

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Struktur dan Fungsi Tubuh MakhluK Hidup Kelas VIII.8 SMPN 14 Makassar

Fadilah Afifah; Hardin; Satwika Trianti Ngandoh

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 14 Makassar
email: afifahdills@gmail.com

Abstrak

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP kelas VIII pada Struktur dan Fungsi Tubuh MakhluK Hidup dengan melalui aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilakukan di SMPN 14 Makassar tahun ajaran 2023-2024 pada kelas VIII.8 dengan jumlah peserta didik 32 orang. PTK ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran, dimana setiap siklus pembelajaran terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Pengumpulan data dengan pemberian tugas dan asesmen sumatif hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data yang diperoleh, ketuntasan hasil belajar peserta didik terus meningkat dengan persentase ketuntasan yaitu siklus I 29%, dan siklus II 79%. Sedangkan persentase nilai peserta didik yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 71% ke 21%. Bersarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi Struktur dan Fungsi Tubuh MakhluK Hidup.

Kata Kunci: Hasil belajar, Aplikasi Quizizz, Struktur dan Fungsi Tubuh MakhluK Hidup

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam bidang ilmu pengetahuan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam mengaplikasikan teknologi untuk proses belajar agar lebih efektif. Hal tersebut menuntut pendidik untuk mampu menggunakan teknologi dan media guna menunjang proses pembelajaran abad 21. Di masa perkembangan teknologi, terutama pada era Revolusi Industri 4.0, diharapkan dapat menjadi solusi untuk tantangan pendidikan. Memasuki abad 21, dunia telah mulai memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang lebih mengutamakan perkembangan dan kemajuan teknologi dalam berbagai penerapan, termasuk dalam pendidikan.

Abad kedua puluh satu menciptakan paradigma baru dalam masyarakat, yang lebih dikenal sebagai era globalisasi. Salah satu karakteristiknya adalah perubahan yang terjadi secara cepat dan kompleks. Saat ini, dunia pendidikan di Indonesia dianggap belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Dalam ruang lingkup pendidikan saat ini, teknologi merupakan bagian penting yang selalu dibutuhkan oleh peserta didik, guru serta sekolah (Elhadi, 2018). Teknologi merupakan komponen penting bagi seorang guru yang dapat diterapkan untuk mendorong pembelajaran peserta didik (Ahmadi, 2018). Peserta didik juga sudah terbiasa mengakses internet di mana pun mereka berada di era modern. Selain itu, penggunaan alat pendidikan berbasis teknologi atau media akan mengubah pengalaman belajar dan membuat proses belajar lebih menarik (Rusdiana, 2021). Sebagaimana tuntutan dalam pendidikan saat ini yaitu pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan guru bertugas untuk memfasilitasinya (Sulistriani dkk., 2021). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran berbasis *students center* adalah dengan pemilihan media-media belajar yang dapat memberikan stimulus terhadap keaktifan peserta didik. Dengan demikian, guru harus bijak dalam memilih media karena akan berdampak pada proses belajar peserta didik dan hasil belajar mereka di kelas.

Hasil belajar adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui seberapa berhasil peserta didik dalam belajar sesuai dengan kemampuan mereka dalam menerapkan proses belajar mengajar. Arikunto (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sudjana (2013) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 14 Makassar khususnya di kelas VIII-8 diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik yang kurang optimal, dilihat dari nilai ulangan harian mata pelajaran IPA yang relatif rendah. Oleh karena itu, diperlukan alternatif untuk menyiasati kondisi kelas dengan proses pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan tetap menggunakan teknologi dan media guna menunjang proses pembelajaran abad 21 adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Quizizz menggunakan sistem "bermain sambil belajar" untuk membuat peserta didik lebih tertarik untuk memahami apa yang mereka pelajari, yang akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Quizizz adalah evaluasi pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan untuk memulai tugas harian atau hanya untuk membuat pelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Quizizz menawarkan soal-soal yang melatih kemampuan pemecahan masalah yang menyenangkan, yang dapat mendorong semua peserta didik untuk berpartisipasi dan bersaing untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Orhan, 2019). Noor (2020) menyatakan bahwa Quizizz adalah sebuah kuis interaktif yang digunakan untuk mengajar di kelas dan juga untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Oleh karena itu, peneliti memilih Aplikasi Quizizz sebagai alternatif dari beberapa media pembelajaran lainnya. Dengan media pembelajaran Quizizz diharapkan pembelajaran IPA akan lebih berkesan, atraktif dan berpusat kepada peserta didik, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Struktur dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup Kelas VIII.8 SMPN 14.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Hopkins dengan desain yang memiliki 4 tahapan, yaitu: 1) perencanaan, 2) aksi, 3) observasi, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi quizizz pada peserta didik kelas VIII.8 SMP Negeri 14 Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas kelas VIII.8 yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar peserta didik pada

aspek kognitif yang dilakukan pada tiap akhir siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Untuk data hasil belajar, bentuk tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 16 butir soal. Soal-soal tersebut disesuaikan dengan indikator, dengan penskoran 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Data hasil belajar yang diperoleh setelah evaluasi selanjutnya dianalisis untuk menentukan nilai yang diperoleh setiap peserta didik dengan menggunakan rumus menurut Uno (2011), sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Data hasil belajar keberhasilan tindakan ditentukan oleh persentase rata-rata ketuntasan belajar peserta didik pada tabel berikut

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kriteria
<75	Tidak tuntas
≥75	Tuntas

Hasil ini kemudian dikelompokkan dengan menggunakan tabel pengkategorian nilai hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Pengkategorian Nilai Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori
93-100	Sangat Baik
84-92	Baik
75-83	Cukup
<75	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2017)

Target penelitian ini adalah jumlah siswa yang melebihi batas Kriteria Ketuntasan, yaitu 75%. Jika tujuan tersebut tidak tercapai pada siklus pertama, penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua untuk mencapai target tersebut. Rumus yang digunakan menghitung ketuntasan hasil belajar peserta didik sebagai berikut

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah peserta didik dalam kelas}} \times 100 \dots\dots\dots(2)$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Siklus 1

Hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan ini diperoleh melalui aplikasi quizizz. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi Struktur dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup. Data hasil belajar peserta didik kelas VIII-8 SMPN 14 Makassar pada siklus I disajikan pada Tabel 3 dan 4 di bawah ini:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentas
<75	Belum tuntas	17	71%
≥75	Tuntas	7	29%
Jumlah		29	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil belajar melalui aplikasi quizizz pada siklus I diperoleh data 7 peserta didik yang tuntas dengan persentase 29% dan 17 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 71%.

Tabel 4. Pengkategorian Hasil Belajar Siklus 1

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
93-100	Sangat Baik	0	0
84-92	Baik	1	4%
75-83	Cukup	6	25%
<75	Kurang	17	71%
Jumlah		24	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pada tabel tersebut tampak bahwa pada tes siklus 1 sebanyak 1 peserta didik pada kategori baik dengan persentase 4%, 6 peserta didik pada kategori cukup dengan persentase 25%, dan 17 peserta didik pada kategori kurang dengan persentase 71%.

b. Siklus II

Pelaksanaan penilaian pada siklus II sama dengan siklus I yaitu untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik memahami materi Struktur dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup. Data hasil belajar peserta didik kelas VIII-8 SMPN 14 Makassar pada siklus II disajikan pada Tabel 5 dan 6 di bawah ini

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentas
<75	Belum tuntas	5	21%
≥75	Tuntas	19	79%
Jumlah		24	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 5 hasil belajar melalui aplikasi quizizz pada siklus II diperoleh data 19 peserta didik yang tuntas dengan persentase 79% dan 5 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 21%.

Tabel 6. Pengkategorian Hasil Belajar Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
93-100	Sangat Baik	3	13%
84-92	Baik	1	4%
75-83	Cukup	15	63%
<75	Kurang	5	21%
Jumlah		24	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 6 menunjukkan persentase hasil belajar peserta didik yang berada pada berbagai kategori. Pada tabel tersebut tampak bahwa pada tes siklus II sebagian besar peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase 63% dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang, pada kategori sangat baik sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 13%, pada kategori baik sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 4% dan sisanya 21% berada pada kategori kurang dengan jumlah peserta didik sebanyak 5 orang

2. Pembahasan

Pembahasan mengenai tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan identifikasi masalah telah dilakukan sebelum tindakan dilakukan, maka direncanakan tindakan pemecahan masalah yang dipandang tepat, yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz. Langkah berikutnya menyusun rancangan pembelajara (Modul ajar). Disamping itu telah dibuat lembar observasi untuk kegiatan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu dibuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan sebagai bahan diskusi kelompok.

b. Pelaksanaan/Aksi

Pada tahap pelaksanaan, guru menyiapkan materi dan soal yang diunggah ke quizizz, dan meminta siswa bertanya tentang materi yang mereka tidak memahami. Peserta didik dapat berbicara dalam kelompok yang dirancang oleh guru mereka, dan guru juga membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk diskusi dan presentasi.

c. Observasi/Pengamatan

Berdasar pengamatan diperoleh data bahwa pelaksanaan tindakan hasil belajar pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan hasil adanya perbaikan tindakan pada aktivitas peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar					
No.	Keterangan	Hasil belajar siklus I		Hasil Belajar Siklus II	
		Peserta didik	Persentase	Peserta didik	Persentase
1	Tuntas	7	29%	19	79%
2	Tidak Tuntas	17	71%	5	21%
Rata-Rata		58,33		72,22	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada siklus I, dari 24 orang peserta didik di kelas VIII.8 yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 orang (29%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 17 orang (71%), nilai tertingginya 87,5 dan nilai terendahnya 25 dengan rata-rata nilai sebesar 58,33. Analisis data dari hasil observasi pada siklus I menunjukkan guru masih belum bisa mengelola kelas dengan baik dan pembelajaran masih belum efektif. Pada siklus II setelah dilakukan analisis hasil belajar dari 24 orang peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 orang (79%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 5 orang (21%), nilai tertingginya 93,75 dan nilai terendahnya 43,75 dengan rata-rata nilai sebesar 72,22. Hasil belajar pada siklus II merupakan peningkatan dari perbaikan pembelajaran siklus I. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik pada materi Struktur dan Fungsi Tubuh Makhluk hidup sudah tuntas sebesar 79%, berarti sudah melebihi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75%.

d. Refleksi

Penulis menemukan dari refleksi awal penelitian tindakan kelas ini bahwa peserta didik kurang aktif selama diskusi kelompok dan tidak bekerja sama. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan pengelolaan kelas untuk membuat peserta didik lebih aktif dan bekerja sama lebih baik. Untuk mencegah siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk mencari jawaban, waktu penilaian quizizz harus dipercepat. Refleksi awal ini digunakan untuk perbaikan pada tahap selanjutnya sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar dan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan. Nilai rata-rata 58,33 diperoleh oleh 29% siswa di siklus pertama, sedangkan nilai rata-rata 72,22 diperoleh oleh 79% siswa di siklus kedua. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi quizizz sudah mencapai ketuntasan sebanyak 79%. Disarankan bahwa guru sebaiknya memilih materi pelajaran yang sesuai untuk diberikan pembelajaran dan evaluasi melalui quizizz, Peserta didik hendaknya tidak tergesa-gesa menjawab soal dengan cara membaca soal lebih teliti agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, M. R. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*, 3(2), 115–125.
- [2] Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Elhadi, N. E. M. (2018). The Impact of YouTube, Skype and WhatsApp in Improving EFL Learners' Speaking Skill. *International Journal of Contemporary Applied Researches*, 5(5), 18–31.
- [4] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan tentang Model Pembelajaran Penemu (discovery Learning). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2013
- [5] Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- [6] Orhan Derya G. (2019). Comparing Success and Engagement In Gamified Learning Experiences Via Kahoot And Quizizz. *Jurnal Internasional Turkey*. 15-29
- [7] Rusdiana. (2021). *Penggunaan Media Quizizz dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN 4 Ampah*. Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies, 1, 569–580
- [8] Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [9] Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 57–68
- [10] Uno, H. B. (2011) *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.