

## Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA

**Febio Wyemas<sup>1,\*</sup>, Muhtarom<sup>1</sup>, Sekar Netta Annaswuri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PPG, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, 50232

<sup>2</sup>SMA Negeri 11 Semarang, Jawa Tengah, 50132

\* ppg.febiowyemas82@program.belajar.id

### ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Observasi di kelas X dilakukan di salah satu SMA Negeri di Semarang menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang tertarik belajar karena hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *quizizz*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek 36 siswa kelas X tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan observasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan penggunaan *quizizz*. Hal ini terlihat dari: (1) Indikator keaktifan belajar siswa yang menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan pemahaman mereka di depan kelas. (2) Persentase ketuntasan siswa mencapai KKM 75 yang awalnya sebesar 55% sebelum tindakan, meningkat menjadi 86% pada akhir siklus.

**Kata kunci:** Quizizz, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

### ABSTRACT

*The use of instructional media is one of the important aspects of learning mathematics. Observations in a grade 10 class at a public high school in Semarang showed that students tend to be less interested in learning because only conventional media such as the blackboard are used. This study aims to increase student engagement and learning outcomes by utilizing Quizizz. This is a classroom action research (CAR) study with the subjects being 36 grade 10 students in the 2023/2024 academic year. Data collection techniques were carried out through written tests and observations. Data analysis used qualitative descriptive techniques, describing the reality or facts according to the data obtained during the learning process. The results of this classroom action research show an increase in student engagement and learning outcomes with the use of Quizizz. This is evident from: (1) Indicators of student engagement in learning, showing enthusiasm in the learning process, willingness to ask questions, willingness to answer questions given, and willingness to present their understanding in front of the class. (2) The percentage of students achieving the minimum competency criterion (KKM) of 75, which was initially 55% before the action, increased to 86% at the end of the cycle.*

**Keywords:** Quizizz, Learning Engagement, Learning Outcomes

## **1. PENDAHULUAN**

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan kemerdekaan Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa tidak hanya mengenai peningkatan literasi, tetapi juga membentuk individu yang cerdas, beretika, kreatif, dan mampu berkontribusi positif dalam pembangunan masyarakat serta beradaptasi dengan perubahan peradaban.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat, terutama di era industri, telah mengubah kebiasaan dengan mengintegrasikan teknologi di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pada abad ke-21, peserta didik dituntut menguasai berbagai keterampilan agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Seperti yang dijelaskan oleh Enggen dan Kauchak (dalam Somantri, 2021), standar sekolah di abad ini dirancang untuk selalu mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, Widana (dalam Alfaeni et al., 2022) menambahkan bahwa peserta didik abad ke-21 juga dituntut menguasai empat kompetensi yaitu berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Pengamatan dan hasil tes di kelas X di salah satu SMA Negeri di Semarang menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik belajar karena hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Hal ini mengindikasikan penurunan minat belajar yang mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Aktivitas belajar diartikan sebagai usaha 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. Menggunakan cara ini, diharapkan peserta didik dapat mengenali dan mengembangkan potensi serta kapasitas belajarnya secara komprehensif (Putri et al., 2019).

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa aktivitas berikut: semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, berani bertanya selama proses belajar-mengajar, percaya diri menjawab pertanyaan, dan berani mempresentasikan hasil pemahaman mereka di depan kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020). Alternatif yang dapat diterapkan adalah menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran mencakup bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan konstruktif (Netriwati & Lena, 2022). Arisandi (2022) menyebutkan bahwa media dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian oleh Haryadi et al. (2021) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat ketika pendidik menggunakan media e-learning secara kreatif dan inovatif.

Salah satu media e-learning yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi web gratis yang dapat digunakan oleh pendidik, peserta didik, dan institusi pendidikan. Kelebihan *quizizz* dalam pembelajaran termasuk pembuatan kuis dengan hasil cepat sehingga evaluasi dapat dilakukan segera, dan peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar mereka.

Mulya (2022) menjelaskan bahwa fitur-fitur menarik dari *quizizz*, seperti metode gamifikasi, efektif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan fitur presentasi interaktif yang dilengkapi dengan gambar, warna, dan musik yang ceria. *Quizizz* juga mudah diakses dan digunakan oleh pendidik maupun peserta didik, serta dapat memberikan laporan hasil kuis yang rinci yang bisa diunduh dalam format excel. Penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Penelitian oleh Citra & Rosy (2020) menunjukkan bahwa *quizizz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

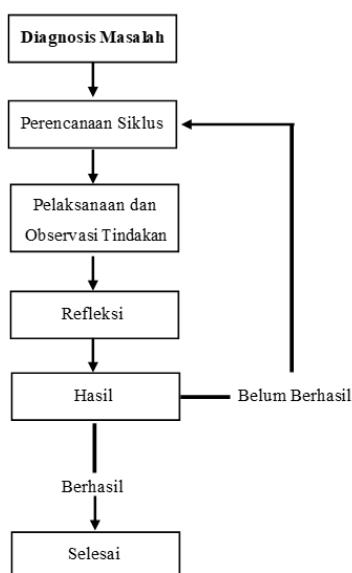
Hasil belajar adalah prestasi akademis peserta didik yang dicapai melalui tugas, ujian, serta partisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan (Dakhi, 2020). Nana Sudjana (dalam Mbago & Tupen, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah representasi kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif bersama guru matematika kelas X di salah satu SMA Negeri 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 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-6 SMA Negeri 11 Semarang pada semester gasal Tahun Ajaran 2023/2024. Peserta didik terdiri dari 36 peserta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-April tahun 2024.

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:

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

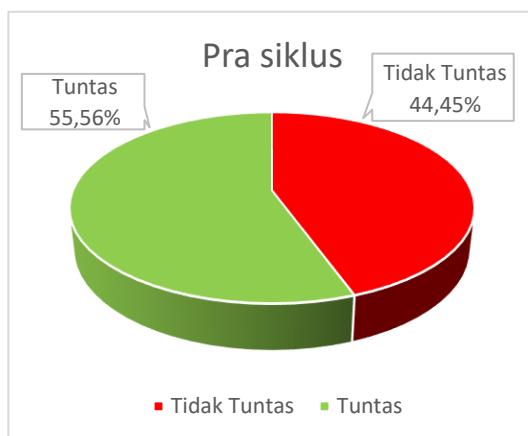
Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika peserta didik hingga mencapai nilai minimal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan setidaknya 75% peserta didik mencapai ketuntasan klasikal sesuai dengan nilai KKM yang telah ditentukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data pra siklus berupa observasi dan nilai hasil tes materi bilangan berpangkat sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*. Subjek penelitian adalah seluruh kelas X-6 yang berjumlah 36 peserta didik. Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas X-6, 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	20	16
Persentase (%)	55,56	44,45



**Gambar 2.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra siklus

Berdasarkan data pra siklus yang telah dilakukan, peneliti menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* pada materi selanjutnya, yaitu statistika kuartil, desil, dan persentil. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus 1 dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

#### A. Perencanaan

Pada langkah ini, persiapan untuk proses pembelajaran melibatkan hal-hal berikut: 1) Modul Ajar, 2) LKPD (Statistika kuartil, desil, dan persentil), 3) *Quizizz* (presentasi dan kuis), 3) Lembar observasi peserta didik, 4) Lembar observasi kinerja pendidik, 5) Lembar daftar hadir peserta didik, 6) Lembar jurnal guru, 7) Tes akhir siklus 1.

#### B. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus 1, penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 15 Maret 2024 dengan alokasi waktu dua jam pelajaran. Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa dan

menanyakan kabar peserta didik. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang materi kuartil, desil, dan persentil. Pendidik menggunakan *quizizz* sebagai bahan presentasi dan dilengkapi dengan kuis. Selanjutnya pendidik juga memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan dalam kelompok-kelompok yang ditentukan berdasarkan hasil tes diagnostik sebelumnya. Setelah peserta didik berdiskusi dan memperoleh hasil, mereka mempresentasikan jawaban kelompok mereka di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi dari kelompok yang sedang mempresentasikan. Pendidik selanjutnya membahas pekerjaan yang telah dipresentasikan oleh kelompok. Peserta didik dan pendidik bersama-sama melakukan evaluasi dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Sebelum pendidik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam, peserta didik diarahkan untuk melakukan refleksi pembelajaran dengan menuliskannya di buku catatan masing-masing peserta didik.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024. Pada pembelajaran ini dilaksanakan review materi selama dua jam pelajaran, dan dilanjut diadakan tes akhir siklus I dengan waktu penggerjaan 45 menit sebanyak tiga soal uraian. Kemudian pendidik meminta buku catatan dan smartphone diletakkan di dalam tas masing-masing.

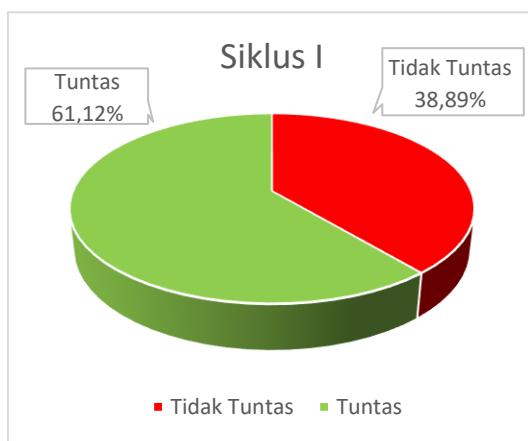
#### C. Pengamatan

Hasil observasi mengungkapkan bahwa terkadang pendidik belum selalu mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun dengan baik. Selain itu, pendidik masih menghadapi kesulitan dalam menjaga kondisifitas kelas. Selama proses pembelajaran, terdapat momen ketika beberapa peserta didik sangat ramai karena sangat antusias 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.

Berikut adalah hasil tes akhir siklus I setelah pembelajaran menggunakan *quizizz*:

**Tabel 2.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya peserta didik	22	14
Percentase (%)	61,12	38,89



**Gambar 3.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 22 peserta didik atau 61% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 6% dibandingkan dengan hasil pra siklus.

#### D. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama siklus I. 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 menggunakan *quizizz* pada siklus I, hasilnya kurang maksimal. Peserta didik terkadang mengalami kendala dalam hal koneksi 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 kuartil, desil dan persentil 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 II.

Pada siklus 2 dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

#### Perencanaan

##### A. Perencanaan

Persiapan untuk proses pembelajaran pada tahap ini melibatkan hal-hal berikut: 1) Modul Ajar, 2) LKPD (Jangkauan, hamparan, simpangan kuartil, simpangan rata-rata, ragam, dan simpangan baku), 3) *Quizizz* (presentasi dan kuis), 4) Lembar observasi peserta didik, 5) Lembar observasi kinerja pendidik, 6) Lembar daftar hadir peserta didik, 7) Lembar jurnal pendidik, 8) Tes akhir siklus II.

##### B. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II, penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Maret 2024 dengan alokasi waktu dua jam pelajaran. Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa dan menanyakan kabar peserta didik. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang materi statistika jangkauan dan hamparan.

Pendidik menggunakan *quizizz* sebagai bahan presentasi dan dilengkapi dengan kuis. Selanjutnya pendidik juga memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan dalam kelompok-kelompok yang ditentukan berdasarkan hasil tes diagnostik sebelumnya. Setelah peserta didik berdiskusi dan memperoleh hasil, mereka mempresentasikan jawaban kelompok mereka di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi dari kelompok yang sedang mempresentasikan. Pendidik selanjutnya membahas pekerjaan yang telah dipresentasikan oleh kelompok.

Pada siklus II sudah menunjukkan pembelajaran yang lebih aktif dan terlihat peserta didik menunjukkan semangat dalam mengerjakan kuis yang didesain dengan metode gamifikasi sehingga dapat dilihat papan peringkat untuk setiap peserta didik. Peserta didik dan pendidik kemudian bersama-sama melakukan evaluasi dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Setelah pembelajaran selesai, pendidik meminta peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya, yaitu tentang statistika simpangan kuartil, simpangan rata-rata ragam, dan simpangan baku. Sebelum pendidik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam, peserta didik diarahkan untuk melakukan refleksi pembelajaran dengan menuliskannya di buku catatan masing-masing peserta didik.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2024. Pada pembelajaran ini hampir seperti dengan pertemuan pertama, walaupun tetap ada beberapa masalah yang muncul pada pertemuan ini. Salah satu masalah tersebut adalah bahwa beberapa peserta didik mengalami kendala saat mengakses *quizizz*, sehingga mereka harus berbagi dengan teman sebelahnya. Meskipun demikian, pembelajaran terasa lebih aktif dan terlihat peserta didik menunjukkan semangat dalam mengerjakan kuis yang didesain dengan metode gamifikasi sehingga dapat dilihat papan peringkat untuk setiap peserta didik. Setelah itu, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran sebelum mengakhiri pertemuan kedua.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 5 April 2024. Pada pembelajaran ini dilaksanakan review materi dan tes akhir siklus II dengan waktu penggeraan 45 menit sebanyak lima soal uraian. Kemudian pendidik meminta buku catatan dan smartphone diletakkan di dalam tas masing-masing.

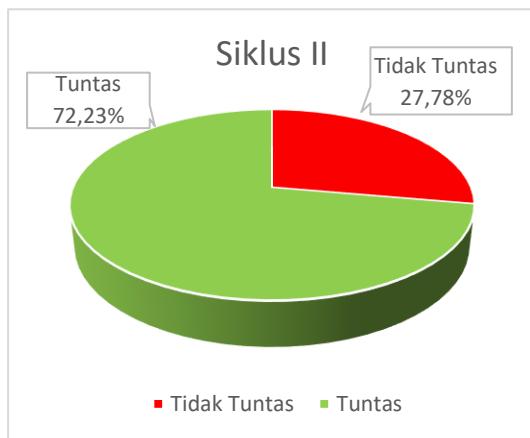
#### C. Pengamatan

Hasil observasi mengungkapkan bahwa pendidik sudah cukup baik dalam mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun. Kondisifitas kelas bisa dijaga dengan cukup baik. Meskipun tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil, secara umum penggunaan *quizizz* menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik lebih stabil. Para peserta didik aktif mengikuti pembelajaran hingga selesai dan banyak berkontribusi dalam proses tersebut. Mereka bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diberikan, dan dengan percaya diri mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

Berikut adalah hasil tes akhir siklus II setelah pembelajaran menggunakan *quizizz*:

**Tabel 3.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya peserta didik	26	10
Persentase (%)	72,23	27,78



**Gambar 4.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 26 peserta didik atau 72% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 11% dibandingkan dengan hasil pada siklus I.

#### D. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama siklus II. 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 menggunakan *quizizz* pada siklus II, hasilnya mengalami peningkatan. Situasi kelas lebih kondusif, hanya ada beberapa peserta didik yang ramai karena terkadang mengalami kendala dalam hal konektivitas internet. Hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus II, hanya dua anak yang belum pernah bertanya, menjawab pertanyaan, ataupun mempresentasikan hasil diskusi.

Hasil tes akhir pada materi statistika jangkauan, hamparan, simpangan kuartil, simpangan rata-rata ragam, dan simpangan baku 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 III.

Pada siklus III dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

A. Perencanaan

Persiapan untuk proses pembelajaran pada tahap ini melibatkan hal-hal berikut: 1) Modul Ajar, 2) LKPD (Box plot, dot plot dan diagram pencar), 3) Quizizz (presentasi dan kuis), 4) Lembar observasi peserta didik, 5) Lembar observasi kinerja pendidik, 6) Lembar daftar hadir peserta didik, 7) Lembar jurnal pendidik, 8) Tes akhir siklus III.

B. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus III, penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus III dilaksanakan pada hari Jumat, 19 April 2024 dengan alokasi waktu dua jam pelajaran. Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa dan menanyakan kabar peserta didik. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang materi statistika box plot.

Pendidik menggunakan quizizz sebagai bahan presentasi dan dilengkapi dengan kuis. Selanjutnya pendidik juga memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan dalam kelompok-kelompok yang ditentukan berdasarkan hasil tes diagnostik sebelumnya. Setelah peserta didik berdiskusi dan memperoleh hasil, mereka mempresentasikan jawaban kelompok mereka di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi dari kelompok yang sedang mempresentasikan. Pendidik selanjutnya membahas pekerjaan yang telah dipresentasikan oleh kelompok.

Pada siklus III sudah menunjukkan pembelajaran yang lebih aktif dan terlihat peserta didik menunjukkan semangat dalam mengerjakan kuis yang didesain dengan metode gamifikasi sehingga dapat dilihat papan peringkat untuk setiap peserta didik. Peserta didik dan pendidik kemudian bersama-sama melakukan evaluasi dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Setelah pembelajaran selesai, pendidik meminta peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya, yaitu tentang statistika dot plot dan diagram pencar. Sebelum pendidik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam, peserta didik diarahkan untuk melakukan refleksi pembelajaran dengan menuliskannya di buku catatan masing-masing peserta didik.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2024. Pada pembelajaran ini hampir seperti dengan pertemuan pertama, walaupun tetap ada beberapa masalah yang muncul pada pertemuan ini. Salah satu masalah tersebut adalah bahwa beberapa peserta didik mengalami kendala saat mengakses quizizz, sehingga mereka harus berbagi koneksi internet dengan teman sebelahnya. Meskipun demikian, pembelajaran terasa lebih aktif dan terlihat peserta didik menunjukkan semangat dalam mengerjakan kuis yang didesain dengan metode gamifikasi sehingga dapat dilihat papan peringkat untuk setiap peserta didik. Setelah itu, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran sebelum mengakhiri pertemuan kedua.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 26 April 2024. Pada pembelajaran ini dilaksanakan review materi dan tes akhir siklus III dengan waktu penggerjaan 45 menit sebanyak tiga soal uraian. Kemudian pendidik meminta buku catatan dan smartphone diletakkan di dalam tas masing-masing.

C. Pengamatan

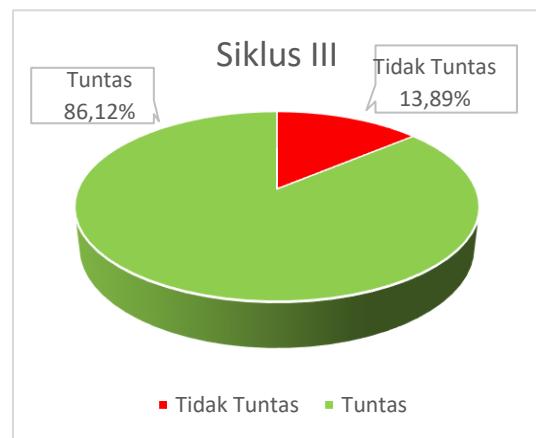
Hasil observasi mengungkapkan bahwa pendidik sudah lebih baik dalam mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun. Kondisifitas kelas bisa dijaga dengan baik. Meskipun tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil. Namun secara umum, dengan penggunaan 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 II setelah pembelajaran menggunakan *quizizz*:

**Tabel 4.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya peserta didik	31	5
Persentase (%)	86,12	13,89



**Gambar 5.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III.

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 31 peserta didik atau 86% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 14% dibandingkan dengan hasil pada siklus II.

#### D. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama siklus III. 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 menggunakan *quizizz* pada siklus III, hasilnya cukup baik. Peserta didik terkadang mengalami kendala dalam hal konektifitas internet. Meskipun demikian, hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus III, seluruh peserta didik sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan indikator keaktifan belajar peserta didik.

Hasil tes akhir pada materi statistika box plot, dot plot, dan diagram pencar menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini sudah tercapai, karena siswa telah mencapai tingkat ketuntasan sebesar 86% sehingga penelitian berhasil dan tindakan dihentikan.

Berdasarkan data yang telah dijelaskan di atas, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *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-6 meningkat, mencapai 86% pada akhir siklus III, yang berarti 31 peserta didik telah mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75%. Meskipun masih ada 5 peserta didik (14%) yang belum mencapai ketuntasan minimal, mereka akan diberikan tugas remedial untuk membantu mereka mencapai ketuntasan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *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 penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas di salah satu SMA Negeri di Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* efektif untuk 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 55% sebelum tindakan, namun pada akhir siklus meningkat signifikan menjadi 86%.

#### 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.v1i3i2.6330>
- Arisandi, S. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheets Untuk 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. *AtTàlim : 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 untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>
- Mulyia, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Untuk 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](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.