



PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZZZ DI KELAS VIII

Sitti Nurhalima¹, Faisal², Sukmawati³

¹Universitas Negeri Makassar/ Email:Sittinurhalima5@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar/Email:Faisalsudrajat84@gmail.com

³SMPN 33 Makassar/ Email: sukmawati122@guru.smp.belajar.id

Artikel info

Received; 7-08-2022

Revised;10-09-2022

Accepted;25-10-2022

Published,16-11-2022

Abstrak

Penurunan kualitas pendidikan di Indonesia membuat guru atau pendidik dituntut untuk lebih kreatif dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan di era teknologi ini adalah memanfaatkan aplikasi edukatif Quizizz yang merupakan aplikasi pendidikan berbasis game. Pembelajaran berbasis game ini akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan berupa proses pengkajian bersiklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis quizizz. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.I SMP Negeri 33 Makassar sebanyak 35 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis quizizz pada siklus I persentase hasil belajar siswa 62% yang tuntas, sedangkan sebanyak 38% siswa belum tuntas dari 34 jumlah siswa. Pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa mengalami kenaikan persentase hasil belajar 76% siswa yang tuntas, sedangkan sebanyak 24% siswa yang belum tuntas dari 33 jumlah siswa. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa skor sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu sebesar 75%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis quizizz dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII.I SMP Negeri 33 Makassar. Penggunaan aplikasi edukatif berbasis game membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan soal-soal yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar.

Key words:

Hasil belajar, Quizizz, IPA



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet (Chieng & Tan, 2021). Pengaruh tersebut merupakan sarana informasi bagi peserta didik dan guru yang memudahkan dalam proses pembelajaran. teknologi dan internet menjadi potensi yang sangat besar dalam pengembangan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengakses informasi secara mudah dan fleksibel (Prawiradilaga, 2016). Guru dapat terstimulus dengan fasilitas yang disediakan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran berbasis website atau aplikasi yang dapat diakses peserta didik kapan saja (Mukminin et al., 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik agar dapat berpikir secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Mata pelajaran IPA secara umum dipandang mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran di kelas yang tidak begitu menyenangkan (Annuuru, T. et al., 2017). Guru belum menerapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media berbasis *website* atau aplikasi. Terbatasnya sumber media menjadi masalah yang tentunya tidak sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih (Prasojo et al., 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah pemahaman peserta didik bahwa belajar IPA itu menyenangkan.

Proses pembelajaran IPA di SMP seringkali masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Metode ini dinilai kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena kurang menarik dan interaktif. Peserta didik menjadi pasif dan tidak termotivasi untuk belajar, sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pra siklus, hasil belajar peserta didik kelas VIII.I di SMP Negeri 33 Makassar dinilai kurang memadai. Rendahnya nilai pra siklus dengan rerata nilai siswa yaitu 55. Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang efektif. Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti multimedia interaktif berbasis Quizizz.

Dalam proses pembelajaran IPA di kelas VIII, penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep IPA yang kompleks. Melalui visualisasi dan interaksi yang menarik, peserta dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman konsep secara mandiri (Sanjaya, 2018). Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan Termasuk

bidang Pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. (Noor, 2020)

Quizizz merupakan sebuah platform keterlibatan peserta didik dengan guru untuk melakukan pembelajaran dan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat digunakan guru sebagai solusi pembelajaran IPA yang menyenangkan (Roysa & Hartani, 2020). Penggunaan metode, strategi, dan model pembelajaran yang tepat secara optimal didukung dengan media interaktif dapat membangkitkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA (Januarisman & Ghufro, 2016). Maka dari itu, materi pembelajaran telah disusun sedemikian rupa untuk mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran berbasis media interaktif quizizz ini menjadi solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah SMPN 33 Makassar.

Berdasarkan uraian di atas, multimedia interaktif berbasis Quizizz memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.I di SMP Negeri 33 Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 33 Makassar yang berlokasi di Jl. Tamalate VIII No. 1 Perumnas Panakkukang, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Mei 2024. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dilaksanakan mulai siklus I dan siklus II. Hasil evaluasi pada siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II yakni sebagai berikut:

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pelaksanaan PTK dengan membuat skenario pembelajaran, membuat media interaktif berbasis Quizizz dengan, serta membuat perangkat pembelajaran tambahan, seperti: modul ajar, lembar kerja peserta didik.

Pelaksanaan

Tindakan dalam penelitian ini mengacu pada pelaksanaan tugas atau pembelajaran yang direncanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Sebagai pengantar, guru menyajikan materi pokok, dan siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa mendengarkan penjelasan guru sebelum mengerjakan LKPD dalam kegiatan diskusi kelompok untuk lebih mendalami konten. Setelah itu peserta didik bermain games edukasi berbasis quizizz. Selama kegiatan pembelajaran, pengamat lain membantu pengajar sebagai peneliti dalam melakukan pengamatan dan pendokumentasian kegiatan. Selain itu, peneliti bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan sekaligus pengamat.

Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan oleh rekan sejawat PPL. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi peneliti. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran harus diamati oleh pengamat, dan proses pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil observasi dianalisis untuk menilai aktivitas siswa, guru, dan pembelajaran tentunya.

Refleksi

Berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh pengamat, peneliti menganalisis, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau akibat dari tindakan yang dilakukan. Tahap refleksi meliputi menganalisis, memahami, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan pengamatan setiap siklus. Mengidentifikasi keuntungan dan kerugian dari berbagai strategi peningkatan pembelajaran. Sebagai acuan, hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam membuat dan melaksanakan kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu hasil tes, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Analisis Data Hasil Tes

Menurut Sugiyono (2013) skor hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah butir soal}} \times 100$$

$$\text{Nilai rerata siswa} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKTP adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa} \geq \text{KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Tabel 1. Nilai KKTP

No.	Nilai KKTP	Kategori
1	≥ 75	Tuntas
2	< 75	Belum Tuntas
Total		

Menurut Sunarti (2014), agar data yang diperoleh mudah untuk dilihat tingkat keberhasilannya, maka semua hasil yang diperoleh dikonversikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Hasil Belajar Siswa

No.	RentangNilai	SkalaNilai	Kategori
1.	85-100	A	Sangat Tinggi
2.	75-84	B	Tinggi
3.	60-74	C	Sedang
4.	40-59	D	Rendah
5.	0-39	E	Sangat Rendah

2. Penyajian Data

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya. Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII.I SMP Negeri 33 Makassar mengenai peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall pada materi gelombang dan bunyi, datanya diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	34 orang	33 orang
Rata-rata nilai hasil belajar	77,35%	85,15%
Persentase ketuntasan	62%	76%

Dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa, rata-rata nilai siklus I sebesar 77,35%. Sedangkan pada siklus II sebesar 85,15%. Rata-rata yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II naik 7,8%.

Peningkatan hasil belajar IPA siswa dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai tes dan persentase siswa yang memenuhi KKTP. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 62%. Sedangkan pada siklus II sebesar 76%. Persentase ketuntasan yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II naik 14%. Siswa yang mencapai nilai ≥ 75 minimal 75% telah tercapai.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berjalan dengan cukup baik, namun terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian untuk perbaikan di siklus II. Secara umum, proses pembelajaran berjalan lancar. Guru berhasil menerapkan multimedia interaktif berbasis quizizz. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

Beberapa peserta memperoleh hasil yang tidak sesuai dengan indikator keberhasilan. Hal ini berakibat terhadap hasil belajar peserta didik. Masih banyak yang belum tuntas dikarenakan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi yang rendah yang disebabkan oleh kurangnya membaca buku, peserta didik belum bisa bekerjasama secara maksimal dalam belajar kelompok, kurangnya fokus, suka bermain saat belajar dan sebagian peserta didik belum memahami mengenai alur pelaksanaan saat bermain games dengan quizizz yang merupakan kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Meskipun hasilnya tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan multimedia interaktif berbasis Quizizz, karena peserta didik cenderung lebih senang jika memperoleh materi tidak hanya mendengarkan guru namun dapat melakukan aktivitas yang menarik dan interaktif seperti belajar sambil bermain. Hal ini membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Refleksi merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran, khususnya setelah mengetahui hasil tindakan pada Siklus I. Pada Siklus I penggunaan media interaktif berbasis wordwall untuk materi gelombang belum terlaksana secara optimal. Hal ini mendorong dilakukannya evaluasi mendalam untuk mengetahui kekurangan dan celah yang perlu diperbaiki. Dengan melakukan refleksi yang mendalam dan sistematis, guru dapat merumuskan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada Siklus II. Hal ini akan membawa dampak positif bagi pencapaian hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menggunakan media interaktif berbasis quizizz sudah berjalan dengan baik dan kendala-kendala yang ada pada siklus I sudah diperbaiki sehingga tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 76 persen, dengan 33 siswa dari 35 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mereka telah tuntas belajar pada siklus II dan telah memenuhi kriteria persentase ketuntasan yang diinginkan yaitu ≥ 75 persen. Hal ini sesuai dengan hakikat belajar, yang biasanya perubahan tingkah laku yang disertai dengan serangkaian tindakan diantaranya untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dengan menggunakan media digital seperti *e-book* selain itu memberikan bahan ajar yang menarik; untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar kelompok guru membuat aturan yang jelas tentang kerjasama dalam kelompok, memberikan tanggung jawab yang berbeda kepada setiap anggota kelompok, memantau kinerja kelompok secara berkala, dan memberikan penghargaan atas kerjasama yang baik dalam belajar kelompok; untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik guru melakukan teknik relaksasi seperti memberikan *ice breaking* ataupun peregangan ringan; dalam mengatasi kesulitan bermain games quizizz guru memberikan penjelasan yang jelas tentang alur permainan dengan memastikan semua peserta didik paham aturan dan tujuan permainan dengan melakukan simulasi dan memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus II dikategorikan sangat tinggi karena hasil belajar peserta didik meningkat mencapai nilai KKTP yaitu 75. Persentase ketuntasan siswa sebesar 62% pada siklus I dan meningkat

pada siklus II menjadi 76% mengalami peningkatan sebesar 14%. Hal ini disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa pada materi gelombang dan getaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis quizz sangat tinggi sehingga menarik antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sehingga mencapai skor maksimal yang telah ditentukan.

Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik di SMPN 33 Makassar di kelas VIII.I pada setiap siklusnya. Ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 83,87% pada pra siklus meningkat menjadi 90,32% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 6,45% setelah menerapkan game quizz. Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada siklus II, yakni ketuntasan hasil belajar peserta didik naik menjadi 96,77%.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis quizz pada materi gelombang dan getaran kelas VIII.I di SMP Negeri 33 Makassar tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I (62%) dan siklus II (76%).

DAFTAR PUSTAKA

- Annuuru, T., A., Johan, R., C., & Ali, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Treffinger. *Educehnologia*, 3(2), 136–144.
- Chieng, Y. E., & Tan, C. K. (2021). A sequential explanatory investigation of TPACK: Malaysian science teachers' survey and perspective. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(5), 235–241.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166
- Mukminin, A., Habibi, A., Muhaimin, Asrial, Haryanto, E., Setiono, P., & Sofyan. (2019). Vocational Technical High School teachers' beliefs towards ICT for the 21 st century education: Indonesian context. *Problems of Education in the 21st Century*, 77(1), 22–38
- Prasojo, L. D., Habibi, A., Mukminin, A., Muhaimin, Taridi, M., Ikhsan, & Saudagar, F. (2017). Managing digital learning environments: Student teachers' perception on the social networking services use in writing courses in teacher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 42–55
- Royas, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326.