

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal**

**I Gusti Agung Handayani\* , Ni Wayan Dian Permana Dewi, I Made Yasna**

IKIP Saraswati

\*Pos-el: agunghanda22@gmail.com

**Tanggal Terbit: 30-09-2022**

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui media pembelajaran menggunakan quizizz. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SMA Negeri 1 Abiansemal tahun pelajaran 2021/2022. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 1 sebanyak 35 orang. Objek dari penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa, dengan instrumen penelitian berupa tes. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada media pembelajaran menggunakan Quizizz. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika pada siklus I yang terdiri dari nilai rata-rata siswa sebesar 6,50, ketuntasan belajar sebesar 66,05%, dan daya serap sebesar 62,50%. Dan peningkatan nilai hasil belajar matematika siswa diperoleh pada siklus II yaitu nilai rata-rata siswa sebesar 8,08 ketuntasan belajar sebesar 85,20%, dan daya serap sebesar 75,35%

**Kata-Kata Kunci:** Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Quizizz.

### **PENDAHULUAN**

Matematika sebagai salah satu sarana berpikir ilmiah sangat diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Demikian pula matematika telah menunjukkan kekuatannya dengan adanya penerapan matematika pada bidang-bidang lain dan pada kehidupan sehari-hari. (Hudoyo, 1988, Baharullah, 2001).

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas.

Dengan kemajuan zaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu tempat yang kita sebut ruang kelas. Pada era teknologi terdapat media yang mewakili pembelajaran tanpa tatap muka langsung antara siswa dan guru. Perkembangan teknologi ini sangat membantu proses pembelajaran pada masa pandemi ini. Karena pada masa pandemi, pembelajaran diwajibkan dilakukan secara daring untuk

mengurangi kontak langsung dengan orang lain, sehingga diharapkan penularan virus covid-19 dapat diminimalisir.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antarsiswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019).

Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Indonesia memiliki generasi emas yang tengah terombang-ambing akan kecanggihannya arus transisi pandemi. Generasi pemuda-pemudi yang kini duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, sungguh-sungguh membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel dan tentu memberikan mereka pemahaman secara konkret dari materi yang disampaikan oleh Guru. Lahirnya teknologi yang menjadilah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di tengah pandemi, terutama siswa SMA. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan

Nu'man (2014: 2) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi sangat cepat serta memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mendapatkan informasi,

pemenuhan informasi sangat mudah dengan hadirnya internet, pada bidang pendidikan teknologi internet merupakan sarana pembelajaran yang disebut *e-learning*, teknologi informasi yang merupakan suatu inovasi memiliki kontribusi terhadap perubahan proses belajar mengajar yang sangat besar disebut *e-learning*.

Alternatif dalam pendidikan yang sering digunakan oleh guru dan siswa adalah *e-learning* (Darmawan, 2014: 50). Seperti halnya penggunaan media pembelajaran Quizizz pada SMA Negeri 1 Abiansemal. Materi yang disajikan selama proses pembelajaran tidak hanya berupa naskah melainkan berupa video. Seperti halnya dalam pembelajaran matematika yang notabena merupakan mata pelajaran yg abstrak. Dengan ditayangkannya video pembelajaran, diharapkan siswa tertarik untuk menyimak sehingga menjadi paham dengan materi yang disampaikan. Apabila sudah paham dengan materi, maka pastinya akan mendapatkan hasil belajar yang bagus.

Menurut Aqib (2010 : 51) hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik yang menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui dengan menggunakan *Quizizz*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Abiansemal Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 1 sebanyak 35 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah Hasil Belajar siswa setelah implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz. Instrumen penelitian berupa tes. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran secara lebih professional. PTK merupakan penelitian bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera, dan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses atau program pembelajaran yang sedang berjalan (Agung, 2011:23).

Dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan melalui beberapa siklus. Berdasarkan refleksi awal akan dilakukan perbaikan pada siklus I, refleksi siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Setiap siklus yang dilaksanakan terdiri dari perencanaan

tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi (Agung, 2011:90). Adapun bagan alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1.** Model Siklus PenelitianTindakan Kelas

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari dua siklus yaitu sebagai berikut.

### **Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Siklus tersebut mengacu pada empat tahap pelaksanaan PTK. Keempat tahapan tersebut terdiri dari: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observation/evaluation, dan refleksi.

#### ***Tahap perencanaan (planning)***

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa (what), mengapa (why), dimana (where), kapan (when), dan bagaimana (how) penelitian dilakukan. Penelitian tindakan kelas sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, sehingga menghindari unsur subjektivitas.

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengkaji silabus
- b. Menyiapkan materi yang dikaji sesuai dengan silabus.
- c. Menyusun rencana pembelajaran sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran.

- d. Menyiapkan instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan seperti soal-soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

***Tahap pelaksanaan (acting)***

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan. Di dalam kegiatan implementasi ini, maka guru (peneliti) harus mentaati perencanaan yang telah disusun. Hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah pembelajaran harus berjalan seperti biasanya, tidak boleh kaku dan terkesan dibuat-buat. Kolaborator disarankan untuk melakukan pengamatan secara objektif sesuai kondisi pembelajaran yang dilakukan peneliti. Kegiatan ini penting karena tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran.

***Tahap pengamatan (observing)***

Pada tahap pengamatan terdapat dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan pembelajaran. Pengamatan terhadap proses belajar peserta didik dapat dilakukan sendiri oleh guru pelaksana (peneliti) sambil melaksanakan pembelajaran, Sedangkan pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru pelaksana (peneliti) dapat meminta bantuan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai kolaborator untuk melakukan pengamatan. Kolaborator melakukan pengamatan pembelajaran berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan dari kolaborator nantinya akan bermanfaat atau akan digunakan peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

***Tahap refleksi (reflecting)***

Kegiatan refleksi dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini dapat berupa diskusi hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru pelaksana (peneliti). Tahap ini merupakan inti dari penelitian tindakan kelas, yaitu ketika kolaborator mengungkapkan hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian yang belum berjalan dengan baik pada saat peneliti mengelola proses pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus berikutnya. Sehingga pada intinya, refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus berikutnya.

**Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Pada siklus II, dilaksanakan dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus I dengan memperbaiki kelengkapan media pembelajaran. Tahap penelitian siklus II juga sama seperti siklus I.

Untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar matematika digunakan instrumen yang berupa tes. Tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa. Dalam penelitian ini, tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu diakhir setiap siklus.

Bentuk tes seluruhnya adalah tes pilihan ganda. Selanjutnya dilakukan analisis data yang terdiri dari menentukan nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar (KB), dan daya serap (DS) yang kemudian dikomparasikan dengan standar acuan Depdikbud yaitu proses pembelajaran siswa telah optimal apabila rata-rata nilai siswa minimal 6,5 dan ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika  $KB \geq 85\%$  dan daya serap dikatakan tercapai jika  $DS \geq 65\%$  (Depdikbud dalam Fitriarme, 2009 : 42).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Matematika, didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 6,02. Hal ini sudah mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan Quizizz. Demikian juga peningkatan terlihat pula dari ketuntasan belajar yang telah mencapai 66,05% dan daya serap 62,50%. Dengan media pembelajaran yang menggunakan Quizizz, hasil pembelajaran sudah mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria tuntas sesuai dengan standar acuan Depdikbud. Sehingga perlu dilakukan perlakuan kembali supaya hasil belajar matematika menjadi tuntas sesuai acuan tersebut.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Data Hasil Belajar Matematika Siswa

	Rata-rata Nilai Siswa (M)	Ketuntasan Belajar (KB)	Daya Serap (DS)
Prasiklus	5,60	50,25%	46,50%
Siklus I	6,02	66,05%	62,50%
Siklus II	8,08	85,20%	75,35%

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, sudah berjalan dengan cukup baik dan lancar. Namun, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajarannya. Adapun kendalanya adalah: 1) para siswa belum terbiasa menggunakan Quizizz sehingga terdapat beberapa siswa kurang berhati-hati dalam mengerjakan tes, 2) terdapatnya gangguan sinyal dalam proses pengerjaan sehingga siswa kurang maksimal dalam menjawab soal, 3) siswa kurang memperbanyak mengerjakan latihan-latihan yang telah diberikan, hal ini diketahui dari tidak adanya umpan balik dari siswa setelah siswa mengamati materi pembelajaran yang telah diberikan, 4) masih adanya siswa yang acuh dengan pembelajaran secara e-learning yang menggunakan Quizizz, 5) para siswa juga merasa dikejar-kejar waktu karena setiap mengerjakan soal diberikan batas waktu tertentu sesuai tingkat kerumitan soal, dengan menggunakan musik-musik tertentu.

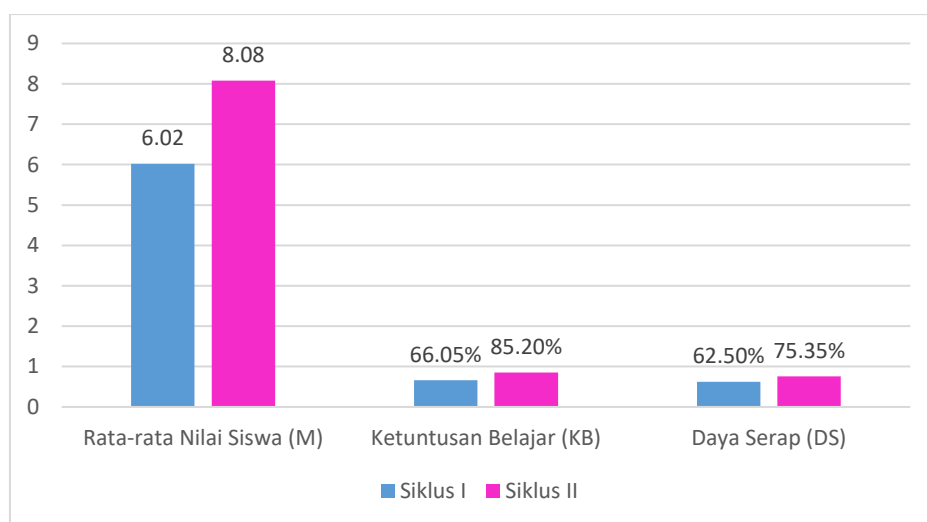
Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada siklus I, penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk menentukan hasil belajar matematika siswa belum mampu mencapai ketuntasan sesuai acuan Depdikbud, sehingga harus diadakan perbaikan-perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian siklus II pembelajaran sudah menunjukkan hasil yang lebih baik dari siklus I. Hal tersebut dikarenakan guru sudah mengantisipasi masalah gangguan koneksi yang mungkin terjadi, selain itu guru juga lebih menekankan kepada peserta didik untuk membuat ringkasan materi yang telah diberikan dengan cara memberikan umpan

balik. Guru lebih memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih fokus dan tenang dalam menjawab soal-soal yang terdapat pada Quizizz, sehingga para siswa lebih merasa tertantang dalam mengerjakan soal-soal. Sehingga proses pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih baik dari siklus I.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada siklus II terlihat dari hasil analisis data. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada siklus II, didapatkan nilai rata-rata kelas 8,08. Hal ini mengalami peningkatan sebesar 2,06 dari siklus sebelumnya, dan nilai ini telah melewati standar minimal dari acuan Depdikbud. Sejalan dengan rata-rata, ketuntasan belajar juga telah mengalami peningkatan dan melewati batas standar acuan Depdikbud yaitu sebesar 85,20%. Sedangkan daya serap juga sejalan dengan ketuntasan belajar yaitu telah dinyatakan tercapai karena sudah melewati batas minimal yaitu sebesar 75,35%. Dengan tercapainya hasil belajar matematika yang dilihat dari nilai rata-rata siswa, ketuntasan belajar, dan daya serap maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil dan siklus tidak dilanjutnya lagi.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram batang berikut.



**Gambar 1.** Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan media pembelajaran menggunakan Quizizz. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika pada siklus I yang terdiri dari nilai rata-rata siswa sebesar 6,02, ketuntasan belajar sebesar 66,05%, dan daya serap sebesar 62,50%. Dan peningkatan nilai hasil belajar matematika siswa diperoleh pada siklus II yaitu nilai rata-rata siswa sebesar 8,08, ketuntasan belajar sebesar 85,20%, dan daya serap sebesar 75,35%.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, A. A. Gede. 2011. Metodologi Penelitian Pendidikan (Suatu Pengantar). Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Insan Cendekia.
- Lutfiyah, Dwi Noviani Sulisawati. 2019. Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-Learning. Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education
- Nana Sudjana, & Ibrahim. 2010. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nawen, dkk. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Konkrit di Sekolah Dasar. Artikel Penelitian: FGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Putri, Suardiati dkk. 2017. Implementasi Strategi Pembelajaran Tandır sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Kelas II S Negeri 1 Singapadu Tengah pada Pembelajaran Bangun Datar. Jurnal Santiaji Pendidikan
- Rahmawatii, Nurina dkk. 2012. Penerapan Model Pembelajaran E-Learning pada Materi Kubus dan Balok terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N se-Kecamatan Banyuurip ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. Prosiding: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UNY.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sunrepa, N. (2005). Implementasi Model Pembelajaran Kuantum (Quantum Teaching) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Kelas II C SMP Negeri 2 Singaraja. Jurnal Pendidikan Matematika, Singaraja: Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.