

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA KELAS XII MIPA 3 SMAN 5
KOTA SERANG**

Clarisa Dwi Hanita¹, Nur Hanifa Ifasa² Muhammad Farrel Alaththar³

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

clarisadwihanita@gmail.com hanifa.ifasa@gmail.com farrl2002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang termasuk dalam penelitian tindakan siswa ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa dari SMAN 5 Kota Serang tepatnya pada kelas XII MIPA 3 yang dengan jumlah siswa sebanyak 50 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan mulai dari kegiatan observasi, pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, proses penilaian dan evaluasi hasil pretest siswa, penerapan media *quizizz* dalam proses pembelajaran, serta memberikan post test menggunakan media *quizizz* untuk melihat sejauh mana peningkatan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Setelah proses pembelajaran melalui media Quizziz pada pretest, diperoleh rata-rata siswa yang terlibat 28% dari 50 siswa. Sedangkan pada post test diperoleh rata-rata 80%. Jadi media game Quizziz pada proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada mata Pelajaran Sejarah XII MIPA 3 sebesar 52%. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media game Quizziz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Sejarah.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, Quizziz, Keterlibatan Siswa

I. PENDAHULUAN

Tujuan utama dari seluruh proses pendidikan di sekolah adalah modifikasi perilaku, dan pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Perubahan ini melibatkan domain psikomotorik, emosional, dan kognitif. Kegiatan pembelajaran memerlukan keterlibatan, pembelajaran aktif, dan dialog interaktif antara pendidik dan peserta didik. Tujuan merancang kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemahaman konsep, penguasaan isi, dan pencapaian tujuan pembelajaran merupakan indikator keberhasilan pembelajaran. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu

apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat aktif di dalamnya baik secara sosial, mental, maupun fisik (Fitria, 2020).

Kegiatan Pembelajaran aktif, partisipasi aktif siswa, dan kontak guru-siswa yang dinamis merupakan ciri-ciri pembelajaran ideal. Tujuan pembelajaran yang spesifik menjadi alasan dibalik dirancangnya kegiatan pembelajaran. Bila siswa memahami topik, menunjukkan penguasaan mata pelajaran, dan menunjukkan prestasi belajar, maka kegiatan belajar dianggap berhasil. Hubungan antara tingkat pemahaman konseptual dan derajat prestasi seorang siswa meningkat seiring dengan tingkat penguasaan materinya (Maryani & Marsiyanti, 2021).

Agar kegiatan kelas dapat berlangsung maka peran guru sangat diperlukan karena bertanggung jawab atas semua kegiatan pengajaran di kelas. Guru merancang skenario di kelas berdasarkan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Aktivitas siswa memastikan bahwa rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dipatuhi. Kegiatan-kegiatan ini dapat diselesaikan secara individu atau kelompok. Partisipasi aktif siswa mempunyai dampak yang signifikan terhadap proses perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Guru dapat mencoba mendorong siswa untuk aktif belajar dengan menggunakan media di kelas, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan memotivasi mereka untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berkat keterlibatan siswa. Hal ini mempengaruhi bagaimana seseorang berkembang secara sosial, emosional, dan kognitif. Guru dapat mencoba mendorong siswa untuk aktif belajar dengan menggunakan media di kelas, membangkitkan minat mereka, dan memotivasi mereka untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Anak-anak tertarik secara aktif terhadap proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan keterlibatan siswa.

Selain itu, ketepatan penerapan model dan media pembelajaran juga menentukan keberhasilan pembelajaran. Penting bagi seorang pendidik untuk memahami strategi pengajaran, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran. Membuat dan mengorganisasikan bahan ajar adalah pengertian media pembelajaran. Sebaliknya media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan kejelasan dalam penyajian materi dan informasi. Selain memusatkan perhatian siswa, media pendidikan juga dapat menggugah keinginan belajar yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku dan hasil akademik.

Antisipasi terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat tinggi karena mempunyai peranan yang sangat penting, salah satunya adalah menarik perhatian siswa terhadap pembelajarannya. Untuk menciptakan materi pendidikan yang berkualitas, media harus dipilih, digunakan, dan disesuaikan sedemikian rupa sehingga masuk akal dengan materi pelajaran yang dipelajari (Mawaddah et al., 2022). Media pembelajaran adalah segala

perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyajikan materi yang akan diajarkan kepada siswa (secara individu atau kelompok). Hal ini dapat membangkitkan emosi, pikiran, dan perhatian peserta didik dengan cara yang membuat pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan bagi mereka baik di dalam maupun di luar kelas.

Untuk mengikuti tantangan yang terkait dengan pembelajaran digital serta kemajuan informasi dan teknologi, sehingga mendorong pengembangan dan penerapan materi pembelajaran yang kreatif, bermanfaat, dan efisien. Oleh karena itu, untuk dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media pembelajaran berbasis digital (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, seluruh aspek pendidikan global kini sudah bersifat digital. Misalnya, para pendidik telah mengembangkan berbagai desain media pembelajaran, salah satunya menggunakan media *Quizizz*.

Quizizz adalah platform pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang menampilkan avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur. *Quizizz* adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Platform ini memotivasi siswa untuk belajar dengan memberi mereka detail yang jelas dan konten yang kaya. *Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar dengan memberikan motivasi belajar. Kuis dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat dan tertantang, dan umpan balik instan mendorong mereka untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis *game* berpotensi menjadi cara belajar yang efektif, merangsang baik komponen visual maupun verbal, terutama di era sekarang ini (Setiawan et al., 2019).

Sejumlah penelitian tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* menyoroti kelebihannya dan menunjukkan bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan tingkat kompetensi dan keterampilan setiap siswa. Memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan materi pembelajaran yang tidak sesuai untuk penggunaan tradisional dengan program pembelajaran berbasis komputer dan teknologi informasi lainnya. Sebenarnya dimungkinkan untuk menyusun strategi model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi dengan cara pandang naratif. Oleh karena itu, dilakukan upaya untuk merumuskan strategi pemecahan masalah menggunakan aplikasi *Quizizz*, khususnya bagi siswa SMA. Tumbuh di sekolah menengah, anak-anak sudah mampu mengelola emosinya, yang terkadang menyebabkan otak kurang berfungsi secara efisien selama kegiatan belajar dan mengajar. Memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dapat membantu membuat kelas lebih menarik tanpa

menghilangkan poin-poin penting dari rencana pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas XII MIPA 3*".

II. METODE

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 04 Oktober 2023 dan 11 Oktober 2023, di SMA Negeri 5 Kota Serang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 3 yang berjumlah 40 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan media *quizizz*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Teknik pengumpulan data dilakukan mulai dari kegiatan observasi, pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, proses penilaian dan evaluasi hasil pretest siswa, penerapan media *quizizz* dalam proses pembelajaran, serta memberikan post test menggunakan media *quizizz* untuk melihat sejauh mana peningkatan keterlibatan siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket, lembar *pre test*, dan lembar *post test*. Angket digunakan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana siswa termotivasi untuk terlibat pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase peningkatan keterlibatan siswa. Nilai yang diperoleh siswa merupakan persentase dari perolehan poin benar pada kuis dalam lembar kerja *quizizz*, dengan perolehan nilai maksimal 100%.

Rumus: $NP = (SN/NA) \times 100$

NP merupakan nilai persentase peningkatan keterlibatan siswa. SN adalah selisih nilai akhir (*post testi*) dan nilai awal siswa (*Pre Test*), dan NA merupakan nilai awal siswa (*Pre Test*). Kriteria keberhasilan didasarkan pada peningkatan pencapaian keterlibatan siswa setelah menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran dan pemberian soal melalui media *quizizz* yang difasilitasi oleh guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada penelitian ini akan berhasil jika persentasenya meningkat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan pretest dan posttest menggunakan kuesioner pilihan ganda sebanyak 30 pertanyaan. Untuk menilai kemampuan awal peserta diberikan *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari soal-soal.

A. Pra Tindakan

Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 Kota Serang yang berjumlah 40 orang, peneliti melakukan observasi guna mengetahui keadaan sebenarnya keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran. Pada saat proses observasi peneliti melihat bahwasannya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sangat kurang karena hanya menggunakan google formulir sebagai media latihan untuk tiap mata pelajaran, sehingga dari hal tersebut peneliti memberikan list pertanyaan berbentuk pre test untuk mengetahui seberapa besar keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini disajikan data hasil pretest siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 Kota Serang:

Tabel 1.
Hasil Pretest Siswa Kelas XII MIPA 3

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Muhammad Iqbal Nugraha	60
2.	Hana Sela	60
3.	Nur Ajeng Kartini	80
4.	Umdatussaniah	80
5.	Ahmad Fudheli	0
6.	Maharani Arum Wening Tyas	100
7.	Fatrizal Hakim	80
8.	Siti Nurlaela	10
9.	Sari Febriana	80
10.	Keisha Azahwa Rikaza	100
11.	Nazwa Novianingsih	80
12.	Azzahra Nagita Maulida	80
13.	Suleha	70
14.	Nayla Maulidia	80

Berdasarkan tabel 1 diatas, terlihat bahwa keterlibatan siswa dalam latihan soal setelah proses pembelajaran selesai hanya sebanyak 14 siswa yang mengisi latihan soal pada google form, dengan siswa lulus sebanyak 10 siswa dan 4 siswa dinyatakan mengulang karena tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.

B. Setelah Tindakan

Tabel 2.

Hasil Post Test Siswa Kelas XII MIPA 3

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Fathan	100
2.	Aje	100
3.	Azzahra Nagita	100
4.	Mahanani Arum	100
5.	Raihan Irawan	100
6.	Asti Adiwitya	100
7.	Rafi Alfarizi	100
8.	Iqbal Nugraha	100
9.	Amora Anggian	100
10.	Rifki Ramadan	100
11.	M. Raihan	80
12.	Humdatusaniah	100
13.	Reza Wijaya	100
14.	Sari	100
15.	Raden Raihan	100
16.	Ahmad Sulton	100
17.	Asy. P	100
18.	Sela	80
19.	Fathir	100
20.	Ahmad Fudheli	80
21.	Suleha	100
22.	Karina Mayagustin	100
23.	Layli Nasywadestiana	80
24.	Hilda Azzahra	80
25.	Lulu Lutfiani	100
26.	Shafia	100
27.	Winda Yunita	100
28.	Haidar Dzaky	80
29.	Muhammad Iqbal Nugraha	80
30.	Nazwa Anggraini	80
31.	Hana	60
32.	Nurul Sj	60
33.	Ahmad Fathan Riziq	40
34.	Nurlaela	60

35	Agin	40
36.	Reza Maulana Wijaya	40
37.	Keysha Azzahwa	40
38.	Sari Febriana	40
39.	Nayla Maulidia	40
40.	Fathrizal Hakim	20

Kemudian melalui tabel ke 2, dapat dilihat bahwa dalam latihan soal pasca proses pembelajaran selesai diperoleh keterlibatan siswa sebanyak 40 orang yang mengisi latihan soal dengan menggunakan media Quizziz yang kami terapkan. Hasil latihan soal menyatakan bahwa sebanyak 30 siswa dinyatakan lulus sedangkan sebanyak 10 siswa dinyatakan mengulang karena nilai mereka belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil dari kedua data tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media melalui game edukasi Quiziz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata Pelajaran Sejarah. Dan pada penerapannya, membawa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan siswa pun dapat memperoleh pengetahuan yang baru melalui media pembelajaran Quizziz tersebut.

IV. SIMPULAN

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diperoleh hasil berupa peningkatan keterlibatan siswa melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu aplikasi Quizziz pada mata Pelajaran Sejarah kelas XII MIPA 3 di SMAN 5 Kota Serang semester ganjil tahun Pelajaran 2023/2024. Setelah proses pembelajaran melalui media Quizziz pada pretest, diperoleh rata-rata siswa yang terlibat 28% dari 50 siswa. Sedangkan pada post test diperoleh rata-rata 80%.

Jadi media game Quizziz pada proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada mata Pelajaran Sejarah XII MIPA 3 sebesar 52%. Hal ini bisa menjadi inovasi baru bagi peserta didik dan tenaga pendidik. Media Quizziz ini pun dapat dijadikan dasar dalam pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodelogi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Militan. 2016. *Kabupaten Katingan dalam Angka*. Kasongan: Badan Pusat Statistik Kabupaten Katingan.
- Misnawati. 2015. "*Hiyang Wadian Dayak Maanyan di Kabupaten Barito Timur (Kajian Ekopuitika)*." Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. (Disertasi).
- Nasution, S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Ong, Aihwa and Donald Nonin. 1997. *The Cultural Politics of Modern Chinese Transnationalism*. New York & London: Routledge.
- Pateda, Mansoer. 201 Ratna, Nyoman Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ricoeur, Paul. 2006. *Hermeneutik dan Ilmu Sosial*, terjemahan Muhammad Syukri. Yogyakarta: Kreasi Wacana.