# Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Medan Kelas X

(Alwi Abdullah[1]), (Rita), (Afri Amelia)
Universitas Islam Sumatera Utara
Alamat e-mail : [1]Alwizabfar12@gmail.com ,
Alamat e-mail : [2]rita@fkip.uisu.ac.id,

## *ABSTRACT*

*This study aims to improve students' learning outcomes in Indonesian language subjects through the application of digital learning media Quizizz. The background of the study is based on the low interest and learning outcomes of students in Indonesian language subjects which are considered boring. Quizizz, as an interactive game-based platform, is used to create a fun learning atmosphere and in accordance with the characteristics of the current digital generation. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with 35 students of class X of SMA Negeri 2 Medan as subjects. Data collection techniques were carried out through observation, pre-test, learning with Quizizz, and post-test. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes after using the Quizizz media, with an average score increasing from 59 (pre-test) to 88 (post-test). Thus, the use of Quizizz media has proven effective in increasing student motivation and learning outcomes in Indonesian language lessons.*

*Keywords: Indonesian language, learning outcomes, Quizizz media*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran digital *Quizizz*. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap membosankan. *Quizizz*, sebagai platform berbasis permainan interaktif, dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik digital generasi saat ini. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Medan sebanyak 35 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pre-test, pembelajaran dengan *Quizizz*, dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Quizizz*, dengan rata-rata nilai meningkat dari 59 (pre-test) menjadi 88 (post-test). Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, hasil belajar, media Quizizz

## A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan penting yang dilaksanakan guna untuk memiliki keterampilan atau kemampuan. Rachmawati, dkk. 2015 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang dilaksanakan tatap muka oleh pendidik dan peserta didik, agar peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari seorang pendidik. Setiap bidang dalam pembelajaran yang dilaksanakan khususnya di sekolah, memiliki manfaatnya masing-masing dan ciri khasnya masing-masing.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dalam dunia pendidikan di Indonesia. Seluruh peserta didik dari jenjang sekolah dasar bahkan sampai tingkat perkuliahan diwajibkan untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dilakukan pemerintah bukan tanpa sebab, karena bahasa Indonesia adalah bahasa kebangsaat yang harus dijaga keutuhannya.

Ali. 2020 menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkankan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.Selanjutnya Linggasari & Rochaendi : 2022 menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan siswa sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan di lembaga pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia juga merupakan tempat peserta didik untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki. Contoh keterampilan yang dapat diperoleh dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan membaca puisi, kompetensi bermain drama,

kompetensi berpidato, dan masih banyak lagi.

Di balik kelebihan yang dapat diperoleh dari pembelajaran bahasa Indonesia, masih banyak peserta didik yang menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan. Salah satu penyebabnya adalah pada kenyataan di lapangan masih banyak guru yang melaksanakan proses pembelajaran dengan konvensional yang didominasi oleh guru. Sejalan dengan pendapat Febrita dan Harni. 2020 yang menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional mengakibatkan peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran, dengan demikian berdampak pada minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Demi mencapai kompetensi positif yang bisa diperoleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru harus berhasil memancing minat belajar peserta didik. T. Aritonang. 2008 dalam jurnalnya menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya dan seseorang tidak akan melakukan sesuatu yang tidak dia minati.

Selain mengupayakan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal yang juga penting dilakukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang baik adalah dengan menciptakan suasana belajar yang efektif. Usman. 2003 menjelaskan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian peserta didik dalam belajar.

Di era modern sekarang, peserta didik cenderung menganggap pelajaran bahasa Indonesia kurang relevan dengan kebutuhan karakteristik mereka. Dengan suasana belajar yang membosankan, mengakibatkan peserta didik tidak berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik. Hasil belajar pesera didik sejalan dengan anstusiasme mereka dan sejalan juga dengan keberhasilan memperoleh pengetahuan atau ilmu yang disampaikan guru. Sehingga, setiap guru khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia harus melakukan inovasi dalam upaya meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik penting untuk di dorong dan ditingkatkan untuk membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Indonesia harus sejalan dengan pola hidup peserta didik. Ki Hadjar Dewantara pernah berkata bahwa didiklah peserta didik sesuai dengan kodrat zamannya. Saat ini, khususnya tahun 2020 ke atas atau disebut dengan era modern, karakteristiknya berbeda dengan peserta didik beberapa tahun sebelumnya.

Di era modern seperti saat ini, peserta didik terbiasa dengan kehidupan dan lingkungan digital. Peserta didik sangat akrab dengan teknologi dan media sosial. Pada penelitian oleh Rizky Yuniar, dkk : 2022 yang dilakukan di sekolah SMK Negeri 3 Depok diketahui bahwa peserta didik kelas X, XI, XII memiliki ketercanduan dalam penggunaan telepon pintar hingga membuat mereka memiliki kualitas tidur sebanyak 80,6%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa peserta didik di generasi sekarang mayortasnya tidak dapat terlepas dari hal telepon pintar. Dari fenomena tersebut, guru mata peajaran bahasa Indonesia dapat memanfaatkannya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari fenomena tersebut, guru khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu untuk mencari solusi untuk mengubah kebiasaan yang berdampak negatif tersebut menjadi sesuatu kebiasaan yang berdampak positif pagi peserta didik yang dapat mendorong hasil belajar peserta didik.

Salah satu upaya dalam mencapai hal tersebut adalah dengan menerapkan digitalisasi atau teknologi dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Mahyudi. 2023 dalam penelitiannya menjelaskan bahwa teknologi adalah sarana holistik untuk menyediakan akomodasi yang diperlukan keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dalam hal ini, teknologi diyakini mampu untuk membantu dalam mencipakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat baik untuk digunakan dan sudah banyak digunakan oleh guru

dalam proses pembelajaran adalah *quizizz.*

*Quizizz* merupakan sebuah situs atau platform digital berbasis permainan yang dapat digunakan untuk mempermudah guru untuk melaksakan proses pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan untuk pesera didik. Dalam platform *Quizizz* guru dapat membuat soalan yang baru atau mengedit yang sudah disediakan.

Dengan menggunakan platform *Quizizz*, peserta didik akan mendapatkan kuis yang sama di kelas dan guru dapat melihat dan menampilkan perubahan nilai yang diperoleh peserta didik. Dengan menerapkan media quizizz dalam proses pembelajaran, maka peserta didik dapat memperoleh umpan balik instan untuk mengevaluasi pemahaman belajar mereka dan memperbaiki kelemahan tersebut. Penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang menyenangkan.

Melalui platform *Quizizz* maka peserta didik akan dapat melihat hasil nilai yang diperoleh dan urutan dari yang nilai tertinggi hingga terendah. Dengan demikian maka memungkinkan untuk peserta didik dengan perolehan nilai terendah untuk terpacu mengejar nilai di atasnya dan untuk peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi akan berupaya tetap mempertahankan nilainya untuk pertemuan selanjutnya. *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Indonesia melalui pencapaian dalam kuis.

Penelitian serupa dilakukan oleh Muliya Muliya dalam artikelnya yang diterbitkan pada 1 Desember 2022. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melaksanakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 2 Medan. Kegiatan penelitian ini bertujuan dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dalam pemilihan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, demi mendukung peningkatan mutu pendidikan dan kualitas lulusan di SMAN 2 Medan.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan peserta didik berjumlah 35 orang kelas X di SMA Negeri 2 Medan. (Sanjaya. 2016) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengn menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan oleh guru. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 1) kegiatan observasi yang dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 2) pemberian pretest kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki peserta didik, 3) mengamati hasil pretest peserta didik, 4) melaksanakan pembelajaran dengan media belajar *quizizz*, 5) memberikan post test dengan media *quizizz* dan mengamati peningkatan hasil belajar peserta didik.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai yang terdapat pada *quizizz* yang diberikan pada pre- test dan post- test dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 2 Medan dengan materi pengertian dan unsur-unsur puisi, disajikan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Daftar Nilai Pre-test, tanggal 29 April 2025**

| No | Nama Peserta Didik | Nilai Pre-test | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Peserta didik 1 | 55 | Rendah |
| 2 | Peserta didik 2 | 65 | Cukup |
| 3 | Peserta didik 3 | 40 | Rendah |
| 4 | Peserta didik 4 | 65 | Cukup |
| 5 | Peserta didik 5 | 65 | Cukup |
| 6 | Peserta didik 6 | 55 | Rendah |
| 7 | Peserta didik 7 | 50 | Rendah |
| 8 | Peserta didik 8 | 50 | Rendah |
| 9 | Peserta didik 9 | 55 | Rendah |
| 10 | Peserta didik 10 | 80 | Baik |
| 11 | Peserta didik 11 | 60 | Cukup |
| 12 | Peserta didik 12 | 75 | Cukup |
| 13 | Peserta didik 13 | 65 | Cukup |
| 14 | Peserta didik 14 | 45 | Rendah |
| 15 | Peserta didik 15 | 40 | Rendah |
| 16 | Peserta didik 16 | 55 | Rendah |
| 17 | Peserta | 55 | Rendah |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | didik 17 | | |
| 18 | Peserta didik 18 | 75 | Baik |
| 19 | Peserta didik 19 | 65 | Cukup |
| 20 | Peserta didik 20 | 60 | Cukup |
| 21 | Peserta didik 21 | 45 | Rendah |
| 22 | Peserta didik 22 | 55 | Rendah |
| 23 | Peserta didik 23 | 35 | Rendah |
| 24 | Peserta didik 24 | 65 | Cukup |
| 25 | Peserta didik 25 | 65 | Cukup |
| 26 | Peserta didik 26 | 55 | Rendah |
| 27 | Peserta didik 27 | 45 | Rendah |
| 28 | Peserta didik 28 | 70 | Baik |
| 29 | Peserta didik 29 | 65 | Cukup |
| 30 | Peserta didik 30 | 60 | Cukup |
| 31 | Peserta didik 31 | 80 | Baik |
| 32 | Peserta didik 32 | 80 | Baik |
| 33 | Peserta didik 33 | 65 | Cukup |
| 34 | Peserta didik 34 | 75 | Baik |
| 35 | Peserta didik 35 | 55 | Rendah |

Keterangan :

- Rendah < 60
- Cukup 60-69
- Baik ≥ 70

Berdasarkan tabel hasil hasil pre-test dari 35 peserta didik, peserta didik dengan jumlah terbanyak memperoleh nilai rendah sebanyak 16 peserta didik. Kemudian disusul peserta didik memperoleh nilai cukup sebanyak 13 peserta didik. Terakhir peserta didik memperoleh nilai baik sebanyak 6 peserta didik.

**Tabel 2. Daftar Nilai Post-test, tanggal 29 April 2025**

| Nama Siswa | Nilai Post-test | Keterangan | Peningkatan |
|---|---|---|---|
| Siswa 1 | 100 | Meningkat | 82% |
| Siswa 2 | 90 | Meningkat | 35% |
| Siswa 3 | 95 | Meningkat | 119 % |
| Siswa 4 | 100 | Meningkat | 54% |
| Siswa 5 | 90 | Meningkat | 35% |
| Siswa 6 | 95 | Meningkat | 58% |
| Siswa 7 | 80 | Meningkat | 48% |
| Siswa 8 | 90 | Meningkat | 72% |
| Siswa 9 | 85 | Meningkat | 46% |
| Siswa 10 | 90 | Meningkat | 11% |
| Siswa 11 | 75 | Meningkat | 19% |
| Siswa 12 | 75 | Tetap | 0% |
| Siswa 13 | 75 | Meningkat | 12% |
| Siswa 14 | 90 | Meningkat | 90% |
| Siswa 15 | 90 | Meningkat | 112 % |
| Siswa 16 | 85 | Meningkat | 46% |
| Siswa 17 | 90 | Meningkat | 57% |
| Siswa 18 | 85 | Meningkat | 11% |
| Siswa 19 | 75 | Meningkat | 49% |
| Siswa 20 | 90 | Meningkat | 45% |
| Siswa 21 | 100 | Meningkat | 122 % |
| Siswa | 90 | Meningkat | 74% |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 22 | | | |
| Siswa 23 | 100 | Meningkat | 262 % |
| Siswa 24 | 90 | Meningkat | 35% |
| Siswa 25 | 90 | Meningkat | 35% |
| Siswa 26 | 95 | Meningkat | 58% |
| Siswa 27 | 95 | Meningkat | 105 % |
| Siswa 28 | 95 | Meningkat | 34% |
| Siswa 29 | 80 | Meningkat | 18% |
| Siswa 30 | 80 | Meningkat | 27% |
| Siswa 31 | 85 | Meningkat | 5% |
| Siswa 32 | 80 | Tetap | 0% |
| Siswa 33 | 100 | Meningkat | 54% |
| Siswa 34 | 80 | Meningkat | 5% |
| Siswa 35 | 90 | Meningkat | 104 % |
| Rata-rata | 59 | Meningkat | 55% |

Berdasarkan paparan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *quizizz,* mereka memperoleh nilai pada kategori rendah. Berbeda dengan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan quizizz, nilai peserta didik menjadi pada kategori baik. Hasil analisis ini menunjukan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi saat post- test dibandingkan saat mengikuti pre-test. Hasil ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Muliya Muliya. 2022 yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara pre- test dengan post- test hasil belajar peserta didik dalam tulisannya berjudul Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa *Quizizz* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat tepat dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran telah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital yaitu *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 2 Medan. Penggunaan media *Quizizz* tidak mendorong peningkatan nilai akademik secara signifikan saja, lebih dari itu juga

berhasil membangkitkan motivasi dan partisipasi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Media *quizizz* mampu untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan penyajian materi dalam bentuk kuis yang menarik dan respons instan atas jawaban siswa, *Quizizz* mampu mengubah pandangan peserta didik terhadap pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Selanjutnya, penggunaan Quizizz juga memberikan kesempatan yang adil bagi semua peserta didik, baik yang berprestasi tinggi maupun yang mengalami kesulitan belajar, karena setiap peserta didik akan memperoleh umpan balik langsung dan memperbaiki capaian belajar mereka secara mandiri.

Dengan demikian, maka Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guru dalam memilih strategi pembelajaran inovatif yang layak diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia secara berkelanjutan guna meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di Sekolah Dasar*. *PERNIK*, 3(1), 3-44.

Mahyudi Arni. 2023. *Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Jurnal Penelitian Multidisiplin Vol, 1, No. 2 Febuari 2023.

Febrita dan Harni. *Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berpifikir Kritis Siswa di Kelas IV SD.* Jurnal Pendidikan Tambusai,4(2), 1619-1633.

Linggasari & Rochaendi. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jurnal Literasi, XII (1), 40-62.

Muliya. (2022). *Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa Kelas X Busana 2. Enggang*. Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya. Volume 3, Nomor 1, Desember 2022.

Rachmawati, dkk. 2015. *Teori dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik.* Yogyakarta: Gava Media.

Sanjaya. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.

T. Aritonang. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan Penabur- No.10/ Tahun ke-7/ Juni 2008.

Usman, Uzer. (2003). *Menjadi Guru Profesional.* Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Yuniar Rizky, dkk. (2022). *Hubungan Penggunaan Handphone dengan Kualitas Tidur pada Siswa di SMK Negeri 3 Depok*. Frame of Health Jurnal. Vol 1 No. 2 Novemver 2022.

**Sumber Online**

https://pusatinformasi.belajar.id/hc/id/articles/34507789510297-Apakah-itu-*Quizizz*