

---

## Pemanfaatan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIIB SMPN 20 Makassar

**Muliana Razaq; Nurhayani H. Muhiddin; Paulus Rante**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar;  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;  
SMPN 20 Makassar

email: [mulyanhaatan@gmail.com](mailto:mulyanhaatan@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan media Quizizz. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIB di SMPN 20 Makassar sebanyak 28 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, dengan indikator keberhasilan dilihat dari peningkatan tes hasil belajar dengan persentase ketuntasan lebih dari 60%. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 12 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 43%. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 19 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 68%. Dari hasil analisis ini, terlihat peningkatan hasil belajar sebesar 25% antara siklus I dan siklus II, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik di SMPN 20 Makassar.

**Kata Kunci:** *Media, Hasil Belajar IPA, Quizizz*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam mencapai hasil belajar yang optimal, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar-mengajar menjadi salah satu hambatan utama yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Meskipun kurikulum dan metode pembelajaran yang diidealkan telah disusun, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor seperti kurangnya minat peserta didik, ketidaktifan dalam proses belajar, dan kurangnya interaksi yang menarik dalam pembelajaran sering menjadi hambatan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Salah satu platform yang menarik perhatian adalah Quizizz, sebuah media pembelajaran berbasis game yang memungkinkan interaksi dinamis dan menyenangkan. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alternatif trik dalam

pembelajaran dan mengasyikkan tanpa mengurangi nilai pembelajaran yang sedang dilakukan [1]. Quizizz memiliki beberapa fitur menarik seperti kecepatan peserta didik, *bring your own device* (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, materi pelajaran, editor kuis. dan laporan [2]. Pada quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian [3]. Penggunaan Quizizz sangat simpel, di mana kuis yang dibuat dapat memiliki 4-5 opsi jawaban termasuk jawaban yang tepat. Guru juga bisa menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Setelah kuis selesai dibuat, guru bisa membagikannya dengan peserta didik menggunakan kode 6 digit yang diberikan [4]. Dalam hal ini guru hanya memantau jalannya kuis dan guru juga dapat memperoleh hasil dari kuis tersebut ketika kuis telah dikerjakan oleh peserta didik. Tujuan dari pemberian kuis ini adalah memberikan evaluasi hasil pengerjaan peserta didik [1].

Quizizz dapat membantu guru dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep IPA. Quizizz memiliki beberapa manfaat yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPA kelas VII. Pertama, Quizizz dapat membantu guru dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep IPA. Kedua, Quizizz dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep IPA dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Ketiga, Quizizz dapat membantu guru dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami konsep IPA.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan aplikasi Quizizz dengan berbagai cara dan metode yang berbeda. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yang dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik [3]. Penerapan pembelajaran dengan berbantuan Quizizz sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena memperhatikan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan setiap peserta didik [5]. Penelitian lain juga telah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik [6], serta meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPA [7].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 20 Makassar, ditemukan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas VII B dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih tergolong rendah. Observasi menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar IPA disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, ketidakpahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sejumlah peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA karena metode pengajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang interaktif. Padahal, dalam era teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk berkontribusi dalam memecahkan masalah ini dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPA di kelas VII-B SMPN 20 Makassar. Dengan mengeksplorasi integrasi media Quizizz dalam pembelajaran IPA, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pandangan baru dan solusi inovatif dalam mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran di era digital saat ini.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin yang terdiri dari empat langkah dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) [8]. Penelitian tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti untuk terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran di kelas, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak dari penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 20 Makassar selama dua siklus yang berlangsung dari bulan Maret sampai dengan Mei 2024, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII B yang berjumlah 28 orang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar IPA yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda, serta lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif untuk menggambarkan data hasil belajar IPA yang telah dikumpulkan, yaitu skor rata-rata peserta didik, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini didasarkan pada peningkatan skor tes hasil belajar peserta didik, di mana peserta didik harus mencapai skor minimal 70 pada tes hasil belajar sesuai dengan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, dengan persentase ketuntasan lebih dari 60%.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selanjutnya, mereka diminta untuk memasukkan nama masing-masing agar dapat dikenali lebih mudah. Guru memastikan bahwa semua peserta didik telah bergabung sebelum pengerjaan soal dimulai, karena kontrol penuh berada di tangan guru selaku admin kuis. Peserta didik yang telah berhasil bergabung hanya perlu menunggu peserta lainnya bergabung sebelum kuis dimulai oleh guru. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membuat peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi dan menjawab dengan tepat karena hasilnya akan langsung terlihat di layar ponsel mereka atau di proyektor. Hasil kuis dari Quizizz ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan untuk mengetahui area mana yang masih memerlukan perbaikan atau penguatan. Pada pertemuan terakhir, peneliti mengumpulkan data hasil belajar peserta didik melalui tes objektif (pilihan ganda) yang terdiri dari 15 soal. Data hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dirujuk pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I**

Deskripsi	Hasil Belajar Siklus I
Rerata	65
Skor minimum	33
Skor maksimum	98
Jumlah peserta didik tuntas	12
Jumlah peserta didik tidak tuntas	16
Persentase ketuntasan	43%
Persentase tidak tuntas	57%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta didik adalah 65, dengan skor terendah mencapai 33 dan skor tertinggi mencapai 98. Dari jumlah total peserta didik, 12 berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 peserta didik lainnya belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Dengan demikian, persentase ketuntasan pada siklus I adalah 43%, sedangkan persentase peserta didik yang belum mencapai ketuntasan mencapai 57%. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus berikutnya.

Beberapa kekurangan tersebut antara lain, peserta didik masih merasa kurang percaya diri atau enggan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, beberapa peserta didik tidak memiliki smartphone sehingga sulit untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, koneksi internet yang terbatas menghambat peserta didik dalam menggunakan Quizizz, kesulitan peserta didik dalam membaca teks yang panjang dalam waktu yang singkat saat menjawab kuis, dan kurangnya motivasi

peserta didik untuk mengerjakan soal-soal Quizizz karena tidak ada insentif atau penghargaan untuk peserta didik yang mencapai skor tertinggi. Untuk meningkatkan hasil belajar dan mengatasi kekurangan tersebut, penelitian akan dilanjutkan pada siklus II dengan harapan mencapai hasil yang lebih baik. Penelitian pada siklus II akan dilakukan dengan cara yang serupa dengan siklus I, namun dengan peningkatan pada beberapa aspek pembelajaran. Data hasil belajar peserta didik pada siklus II disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II**

Deskripsi	Hasil Belajar Siklus II
Rerata	75
Skor minimum	40
Skor maksimum	100
Jumlah peserta didik tuntas	19
Jumlah peserta didik tidak tuntas	9
Persentase ketuntasan	68%
Persentase tidak tuntas	32%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa pada siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 75, dengan skor minimum sebesar 40 dan skor maksimum mencapai 100. Dari jumlah total peserta didik sebanyak 28 orang, 19 orang atau sekitar 68% berhasil menuntaskan materi yang diajarkan, sedangkan 9 orang atau sekitar 32% masih belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 60%.

Selanjutnya, peneliti membandingkan data yang dikumpulkan dari siklus I dan siklus II. Perbandingan hasil belajar peserta didik dari kedua siklus tersebut menunjukkan peningkatan yang tercatat dalam Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II**

Deskripsi	Hasil Belajar Siklus I	Hasil Belajar Siklus II	Peningkatan
Rerata	65	75	10
Skor minimum	33	40	7
Skor maksimum	98	100	2
Jumlah peserta didik tuntas	12	19	7
Jumlah peserta didik tidak tuntas	16	9	-7
Persentase ketuntasan	43%	68%	25%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Rerata nilai hasil belajar naik dari 65 menjadi 75, menunjukkan kenaikan sebesar 10 poin. Skor minimum juga mengalami peningkatan dari 33 menjadi 40, sedangkan skor maksimum meningkat dari 98 menjadi 100. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 12 menjadi 19, sementara jumlah peserta didik yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 16 menjadi 9. Persentase ketuntasan juga mengalami kenaikan yang signifikan, dari 43% pada siklus I menjadi 68% pada siklus II, menunjukkan peningkatan sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II telah memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VIIB SMPN 20 Makassar. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik [9]. Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar guru menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran [10].

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media Quizizz dalam proses pembelajaran IPA di kelas VIIB SMPN 20 Makassar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Analisis data deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas serta persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz merupakan metode yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rahim and M. A. Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 22, no. 1, pp. 232–238, Feb. 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i1.1845.
- [2] Muliya, "Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2," *Enggang J. Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [3] H. Hisbulloh, "Pembelajaran Melalui Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Belajar Di Kelas VIII B Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA MTSN 4 Jombang Tahun 2021," *Humantech J. Ilm. Multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 333–342, 2022.
- [4] D. Ramadhaningsih, Ismail, and Hasnaeni, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Aplikasi Quizizz di Kelas XI SMA Negeri 10 Pinrang," *J. Pemikir. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 128–133, 2023.
- [5] Ramadhani, E. S. Putri, and M. Syafi'i, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau," *J. Armada Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2023, doi: 10.60041/jap/v1i1.8.
- [6] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020.
- [7] K. D. K. Arini and Suharso, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2022.
- [8] Mu'alimin and R. A. H. Cahyadi, *Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek*. Pasuruan, 2014.
- [9] R. F. Muamalah, D. A. Putra, and M. N. Faradita, "Penerapan Aplikasi Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *J. Educ.*, vol. 05, no. 03, pp. 7084–7095, 2023.
- [10] H. Utomo, "Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang Article Info ABSTRACT," *J. Kualita Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 37–43, 2020.