

Pemanfaatan *Lesson Quizizz* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X DPIB 3 SMK

Ahmad Asror^{1*}, Maria Goretty D.², Lilik Ariyanto¹

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Matematika, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

²SMK Negeri 4 Semarang, Jl. Pandanaran 2, Kota Semarang, Jawa Tengah 50241

*asror.ahmad.1@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan di kelas X DPIB-3 di salah satu SMK Negeri di Kota Semarang menunjukkan kecenderungan siswa mengalami penurunan minat belajar pada setengah jam pelajaran kedua karena alokasi waktu pembelajaran sebanyak empat jam pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan *lesson quizizz*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek 36 peserta didik kelas X DPIB-3 tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes tertulis dan observasi. Teknik analisis penelitian ini adalah Teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu model penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan *lesson quizizz*. Hal tersebut dapat dilihat melalui: (1) Indikator keaktifan belajar peserta didik yang menunjukkan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas. (2) Persentase ketuntasan peserta didik mencapai KKM 75 sebelum tindakan sebesar 28%, pada akhir siklus meningkat menjadi 94%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *lesson quizizz* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Lesson Quizizz*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

The use of instructional media is one of the crucial aspects in mathematics education. Based on observations in the X DPIB-3 class at a public vocational school in Semarang, there is a tendency for students to lose interest in learning during the second half of the class, primarily due to the extended four-hour learning session. The aim of this research is to improve student engagement and learning outcomes by utilizing Lesson Quizizz. This study is a classroom action research (CAR) involving 36 students from the X DPIB-3 class in the academic year 2023/2024. Data collection techniques are divide into two, as follows written test and observations. The research analysis technique used is qualitative descriptive analysis, which aims to describe the facts and realities based on the data acquired during the learning process. Based on this classroom action research, it is evident that there was an improvement in student engagement and learning outcomes through the utilization of Lesson Quizizz. This improvement can be seen through: (1) Indicators of student engagement, which showed enthusiasm in participating in the learning process, actively asking questions during lessons, confidently answering questions posed, and boldly presenting their understanding in front of the class. (2) The percentage of students who achieved a minimum passing grade of 75% before the intervention was 28%, which increased to 94% by the end of the cycle. As a result, it can be concluded that the use of instructional media, particularly Lesson Quizizz, is effective in enhancing student engagement and improving their learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Lesson Quizizz, Learning Activeness, Learning Results

1. PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan bagian dari tujuan kemerdekaan Indonesia yang telah tertulis dalam pembukaan UUD 1945. Tujuan

pendidikan yang mengarah pada pencerdasan kehidupan bangsa bukan hanya tentang peningkatan tingkat literasi, melainkan juga tentang membentuk individu yang cerdas, beretika, kreatif, dan

mampu berkontribusi positif dalam pembangunan masyarakat serta mampu beradaptasi pada setiap perubahan peradaban.

Perkembangan jaman beriring serta pertumbuhan teknologi yang semakin masif. Era industri telah menciptakan kebiasaan baru dalam mengintegrasikan teknologi dalam setiap sektor kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan.

Abad 21 menuntut peserta didik menguasai berbagai keterampilan agar mampu bersaing dalam kontestasi menghadapi perkembangan jaman. Seperti yang telah dijelaskan Enggen dan Kauchak (dalam Somantri, 2021), bahwa standar sekolah pada abad ini didesain untuk selalu mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, Widana (dalam Alfaeni et al., 2022), menambahkan bahwa peserta didik abad 21 juga dituntut menguasai 4 kompetensi yaitu; berpikir kritis, memiliki kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan kolaborasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pengamatan dan hasil tes yang telah dilakukan di kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) 3 di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Semarang, bahwa peserta didik cepat bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan selama empat jam pelajaran dalam sekali pertemuan karena sekolah menerapkan sistem semi blok dalam proses belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan peserta didik cenderung mengalami penurunan minat belajar sehingga aktivitas belajar juga menurun dan mempengaruhi hasil belajarnya, sebab itu alternatif media pembelajaran perlu disesuaikan supaya dapat menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajarnya.

Aktivitas belajar diterjemahkan sebagai usaha yang dilakukan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar. Keterlibatan peserta didik dalam mencari atau memperoleh informasi dari berbagai sumber, seperti buku, guru, atau teman, adalah indikasi dari keaktifan. Dengan cara ini, diharapkan bahwa peserta didik akan memiliki kemampuan yang lebih baik

dalam mengenali dan mengembangkan potensi serta kapasitas belajar yang mereka miliki secara komprehensif (Putri et al., 2019).

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat melalui aktivitas diantaranya bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak ragu untuk bertanya selama proses belajar-mengajar, percaya diri dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, berani untuk menyajikan hasil pemahamannya secara lisan di hadapan seluruh kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020). Sehingga, upaya alternatif yang bisa diterapkan adalah dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran meliputi serangkaian bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik bisa berjalan konstruktif (Netriwati & Lena, 2022). Selanjutnya Arisandi (2022) menyebutkan bahwa media dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, juga dapat mempermudah dalam mengefektifkan proses pembelajaran. Hal itu sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Haryadi et al., (2021) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan ketika pendidik memanfaatkan media *e-learning* apa saja secara kreatif dan inovatif serta bisa di jalankan secara fleksibel. Salah satu media *e-learning* yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di kelas adalah quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi web yang bisa digunakan secara gratis oleh pendidik, peserta didik, maupun satuan pendidikan. Beberapa kelebihan quizizz yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah pembuatan kuis dengan memberikan hasil yang cepat sehingga evaluasi bisa dilaksanakan dengan segera, serta siswa terlibat langsung dalam langkah mereka sendiri.

Muliya (2022) menjelaskan beberapa fitur menarik yang ditawarkan aplikasi

quizizz diantaranya adalah metode gamifikasi yang cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Proses pembelajaran menjadi sangat menarik karena quizizz juga memberikan fitur *slide presentation* yang interaktif dengan latar gambar, warna, serta musik yang ceria. Selain itu juga, quizizz sangat mudah diakses dan digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Quizizz juga dapat memberikan laporan secara detail terhadap hasil kuis peserta didik yang bisa diakses secara langsung maupun diunduh dalam bentuk data excel. Sehingga pemanfaatan media quizizz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan mempengaruhi hasil belajarnya. Hal tersebut sepaham dengan penelitian yang telah dilakukan Citra & Rosy (2020) bahwa quizizz sangat efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan prestasi akademis peserta didik yang telah dicapai melalui serangkaian tugas dan hasil ujian, serta partisipasi dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut (Dakhi, 2020). Sehingga dapat dijelaskan seperti yang telah dinyatakan oleh Nana Sudjana (dalam Mbagho & Tupen, 2020) bahwa hasil belajar adalah representasi kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif bersama guru matematika kelas X DPIB 3 di salah satu SMK Negeri di Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan oleh guru atau calon guru di dalam kelas yang dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan berupaya melakukan tindakan solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Susilo et al., 2011: 2).

Penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan taggart dan dilaksanakan selama dua siklus. Kemmis dan Taggart (dalam Made et al., 2022)

mengklasifikasikan langkah-langkah penelitian tindakan kelas dengan empat fase kegiatan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X DPIB 3 di salah satu SMK Negeri di Kota Semarang pada semester gasal Tahun Ajaran 2023/2024. Peserta didik terdiri dari 36 peserta dengan 20 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September tahun 2023.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan lembar validasi perangkat pembelajaran, melakukan observasi dalam memperoleh data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dan tes hasil belajar matematika peserta didik. penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu sebuah pendekatan penelitian yang menggambarkan realitas atau fakta berdasarkan data yang diperoleh, dengan tujuan menilai pencapaian hasil belajar peserta didik, serta merespons aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan

statistik yang dirumuskan sebagai berikut (Arisandi, 2022):

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X = Nilai rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik
- N = Jumlah peserta didik

Selanjutnya, persentase ketuntasan diperoleh dengan rumus:

$$PK = \frac{\text{Banyak peserta didik tuntas}}{\text{Banyak peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

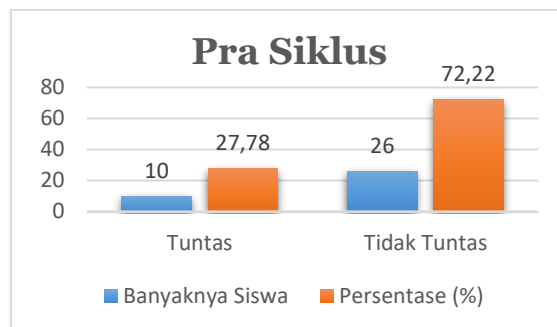
Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika peserta didik hingga mencapai nilai minimal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan setidaknya 75% peserta didik mencapai ketuntasan klasikal sesuai dengan nilai KKM yang telah ditentukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data pra siklus berupa observasi dan nilai hasil tes materi bilangan berpangkat sebelum diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan *lesson quizizz*. Subjek penelitian adalah seluruh kelas X DPIB 3 yang berjumlah 36 peserta didik dengan 20 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas X DPIB 3, masih banyak peserta didik yang belum bisa mencapai KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus bisa dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya peserta didik	10	26
Persentase (%)	27,78	72,22



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Berdasarkan hasil data pra siklus diatas, peneliti melakukan evaluasi bersama guru pamong dan berupaya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memberikan pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan *lesson quizizz* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus 1 dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu: 1) Modul ajar, 2) Lembar kerja peserta didik, 3) Quizizz, 4) Lembar observasi peserta didik, 5) Lembar observasi kinerja peserta didik, 6) Lembar daftar hadir peserta didik, 7) Lembar jurnal guru, 8) Tes akhir siklus 1.

B. Tindakan

Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit setiap pertemuan dengan dua pertemuan adalah pemberian tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Sekolah tersebut menerapkan sistem semi blok dengan 2 blok setiap semester, sehingga pembelajaran satu semester diselesaikan dalam 1 blok atau setengah semester. Materi yang diajarkan adalah sistem persamaan linier dengan sub materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) dan Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV).

Pertemuan pertama dengan tujuan pembelajaran mendeskripsikan bentuk umum SPLDV, melakukan

prosedur untuk menentukan nilai variabel dari SPLDV dengan metode yang bervariasi (substitusi, eliminasi, campuran, dan grafik), dan menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLDV. Sementara pada pertemuan kedua dengan tujuan pembelajaran mendeskripsikan bentuk umum SPLTV, melakukan prosedur untuk menentukan nilai variabel dari SPLTV dengan metode yang bervariasi (substitusi, eliminasi, campuran, dan grafik), dan menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV. Dan pada pertemuan ketiga adalah mengulas pembelajaran sebelumnya serta melaksanakan tes akhir siklus.

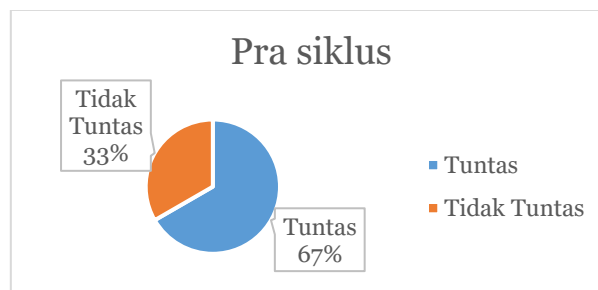
C. Observasi

Hasil observasi mengungkapkan bahwa terkadang pendidik belum selalu mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun dengan baik. Selain itu, pendidik masih menghadapi kesulitan dalam menjaga kondusifitas kelas. Selama proses pembelajaran, terdapat momen ketika beberapa peserta didik sangat ramai karena saking antusiasnya dalam menyelesaikan kuis, dan sebagian ada yang masih diam tidak melakukan apa-apa. Tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil. Namun secara umum, dengan pemanfaatan *lesson quizizz* ini menunjukkan minat belajar peserta didik yang cukup stabil. Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir, dan banyak berkontribusi dalam proses pembelajaran seperti bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan penuh percaya diri.

Berikut adalah hasil tes akhir siklus 1 setelah pembelajaran memanfaatkan *lesson quizizz*:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya Peserta didik	24	12
Persentase (%)	66,67	33,33



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik atau 67% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 39% dibandingkan dengan hasil pra siklus.

D. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama Siklus 1. Refleksi berupa evaluasi untuk meninjau apakah ada perubahan dalam aspek yang diamati, sejauh mana tindakan sesuai dengan rencana, hasil yang diperoleh, hambatan yang dihadapi, serta langkah yang perlu diambil dalam Siklus berikutnya.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan media memanfaatkan *lesson quizizz* pada Siklus 1, hasilnya kurang maksimal. Peserta didik terkadang mengalami kendala dalam hal konektivitas internet. Selain itu, beberapa peserta didik terlalu ramai ketika proses pembelajaran, sehingga mengganggu sebagian peserta didik lain. Meskipun demikian, hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus satu, hanya empat

anak yang belum pernah bertanya, menjawab pertanyaan, ataupun mempresentasikan hasil diskusi.

Hasil tes akhir pada materi sistem persamaan linier menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini belum tercapai, karena peserta didik belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 75%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus 2.

Perbaikan yang diterapkan untuk memenuhi keberhasilan yang belum tercapai dalam siklus pertama adalah dengan meningkatkan frekuensi komunikasi interaktif dengan peserta didik. Selama proses pembelajaran, pendidik akan lebih sering mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

Pada siklus 2 dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu: 1) Modul ajar, 2) Lembar kerja peserta didik, 3) Quizizz, 4) Lembar observasi peserta didik, 5) Lembar observasi kinerja peserta didik, 6) Lembar daftar hadir peserta didik, 7) Lembar jurnal guru, 8) Tes akhir siklus 2.

B. Tindakan

Siklus 2 dilaksanakan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit setiap pertemuan dengan dua pertemuan adalah pemberian tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Sekolah tersebut menerapkan sistem semi blok dengan 2 blok setiap semester, sehingga pembelajaran satu semester diselesaikan dalam 1 blok atau setengah semester. Materi yang diajarkan adalah persamaan kuadrat.

Pertemuan pertama dengan tujuan pembelajaran menentukan akar-akar persamaan kuadrat dengan cara pemfaktoran, dan melengkapkan kuadrat sempurna. Sementara pada pertemuan kedua dengan tujuan pembelajaran melakukan prosedur menentukan jenis-jenis akar persamaan kuadrat. Pada pertemuan ketiga dengan tujuan pembelajaran

Melakukan prosedur operasi akar-akar persamaan kuadrat dan melakukan prosedur menyusun persamaan kuadrat baru jika diketahui akar-akarnya. Pertemuan keempat adalah mengulas pembelajaran sebelumnya serta melaksanakan tes akhir siklus.

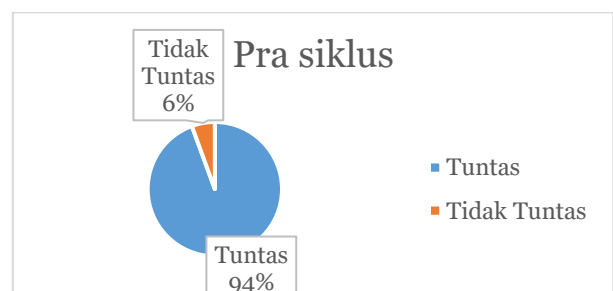
C. Observasi

Hasil observasi mengungkapkan bahwa pendidik sudah lebih baik dalam mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun. Kondusifitas kelas bisa dijaga dengan cukup baik. Meskipun tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil. Namun secara umum, dengan pemanfaatan *lesson quizizz* ini menunjukkan minat belajar peserta didik yang lebih stabil. Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir, dan banyak berkontribusi dalam proses pembelajaran seperti bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan penuh percaya diri.

Berikut adalah hasil tes akhir siklus 2 setelah pembelajaran memanfaatkan *lesson quizizz*:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya Peserta didik	34	2
Persentase (%)	94	6



Gambar 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 34 peserta didik atau 94% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 28% dibandingkan dengan hasil pada siklus I.

D. Refleksi

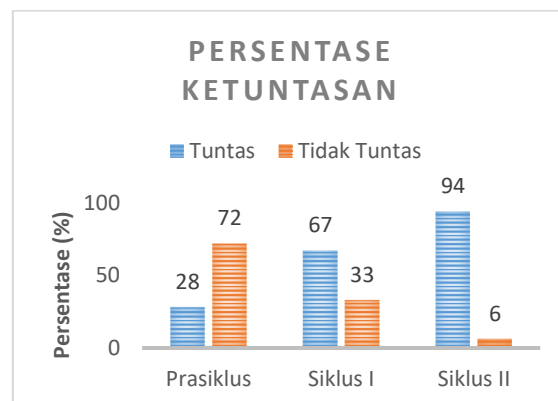
Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama Siklus 2. Refleksi berupa evaluasi untuk meninjau apakah ada perubahan dalam aspek yang diamati, sejauh mana tindakan sesuai dengan rencana, hasil yang diperoleh, hambatan yang dihadapi, serta langkah yang perlu diambil dalam Siklus berikutnya.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan media memanfaatkan *lesson quizizz* pada Siklus 2, hasilnya cukup baik. Peserta didik terkadang mengalami kendala dalam hal konektivitas internet. Meskipun demikian, hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus dua, seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan indikator keaktifan belajar peserta didik.

Hasil tes akhir pada materi persamaan kuadrat menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini sudah tercapai, karena siswa telah mencapai tingkat ketuntasan sebesar 94% sehingga penelitian berhasil dan tindakan dihentikan.

Berdasarkan data yang telah dijelaskan di atas, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *lesson quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sehingga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan temuan dalam penelitian Muliya (2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan

nilai hasil belajar peserta didik karena aplikasi tersebut menyediakan kuis dengan metode gamifikasi, sehingga peserta didik akan lebih cepat dalam memahami konten pembelajaran dan merasa lebih nyaman selama proses belajar. Dari hasil yang telah diperoleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Setiap siklus

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, yaitu dalam persentase ketuntasan hasil belajar. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X DPIB-3 meningkat, mencapai 94% pada akhir siklus 2, yang berarti 34 peserta didik telah mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75%. Meskipun masih ada 2 peserta didik (6%) yang belum mencapai ketuntasan minimal, mereka akan diberikan tugas remedial untuk membantu mereka mencapai ketuntasan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *lesson quizizz* dapat menarik minat belajar peserta didik. Sehingga aktivitas belajar juga terlihat di semua peserta didik yaitu ditandai dengan bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas. Pada akhir penelitian menunjukkan pemanfaatan *lesson quizizz* dapat meningkatkan

keaktifan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas X DPIB-3 di salah satu SMK Negeri di Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *lesson quizizz* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut tercermin dalam aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dengan bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

Kedua adalah perolehan persentase ketuntasan peserta didik dengan ambang ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Peningkatan ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM 75, yang awalnya hanya sebesar 28% sebelum tindakan, namun pada akhir siklus meningkat signifikan menjadi 94%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaeni, D., Nurkanti, M., & Halimah, M. (2022). Kemampuan Kolaborasi Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom Pada Materi Ekosistem. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 143. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6330>
- Arisandi, S. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheets Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Konsep Mol. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(3), 306–316. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i3.1361>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–480.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTâlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Made, A. M., Ambiyar, A., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., & Adi, N. H. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5162–5169. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3128>
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2020). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Netriwati, & Lena, mai S. (2022). Media Pembelajaran Matematika SMP. *Bandar Lampung: Permata Net, May*, 340. https://www.researchgate.net/profile/Netriwati-Netriwati/publication/332935226_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/links/5cd29c97a6fdccc9dd93ac5c/MEDIA-PEMBELAJARAN-MATEMATIKA.pdf
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar

- Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Somantri, D. (2021). ABAD 21 PENTINGNYA KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(02), 188–195. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4154>
- Suliso, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.