

## Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN

Addin Zuhrotul Aini<sup>1\*</sup>, Palupi Rahayu<sup>2</sup>  
STKIP PGRI Nganjuk<sup>1,2</sup>

addinzuhrotul@stkipnganjuk.ac.id<sup>1</sup>, palupirahayu9@gmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has caused the learning process to be carried out online. This causes many students who are not enthusiastic and seem bored during the learning process or during the evaluation. Students are not interested in the learning process carried out by the teacher. This can be seen from the inactivity of students in participating in online learning, not collecting assignments or being late in collecting them. If this situation is allowed to continue, it is feared that PPKn Learning outcomes will decline. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes by using quizizz. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques in this study used tests and observations. The results showed that there was an increase in student learning outcomes, this was indicated by the increase in the class average score in the first cycle of 50.29 then increased in the second cycle to 85.58. In addition, there was also an increase in the percentage of success where in the first cycle 17.8% then increased in the second cycle to 96.42%.

**Keywords:** ditulis dengan arial 10. Kata kunci antara 3-5 kata atau gabungan kata

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menyebabkan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang tidak semangat dan terlihat merasa bosan saat proses pembelajaran ataupun saat evaluasi berlangsung. Siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hal ini terlihat dari ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, tidak mengumpulkan tugas atau terlambat mengumpulkannya. Jika keadaan ini tetap dibiarkan dikhawatirkan hasil belajar PPKn akan menurun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan quizizz. Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa, hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada siklus I 50,29 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,58. Selain itu terjadi peningkatan pula pada prosentase keberhasilan dimana pada siklus I 17,8% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,42%.

**Kata Kunci:** Quizizz, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKN adalah pelajaran yang focus capaiannya mendalami hak-hak dan kewajiban sesuai warga Negara Indonesia yang tersirat dalam amanat pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini membentuk pola pikir dan sikap warganegara. Hal ini selaras dengan Suardi et al., (2019) bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki cakupan nilai dari masyarakat sekitarnya yang khas.

Pandemic COvid-19 merubah pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang biasanya dilaksanakan dikelas secara tatap muka sekarang dilaksanakan secara daring. Hal ini menambah permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survey sederhana yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 3 Nganjuk, banyak siswa yang ketika proses pembelajaran ataupun pada waktu evaluasi tidak semangat dan terlihat merasa bosan. Siswa tidak focus dan kurang tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran daring, tidak mengumpulkan tugas atau terlambat mengumpulkannya. Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung yakni guru mengirimkan materi beserta tugas melalui whatsapp group. Ulangan harian juga dilaksanakan dengan memberikan soal kepada siswa yang bisa dikerjakan di rumah, hal ini memungkinkan siswa mengerjakannya dengan membuka buku atau searching di google. akibatnya hasil evaluasi tidak murni hasil pemikiran siswa. Keadaan ini juga dapat membuat guru tidak dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa pada pokok bahasan yang telah diajarkan.

Hal ini juga berimplikasi pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa relative rendah dan tidak ada peningkatan. Hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk angka, symbol, huruf ataupun kalimat. (Nurdyansyah & Toyiba, 2016)

Pengertian lain hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa pada akhir proses pembelajaran berupa skala nilai berupa huruf atau symbol atau angka yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan atau ketidak berhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Sembiring & ., 2013). Kegiatan ini nantinya untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa mengituti proses pembelajaran, dimana nantinya ditandai dengan skala nilai yang dapat berupa simbol, huruf atau angka.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada akhirnya mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi ataupun dalam membuat evaluasi, dengan harapan siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan kondusif, baik, aktif dan tidak bosan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan muaranya adalah kegiatan yang menyenangkan.

Quizizz is a game-based educational app, which brings multiplayer activities to classrooms and makes in-class exercises interactive and fun. Using Quizizz, students can do in-class exercises on their electronic devices.(Zhao, 2019). Berdasarkan penjelasan di atas quizizz merupakan aplikasi dalam dunia pendidikan yang berbasis game. Didalam quizizz terdapat lebih dari seorang pemain. Disini dapat membuat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat mengerjakan latihan atau evaluasi pembelajaran melalui perangkat elektronik siswa, bisa menggunakan HP, PC, laptop atau yang lainnya. Hal ini selaras bahwa quizizz merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis kuis dengan pemain lebih dari satu. Quizizz dapat dibuka melalui website dan dapat

digunakan siswa di kelas dalam proses pembelajaran secara bersama-sama. Quizizz juga dapat digunakan dalam bentuk penugasan tugas di rumah (Termini et al., 2020).

In Quizizz, the question order is randomized for each student. With Quizizz, teachers can also assign homework to give students additional practice. Each question ought to be multiple choices with two or four possible answers. (Rahayu & Purnawarman, 2019). Didalam aplikasi quizizz pertanyaan yang muncul ditampilan layar siswa diacak secara otomatis. Pengajar juga dapat memberikan pekerjaan rumah kepada siswa sebagai latihan siswa. Seluruh pertanyaan harus berupa pilihan ganda dengan dua atau empat kemungkinan jawaban.

Sebagai seorang pengajar pasti memiliki harapan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran interaktif ini memungkinkan terjadi interaksi dan saling aktif pada siswa ketika pelaksanaan evaluasi. Hasil evaluasi dapat dianalisis secara otomatis oleh aplikasi sehingga rangking dapat diketahui saat itu juga. Kelebihan dari aplikasi quizizz ini adalah terdapat data statistic hasil pengerjaan siswa secara otomatis yang dapat digunakan untuk refleksi. (Aini, 2019)

Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa karena pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Wijayanti & Hermanto, 2021). Hal ini dikarenakan soal yang dimunculkan dalam quizizz di kemas menjadi seperti bermain game. Siswa tidak merasa sedang mengerjakan tugas, namun siswa seperti bermain game. Terdapat suara dan tampilan yang membuat siswa semakin tertantang ketika mengerjakan soal dengan menggunakan quizizz. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Anugrahwati & Hermansyah Unlike other educational applications, Game Quizizz has game characteristics such as avatars, themes, memes, and entertaining music in the learning process. Quizizz also allows students to compete with each other and motivates them to learn so that learning outcomes can be improved. Students take the quiz at the same time when online and see their live ranking on the leaderboard or the teacher can monitor the process and download the results when the quiz is over to evaluate student performance. Game Quizizz can help student motivation and improve student learning outcomes. (Anugrawati & Hermansyah, 2020)

According to (Wilson & Bolliger, 2013) mobile learning aims to facilitate learning learners anywhere and anytime in accordance with the time available. Virtual learning can be accessed virtually anywhere, by providing access to the delivery of material. (Wibawa et al., 2019). Berdasarkan penjelasan di atas bahwa pembelajaran dengan menggunakan mobile bertujuan untuk memfasilitasi siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. pembelajaran virtual seperti ini dapat diakses secara virtual oleh siswa dimana saja. Pembelajaran tidak hanya ketika proses tatap muka di ruang

kelas. Hal ini sangat mendukung dengan proses pembelajaran yang berlangsung secara daring.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan quizizz merupakan pembelajaran yang menerapkan "belajar sambil bermain game", proses pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga diharapkan agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Harapannya aplikasi qizizz ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kekurangan pembelajaran dengan aplikasi quizizz yakni pelaksanaan pembelajaran tergantung dengan jaringan internet setempat (Suharsono, 2020). Hal ini sudah bukan rahasia lagi dengan keadaan topografi khususnya di area Nganjuk mengakibatkan perbedaan kekuatan jaringan internet. Namun hal ini dapat dikomunikasikan terlebih dahulu dengan siswa agar sebelum melaksanakan kegiatan evaluasi menggunakan quizizz siswa dapat menyiapkan jaringan internet.

Penelitian terdahulu telah banyak yang membahas mengenai penggunaan quizizz. Hasil penelitian yaitu using the game " Quizizz" during the Arabic class , the researchers found that using " Quizizz" during the Arabic class is significant applicable in UPSI or another institute as a teaching tool to make students more interesting and more focusing on the class (mei et al., 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama penggunaan quizizz terdapat peningkatan secara signifikan ketertarikan siswa dan siswa menjadi lebih focus.

Hasil penelitian yang lain yakni dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya (Citra & Rosy, 2020) menyatakan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan aplikasi quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Teknologi Perkantoran.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn.

## **METODE**

Penelitian yang dilaksanakan saat ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan prosedur penelitian tindakan kelas model kemmis dan mac tanggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan kemudian refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Nganjuk. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X Mipa 6 tahun pelajaran 2020/2021 sejumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk memperoleh tes hasil belajar siswa. Data tes diambil dari hasil tes pada setiap siklus. Observasi digunakan untuk mengetahui proses dalam proses pembelajaran dalam mengimplementasikan quizizz.

Instrument penelitian menggunakan tes dan lembar observasi kegiatan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika prestasi belajar siswa minimal 75 dan presentase keberhasilan siswa 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan. Kegiatan perencanaan mencakup pengembangan RPP dengan menerapkan quizizz. Mengembangkan lembar observasi penerapan media quizizz. Membuat petunjuk sederhana penggunaan quizizz.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, tahap ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media quizizz.

Berdasarkan hasil dari tes didapatkan informasi nilai sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Siklus I**

No	Aspek	Nilai Siklus 1
1	Rata-rata kelas	50,29
2	Yang berhasil	5
3	Presentase keberhasilan	17,8

Berdasarkan data table di atas nilai rata-rata kelas sebesar 50,29 dimana nilai ini masih dibawah rata-rata standar minimal prestasi yang diharapkan yaitu 75. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas standar minimal hanya 5 siswa. Dan presentase jumlah siswa yang berhasil hanya mencapai 17,8%.

Tahap berikutnya adalah observasi. Tahap observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan mulai awal hingga akhir tahapan. Kegiatan pada tahap ini mencakup mengamati pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dan mengamati aktifitas guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil observasi didapatkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung sesuai sekenario/RPP, masih ditemukan beberapa siswa yang ragu untuk menjawab pada aplikasi quizziz. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan quizizz siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaa, beberapa siswa mengalami kesulitan mengoperasikan quizizz.

Kegiatan terakhir dari tahap ini adalah refleksi. Kegiatan refleksi bertujuan untuk memperbaiki kegiatan sebelumnya dan menentukan tindakan pada tahap berikutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan siklus I, maka dapat didapatkan hasil refleksi dengan kekurangan pada siklus I ini sebagai berikut. Pertama semua pelaksanaan tindakan belum dapat dilaksanakan sesuai rencana yang termuat di RPP. Kedua beberapa siswa masih merasa gugup, tegang dan takut dalam menjawab pertanyaan pada aplikasi quizizz. Siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi quizizz.

Berdasarkan kekurangan di atas, perbaikan yang direncanakan pada siklus kedua yakni pertama melaksanakan seluruh kegiatan proses

pembelajaran sesuai RPP. Kedua memberikan tutorial penggunaan aplikasi quizziz lagi dengan lebih rinci.

## Siklus II

Kegiatan pertama pada siklus ke II yakni memperbaiki perencanaan kegiatan siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Kegiatan perencanaan disini mencakup memperbaiki pengembangan RPP dengan menerapkan quizziz dan membuat petunjuk penggunaan quizziz lebih aplikatif.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan siklus II, tahap ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media quizziz.

Berdasarkan hasil dari tes didapatkan informasi nilai sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Siklus II**

No	Aspek	Nilai Siklus II
1	Rata-rata kelas	85,58
2	Yang berhasil	27
3	Presentase keberhasilan	96,42

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II didapatkan informasi hasil belajar dengan dinlai rata-rata 85,58, dengan siswa yang berhasil menjawab diatas nilai minimal adalah 27 siswa sehingga presentasi keberhasilan kelas sebesar 96,42%.

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan belajar mengajar siklus II kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Siswa dapat menggunakan aplikasi quizziz dengan baik, hal ini ditandai dengan seluruh siswa mampu mengerjakan soal dengan menggunakan aplikasi quizziz tanpa ragu.

Berdasarkan hasil pantauan peneliti pada pelaksanaan siklus II ini semua tindakan yang direncanakan telah berjalan secara efektif. Siswa telah terbiasa menggunakan aplikasi quizziz. Kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran siklus I dapat diminimalkan.

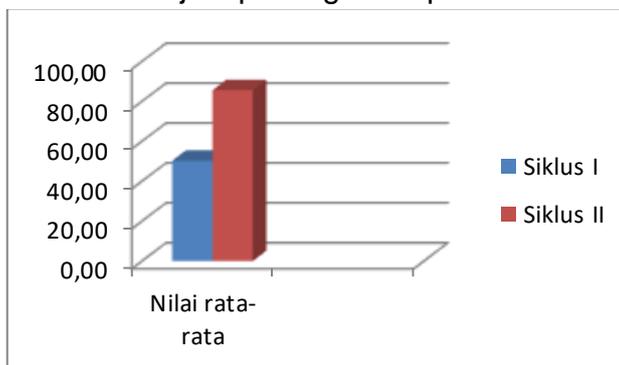
Berdasarkan pelaksanaan kegiatan siklus I dan siklus II perkembangan hasil belajar siswa dapat dilihat pada table 3.

**Tabel 3 Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II**

No	Aspek	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	Rata-rata kelas	50,29	85,58
2	Yang berhasil	5	27
3	Presentase keberhasilan	17,8	96,42

Berdasarkan table di atas diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata kelas dan presentase keberhasilan siswa mengalami kenaikan pada siklus berikutnya. Peningkatan nilai rata-rata mencapai 35,29 hal ini dilihat dari nilai rata-rata siklus I sebesar 50,29 kemudian pada siklus II sebesar 85,58. Peningkatan siswa yang berhasil mencapai nilai diatas KKM sebanyak 22 siswa, ini dilihat pada siklus I siswa yang mencapai KKM hanya 5 siswa kemudian pada siklus II menjadi 27 siswa. Peningkatan presentase

keberhasilan mencapai 78,62, ini dilihat dari presentase keberhasilan siklus I sebesar 17,8% kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 96,42%.



Gambar 1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diinterpretasikan bahwa penerapan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar. Dimana peningkatan ini telah melampaui Kriteria minimal kelas dan prosentase keberhasilan. Dengan demikian tidak perlu lagi dilaksanakan kegiatan siklus berikutnya. Pada siklus II ini jumlah siswa berhasil sudah mencapai 96,42% dari seluruh siswa.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 6 SMAN 3 Nganjuk. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada siklus I 50,29 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,58. Selain itu terjadi peningkatan pula pada prosentase keberhasilan dimana pada siklus I 17,8% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,42%. Peningkatan nilai rata-rata kelas dan prosentasi keberhasilan menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, siswa dan guru menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada guru dapat menggunakan media Quizizz sebagai alternatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran selama masa pandemic. Dimana sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan quizizz guru memberikan pemahaman dan pelatihan terlebih dahulu dalam penggunaan quizizz agar siswa telah terbiasa menggunakan quizizz dan dapat menggunakan selama proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). *Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students ' Motivation in Online Learning*. 3(November), 601–605.

- 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, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Nurdyansyah, & Toyiba, F. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Strategi Pembelajaran Aktif, Hasil Belajar*, 1(2), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1610>
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*. 254(Conaplin 2018), 102–106. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- Sembinging, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Suardi, S., Herdiansyah, H., Ramlan, H., & Mutiara, I. A. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*. <https://doi.org/10.26618/jed.v4i1.1983>
- Suharsono, A. (2020). *PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PELATIHAN DASAR CPNS KEMENKEU GENERASI MILENIAL*. 6356, 60–66. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i1.1915>
- Termini, E., Description, F. P., Street, D., Id, B. S., Schedule, E., Code, F. F., Funds, F., Code, S. F., Funds, S., Funds, L., Funds, T., Lindsay, D. S., Nosek, B. A., Key, I., Order, N., County, C., District, A., County, M., Works, P., ... Components, A. P. (2020). *quizizz ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer.quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan siswa dikelas untuk dimainkan bersama,ataupun digunakan untuk penugasan siswa di rumah*. 21(1), 1–9.
- Wibawa, R. P., Astuti, R.I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. 05(01), 347–356.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>