MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI DEMOKRASI LIBERAL PADA KELAS XII IPS 4 SMAN OLAHRAGA PEKANBARU TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Alif Wibisono[1], Fatimah Zahara Desfitri[2], Millenia Rahmah Dinia[3], Silvi Nihlatin Naila[4], Sinta Mahardika[5], Bunari[6], Nono Suganda[7]
[1,2,3,4,5,6]FKIP Universitas Riau, [7]SMAN Olahraga Riau
[1]alifwibi1234@gmail.com, [2]fatimahzaharadesfitri@gmail.com,
[3]milleniarahmah12@gmail.com, [4]sn_naila@students.unnes.ac.id,
[5]sintamahardika02@gmail.com, [6]bunari@lecturer.unri.ac.id,
[7]nonosuganda07@guru.sma.belajar.id

ABSTRACT

This study discusses how students' learning outcomes can improve using the quizizz application. This study uses a research method based on the Kemmis Teggard model, namely planning, action, observation, and reflection. The result of the study is that the quzizz application is used to increase students' final results. The quizizz application is an educational game that contains questions with various colors and images that support visually, making learners interested in developing themselves cognitively while playing. This study contains two cycles, where in the first cycle the learners who completed 41% and increased in the second cycle by 62%. For the number of learners who have completed the first cycle as many as 13 learners, and increased in the second cycle as many as 20 learners.

Keywords: Learning Interest, Quizizz Application, History subject

ABSTRAK

Kajian ini membahas tentang hasil belajar peserta didik dapat meningkat menggunakan aplikasi *quizizz.* Kajian ini menggunakan metode penelitian berdasarkan model Kemmis Teggard, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari kajian adalah aplikasi quzizz digunakan untuk menambah hasil akhir peserta didik. Aplikasi *quizizz* merupakan game edukasi yang memuat soal dengan berbagai warna dan gambar yang mendukung secara visual, membuat peserta didik tertarik untuk mengembangkan dirinya secara kognitif sambil bermain. Pada kajian ini memuat dua siklus, di mana pada siklus pertama peserta didik yang tuntas sebanyak 41% dan meningkat pada siklus kedua sebanyak 62%. Untuk jumlah peserta didik yang telah tuntas pada siklus pertama sebanyak 13 peserta didik, dan meningkat pada siklus kedua sebanyak 20 peserta didik.

Kata Kunci: Minat Belajar, Aplikasi *Quizizz,* Mata Pelajaran Sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dilakukan untuk membuat peserta didik menjadi lebih baik. Pendidikan harus dilakukan sebagai sarana mengatasi kemiskinan, membuat taraf hidup keluarga menjadi lebih baik, dan dapat mengatasi kebodohan di dalam diri peserta didik. Menurut Pristiwanti, dkk (2022), pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh di seluruh lapisan masyarakat. Untuk itu, pemerintah harus lebih memerhatikan berjalannya pendidikan di Indonesia ini. Kualitas pendidikan ditandai proses pembelajaran beserta dukungan pembelajaran.

Menurut Mokodompit, dkk (2020), proses pembelajaran meliputi pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik, interaksi antara keduanya dapat membuahkan sebuah pengetahuan baru. Di sisi lain, proses interaksi tersebut harus didukung oleh fasilitas pembelajaran yang mendukung. Seperti, LCD yang memadai, ruang kelas yang mendukung, dan buku-buku pembelajaran yang tersedia. Pemenuhan fasilitas tersebut harus dilakukan untuk membuat nyaman peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan dimanapun, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Acuan pendidik untuk mengevaluasi sudah sejauh mana perkembangan peserta didik secara kognitifnya dapat menggunakan perolehan nilai akhir peserta didik. Menurut Audie (2019), hasil belajar adalah proses akhir membuat orang tidak tahu, menjadi lebih tahu tentang sesuatu hal. Untuk itu, hasil belajar memerlukan perhatian khusus dari mulai awal hingga akhir. Pemerhatian ini digunakan untuk pemantauan lebih lanjut kepada peserta didik dalam aspek kognitifnya.

Menurut Ismail (2020), kognitif merupakan salah satu aspek yang berhubungan dengan pengetahuan. Peserta didik harus mencapai aspek kognitif yang memenuhi beberapa kriteria, seperti pemahaman, ingatan, pemahaman, penerapan dan sistesis. Peserta didik melakukan pembelajaran di kelas untuk mencapai aspek kognitif yang tinggi. Tidak lupa, pendidik harus memfasilitasi proses peserta didik untuk mencapai aspek kognitif tersebut. Penggunaan aplikasi *quizizz* juga merupakan cara pendidik

dalam hal menyediakan fasilitas pembelajaran.

Saat ini pembelajaran sudah berkembang dengan saat pesat, pendidik tentu harus mengikuti perkembangan tersebut. Pendidik dapat menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dimanapun. Menurut Pangesti, dkk (2023), aplikasi *quizizz* adalah aplikasi *online* berbasis game edukasi. Aplikasi *quizizz* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, aplikasi *quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil akhir, disebabkan melewati aplikasi ini dapat menumbuhkan jiwa kompetitif di dalam diri peserta didik, rasa tidak mau kalah atau tertinggal ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk dapat membuat hasil belajar peserta didik lebih baik

Aplikasi *quizizz* memuat soal-soal secara online dan pendidik dapat memantau peserta didik dalam pengerjaan soal secara real time. Pada aplikasi quzizz soal-soal yang ada terdapat waktu yang terbatas, sehingga membuat peserta didik harus dapat berfikir cepat dan tepat, sekali jawaban salah maka tidak dapat di ulang Kembali. Selain itu, soal yang ditampilkan memuat gambar dan warna yang menarik minat peserta didik. Di sisi lain, melalui aplikasi *quizizz* pendidik dapat melihat hasil jawaban peserta didik per-soal yang ditampilkan, setiap soal memiliki point benar dan salah. Hal ini lah yang menjadi kelebihan dari aplikasi *quizizz.*

Fokus pembahasan pada kajian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quzizz* sebagai sarana peningkatan kognitif peserta didik, diantara banyaknya pembahasan yang telah dilalui. Untuk itu, penggunaan aplikasi *quizizz* diharapkan dapat digunakan secara merata di pembahasan materi lainnya.

Tujuan kajian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran sejarah materi demokrasi liberal pada kelas XII IPS 4. Berdasarkan pembahasan didapatkan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Demokrasi Liberal Pada Kelas XII IPS 4 SMAN Olahraga Pekanbaru Tahun Pelajaran 2024/2025”

B. Metode Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan pada kajian. Terdapat empat tahap didalamnya

yang kemudian membentuk suatu siklus. Berdasarkan model Kemmis Teggard, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas XII IPS 4. Dengan memuat 32 peserta didik 5 perempuan dan 27 laki-laki.

Adapun teknik yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data pada kajian ini adalah observasi dan tes. Peneliti menggunakan observasi untuk mengetahui kebiasaan peserta didik. Selain itu, peneliti pada kajian ini juga menggunakan tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

Keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) pada kajian adalah ketika peserta didik secara individual memiliki nilai ≥ 70 dan ketuntasan belajar klasikal memiliki nilai ≥ 70% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pada kajian merupakan tahapan yang mengharuskan peneliti menyusun perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan menggunakan aplikasi *quizizz*. Peneliti dalam kajian ini menggunakan materi demokrasi liberal, materi ini memuat banyak sekali pembahasan. Hal itulah yang menjadi alasan peneliti memilih materi demokrasi liberal. Peneliti juga menentukan capaian pembelajaran yang relevan terhadap materi demokrasi liberal. Serta, peneliti melakukan indentifikasi indikator dari capaian pembelajaran tersebut. Setelah itu, peneliti melakukan penyusunan terhadap modul ajar, beserta perangkat ajar, seperti aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

Tahap selanjutnya masuk ke dalam pembelajaran di kelas, pendidik mengawali pembelajaran dengan menjelaskan materi terlebih dahulu. Kemudian, pendidik mengajak peserta didik untuk membuka aplikasi *quizizz* dan pendidik memberikan arahan cara penggunaan aplikasi *quizizz,* sampai pada pengerjaan soal kuis yang sudah pendidik siapkan di dalam aplikasi *quizizz.* Pendidik melakukan penyesuaian kepada durasi pengerjaan soal, yaitu 40 detik per-soal, dengan jumlah soal secara keseluruhan berjumlah 15 soal. Setelah peserta didik menyelesaikan pengerjaan semua soal, pendidik

mengajak peserta didik untuk membahas soal yang sudah dikerjakan. Hal itu dilakukan untuk membuat peserta didik dapat semangat mengikuti pembelajaran. Untuk hasil pengelompokan nilai peserta didik pada tabel.

Tabel 1 Pengelompokan Nilai Peserta Didik pada Siklus 1

Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
0-49	Sangat Kurang	–	–
50-59	Kurang	10	31%
60-69	Cukup	9	28%
70-79	Baik	7	22%
80-100	Sangat Baik	6	19%

Tabel di atas merupakan hasil dari siklus 1 yang memuat tentang pengelompokan nilai peserta didik, tabel tersebut menunjukkan masih kurangnya peserta didik yang memiliki nilai di atas 70, hanya berjumlah 13. Sedangkan, masih banyak yang memiliki nilai di bawah 70, berjumlah 19.

Setelah melihat pengelompokan nilai peserta didik pada siklus 1 didapatkan hasil belajar berdasarkan kriteria keberhasilan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2 Perolehan Nilai Peserta Didik dalam presentase

No.	Nilai	Siklus 1 (%)
1.	Nilai ≥ 70	41%
2.	Nilai > 70	59%

Setelah melihat tabel di atas, didapatkan peserta didik yang memiliki nilai 70 atau di atas 70 hanya 13 peserta didik dari 32 total peserta didik. Sedangkan peserta didik yang memiliki nilai di bawah 70 terdapat 19 peserta didik. Melihat hal itu, tentu saja tidak memenuhi standart yang diharapkan. Untuk itu, peneliti menyusun rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus 2, dengan masih menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *quizizz.*

Pada siklus 2 peneliti mulai kegiatan dengan penyusunan modul ajar berbasis aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz* pada siklus 2 lebih dimaksimalkan, peneliti terlebih dahulu melakukan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi *quizizz* terlebih dahulu kepada peserta didik. Setelah peserta didik memahami penggunaan dan cara kerja aplikasi *quizizz*, maka peneliti mulai melakukan tes kepada peserta didik. Secara waktu tes masih sama seperti pada siklus 1, setiap soal 50 detik, dengan soal berjumlah 15 soal. Kemudian didapatkan hasil nilai dari peserta didik seperti tabel berikut.

Tabel 3 Pengelompokan Nilai Peserta Didik pada Siklus 2

Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
0-49	Sangat Kurang	–	–
50-59	Kurang	5	16%
60-69	Cukup	7	22%
70-79	Baik	12	37%
80-100	Sangat Baik	8	25%

Setelah melihat tabel di atas, didapatkan bahwa sudah banyak peserta didik yang memiliki nilai 70 atau diatasnya, berjumlah 20. Sedangkan, yang memiliki nilai di bawah 70, berjumlah 12. Untuk itu, sudah lebih dari setengah kelas mendapatkan nilai yang diinginkan.

Tabel 4 Perolehan Nilai Peserta Didik dalam presentase

No.	Nilai	Siklus 1 (%)
1.	Nilai ≥ 70	62%
2.	Nilai > 70	38%

Setelah melihat tabel di atas, pada siklus 2 didapatkan perolehan nilai 70 dan lebih dari 70 berjumlah 20 peserta didik dari total 32 peserta didik. Di sisi lain, 12 peserta didik dari total 32 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 70. Untuk itu jika digabungkan antara siklus 1 dan siklus 2 secara presentase didapatkan hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Perolehan Nilai Peserta Didik Siklus 1 dan 2 dalam Presentase

Rentang Nilai	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Nilai ≥ 70	13	41%	20	62%
Nilai < 70	19	59%	12	38%

Setelah melihat tabel di atas, didapatkan bahwa adanya perbedaan presentase nilai dari siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 banyak peserta didik dengan nilai di bawah 70. Sedangkan pada siklus 2 terjadi perubahan yang cukup signifikan ditandai dengan banyak dari peserta didik yang memiliki presentase nilai 70 dan di atas 70. Oleh karena itu, aplikasi *quizizz* cocok dan berhasil digunakan untuk meningkatkan nilai akhir peserta didik. Seperti, di siklus 2 didapatkan hasil yang memuaskan dengan 62% peserta didik memiliki nilai yang diharapkan, jika dibandingkan siklus 1 yang sebelumnya hanya 41% peserta didik yang memiliki hasil memuaskan. Sehingga siklus di atas sudah mencakup semuanya.

Pembahasan

Pada kajian ini peneliti berhasil menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai sarana peningkatan nilai akhir. Dengan dua siklus yang sudah dijalankan sudah mencakup keseluruhan siklus, terdapat presentase yang naik cukup drastis

antara dua siklus tersebut. Seperti, di siklus 1 terdapat 41% atau 13 peserta didik yang memiliki nilai di atas 70 atau tuntas dalam mata pelajaran sejarah. Hal itu, tentu saja merupakan hasil yang kurang memuaskan bagi peneliti. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian dengan melaksanakan siklus 2 dengan menggunakan aplikasi *quizizz.*

Pada siklus 2 peneliti memperoleh presentase cukup tinggi, pada siklus 2 sebanyak 62% atau 20 peserta didik dari total 32 peserta didik yang memiliki nilai tuntas dalam mata pelajaran sejarah. Melihat hal itu, tentu saja kenaikan presentase tersebut membawa angin segar bagi peneliti, dengan melihat ketuntasan yang meningkat membuat peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa dengan dua siklus sudah mencakup hasil yang memuaskan. Mengingat, peserta didik kelas XII secara umur masih tergolong remaja yang sangat mencintai segala jenis permainan. Melihat hal itu, aplikasi *quizizz* yang merupakan game edukasi dengan warna dan gambar yang menarik membuat peserta didik dapat belajar dan bermain secara bersamaan.

E. Kesimpulan

Pada kajian ini, didapatkan bahwa aplikasi quzizz yang merupakan *game* edukasi yang memuat soal dengan berbagai warna dan gambar yang mendukung secara visual, membuat peserta didik tertarik untuk mengembangkan dirinya secara kognitif sambil bermain. Pada kajian ini memuat dua siklus, di mana di siklus pertama sebanyak 41% dan meningkat pada siklus kedua sebanyak 62%. Untuk jumlah peserta didik yang telah memenuhi kriteria di siklus pertama ada di angka 13, dan meningkat di siklus kedua sebanyak 20.

DAFTAR PUSTAKA

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586-595.*

Ismail, I. (2020). Perkembangan Kemampuan Aspek Kognitif Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Musawa, 12(2), 255-281.*

Mokodompit, S. S., Sutisna, I., & Hardiyanti, W. E. (2020). Aktifitas Pembelajaran Guru di dalam Kelas. *JAMBURA: Early Childhood Education Journal, 2(1), 43-57.*

Pangesti, O. W. (2023). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Berbantuan Aplikasi *Quizizz* di Kelas IV SDN 1 Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. *Educurio Journal, 1(3), 946-950.*

Prinstiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(6), 7911-7915.*