

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SISWA SMK

¹Ma'rifatun Nisa, ²Muhrida Jalil, ³Andi Quraisy, ⁴Ramliah

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴SMK Negeri 2 Maros

¹Marifatunnisa031@gmail.com, ²Jalilmuhrida@gmail.com, ³andiquraisy@unismuh.ac.id

⁴naniramliah73@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah prestasi akademik siswa meningkat dengan bantuan Quizizz dan lingkungan pembelajaran IT pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Maros. PTK merupakan suatu cara bagi guru untuk mengatur pengaturan praktik mengajar dan belajar dari pengalaman belajarnya, menguji ide-ide untuk meningkatkan praktik mengajar, dan melihat dampak nyata dari upaya tersebut. Cara tindakan dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas adalah dengan mengidentifikasi masalah, kemudian menganalisis masalah, kemudian mempertimbangkan solusi yang berbeda dan mengambil keputusan tentang solusi yang tepat, mengambil tindakan. Penelitian ini menggunakan tes sebagai metode pengumpulan datanya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test, tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Metode Penelitian Tindakan Kelas (CART) diperbaiki berdasarkan pengujian selama 2 siklus dan 8 kali pertemuan. Hal ini didukung dengan data dari data integritas hasil belajar siswa. Pada Siklus I persentase hasilnya dibawah 75%, sedangkan pada Siklus II hasilnya meningkat yaitu 76,5%.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Quizizz, peningkatan

Abstract

The aim of this research is to find out whether student academic achievement increases with the help of Quizizz and the IT learning environment for class X DKV students at SMK Negeri 2 Maros. PTK is a way for teachers to regulate teaching practices and learn from their learning experiences, test ideas for improving teaching practices, and see the real impact of these efforts. The way of action in solving problems according to the problems described above is to identify the problem, then analyze the problem, then consider different solutions and make a decision about the right solution, take action. This research uses tests as a data collection method. The tests used in this research were pre-test and post-test, the tests used were multiple choice tests. The Classroom Action Research Method (CART) was improved based on testing over 2 cycles and 8 meetings. This is supported by data from student learning outcomes integrity data. In Cycle I the percentage of results was below 75%, while in Cycle II the results increased to 76.5%.

Keywords: Classroom Action Research, Quizizz, improvement

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mempengaruhi peserta didik agar dapat beradaptasi dengan baik terhadap lingkungannya, yang menyebabkan terjadinya perubahan pada dirinya sehingga memungkinkan dirinya berfungsi dalam masyarakat. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan adalah sebuah platform untuk belajar. Pendidik dapat menyampaikan pembelajaran melalui lingkungan belajar yang mudah dipahami dan dimengerti, menyajikan, mengolah dan mendistribusikan media sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menarik bagi siswa. Winataputra dkk (2008: 1.18) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengawali, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar siswa”. Proses belajar mengajar mengubah tingkah laku atau penampilan dengan melakukan berbagai kegiatan seperti menganalisis, memahami, mengamati, berpikir, mendengarkan dan meniru.

Menurut John Renold Siregar, media pendidikan merupakan bagian penting dan integral dalam pengembangan proses kegiatan pembelajaran di semua program dan jenjang, oleh karena itu kemampuan mengembangkan dan menggunakan media pendidikan sangat diperlukan oleh seorang pendidik yang profesional. Menurut Munand menjelaskan fungsi utama media pendidikan yaitu sebagai alat pembelajaran. Guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan siswa, indikator-indikator tersebut dibuat dan disusun, dengan menerapkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga guru harus mengetahui cara menciptakan pembelajaran. media dalam pelaksanaan pembelajaran ini.

Belajar dari media merupakan salah satu hal terpenting dalam pembelajaran. Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah peran media pembelajaran sebagai wadah penyampai pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi kepada penerimanya. Hal ini tidak lepas dari peran seorang guru. Kompetensi pendidik dalam mengajar peserta didik merupakan salah satu prasyarat, oleh karena itu dinilai perlu terus dikembangkan dengan model dan media yang efektif dan efisien.

Quizizz adalah platform interaktif dan menarik bagi siswa berdasarkan teknologi digital. Apalagi dalam pembelajaran di rumah saat ini, penggunaan media berbasis teknologi sudah menjadi bagian integral dalam pembelajaran agar terlaksana tanpa rasa bosan dan memberikan hasil belajar yang maksimal (Kurniawan dan Huda, 2021). Selain itu, mengerjakan latihan dengan menggunakan media Quizizz membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar sehingga meningkatkan pemahaman siswa (Annisa dan Erwin, 2021).

Quizizz adalah platform digital yang membantu siswa memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan menggunakan perangkat mereka. Dengan bantuan perangkat, minat siswa meningkat, dan efek Quizizz sesuai dengan siswa saat ini, yang sebagian besar menggunakan ponsel cerdas dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dengan penerapan aplikasi kuis berbasis permainan dengan teknologi memadai dinilai lebih efektif dalam menunjang hasil belajar siswa. Ini memiliki beberapa fitur menarik yang dapat digunakan siswa. Tujuan dari efek Quizizz tidak hanya untuk menciptakan pembelajaran interaktif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan alat pembelajaran yang efektif karena dapat menstimulasi komponen visual dan verbal (Dewi, 2018).

Berbagai penelitian terkait penggunaan media Quizizz menunjukkan manfaat peningkatan kompetensi siswa dan lebih menyempurnakan kompetensi pendidik ketika menggunakan pembelajaran Quizizz. Tujuan penggunaan lingkungan belajar Quizizz adalah untuk mencocokkan permasalahan lingkungan belajar tradisional dengan pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa, karena lingkungan belajar yang muncul menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Hal ini berkaitan erat dengan pembelajaran, yaitu bagaimana peran guru dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara efektif atau mencapai hasil yang sesuai tujuannya (Sumiati dan Asra, 2008).

Keterampilan teknologi informasi komunikasi para pendidik masih kurang dalam penyusunan media pendidikan, harus selalu dikembangkan sehingga keterampilan ini

penting dalam pengembangan keterampilan terampil, salah satunya peningkatan penglihatan dan keterampilan. menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik, yang dapat didukung dengan pelaksanaan tugas dan fungsi staf fungsional pengembang teknologi pembelajaran (PTP) dalam meningkatkan kompetensi PTK dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis ICT.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (CSR) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan lingkungan belajar Quizizz pada siswa DKV kelas X SMK Negeri 2 Maros. PTK merupakan suatu cara bagi guru untuk mengatur pengaturan praktik mengajar dan belajar dari pengalaman belajarnya, menguji ide-ide untuk meningkatkan praktik mengajar, dan melihat dampak nyata dari upaya tersebut. Cara tindakan dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas adalah dengan mengidentifikasi masalah, kemudian menganalisis masalah, kemudian mempertimbangkan solusi yang berbeda dan mengambil keputusan tentang solusi yang tepat, mengambil tindakan. Populasi penelitian ini adalah siswa laki-laki dan perempuan SMK Negeri 2 Maros Kecamatan Jenetaesa Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan yang berjumlah 604 orang, sedangkan sampel penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan kelas -13. Penelitian ini menggunakan tes sebagai metode pengumpulan datanya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test, tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Teknik analisis data untuk mengetahui penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis Quizizz untuk meningkatkan kinerja siswa di SMK Negeri 2 Maros melalui statistik deskriptif dan menggunakan teknik analisis inferensial dengan menggunakan Microsoft Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu. siklus I dan siklus II. Pada putaran 1 dilaksanakan 4 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk menguji hasil

belajar dengan kuis. Tes hasil belajar merupakan tes ulang harian berupa 10 nomor pilihan ganda dengan materi IT, dimana setiap soal dikerjakan dalam batas waktu 1 menit. Untuk lebih jelasnya berikut tabel hasil tes menggunakan aplikasi kuis pada kelas X DKV SMKN 2 Maros siklus I:

Table 1. Pelajaran skor hasil belajar TIK siswa kelas X DKV SMKN 2 MAROS

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	34
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	83
Skor Minimum	40
Rentang Skor	43
Skor rata-rata	62,4

Dari Tabel 1 terlihat rata-rata nilai tes siswa yang menggunakan Quizizz pada Siklus I adalah 62,4 dari nilai maksimal 100. Kendala pada putaran 1 ini adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap aplikasi Quizizz, masih banyak siswa yang belum mengenal aplikasi Quizizz. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi poin sesuai Tabel 2.

Table 2. Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar TIK peserta didik kelas X DKV SMKN 2 Maros

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 60	Sangat rendah	14	41,2
2	61- 70	Rendah	11	32,4
3	71 - 80	Sedang	8	23,5
4	81 - 90	Tinggi	1	2,9

5	91 - 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			34	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap informatika masih di bawah 75%, oleh karena itu siklus I dinyatakan belum tuntas dan dilanjutkan ke siklus II. Jadi peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi seluruh kegiatan yang berlangsung pada siklus I. Berdasarkan hasil tes data siklus I dengan aplikasi kuis, dilakukan refleksi pada siklus II, berikut tabel hasil tes data siklus II dengan aplikasi kuis:

Table 3 - Pelajaran skor hasil belajar TIK siswa kelas X DKV SMKN 2 MAROS

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	34
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	97
Skor Minimum	55
Rentang Skor	42
Skor rata-rata	62,4

Berdasarkan Tabel 3 terlihat rata-rata nilai ulangan siswa dengan menggunakan kuis siklus I sebesar 76,5 dari maksimal 100 poin. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi poin sesuai Tabel 4.

Table 4. Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar TIK peserta didik kelas X DKV SMKN 2 Maros

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 60	Sangat rendah	4	11,8
2	61- 70	Rendah	6	17,6

3	71 - 80	Sedang	14	41,2
4	81 - 90	Tinggi	8	23,5
5	91 - 100	Sangat tinggi	2	5,9
Jumlah			34	100

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IT siswa berada pada kategori baik dengan skor rendah dan sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh memenuhi kriteria yang diharapkan dan ada harapan penerapan kuis dapat diimplementasikan pada kelas berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mata pelajaran informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 2 Maros. Mata pelajaran ini yang berfokus pada pengembangan sistem berbasis komputer dengan segala kemampuan pemrograman kecerdasan buatan dan jaringan komputer. Pada mata pelajaran informatika siswa mempelajari ilmu dan teknik yang membahas tentang pengolahan data atau masalah transformasi dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Pembelajaran informatika penting di era digital saat ini karena membantu dan mempermudah siswa dalam mencari informasi melalui dasar komputer terlebih dahulu. Sehingga siswa di era digital dapat menggunakan computer sebagaimana mestinya. Serta didalam media pembelajaran Quizizz yang diterapkan kepada siswa meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat bermain kuis, game, diskusi, dan survey.

B. Saran

Dari hasil Pemantapan Profesi Keguruan yang dilaksanakan maka penulis dapat menyarankan:

1. Menambah fasilitas ruangan belajar agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan baik

2. Memanfaatkan fasilitas yang ada untuk kemajuan SMK Negeri 2 Maros.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.
- Kurniawan, M.C.D., & Huda, M.M. (2021). Pengaruh penggunaan Quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Sumiati dan Asra. 2008. Metode Belajar. Bandung: CV Wahana Prima Suradika, A. (2000). Metode Penelitian Sosial. Jakarta: UMJ Press.
- Winataputra, dkk.2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.