



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

Hisbulloh Huda

MTSN 4 Jombang
mailto:hisbullohh@gmail.com

Info Artikel :

Diterima : 14 Januari 2022

Disetujui : 18 Januari 2022

Dipublikasikan : 24 Februari 2022

ABSTRAK

Kata Kunci :
media game
online, Quizizz,
Remidi, MTSN
4 Jombang

Fenomena musibah virus covid 19 di Indonesia berdampak pada strategi pembelajaran di Indonesia. Di MtsN 4 Jombang pembelajaran menggunakan aplikasi e LEARNING. Telah dilakukan pembelajaran jarak Jauh berbasis E learning dengan ujian CBT. Ketika hasil pembelajaran dibawah nilai atau (KKM) dilaksanakan remedial dengan menggunakan media Game online QUIZIZZ pada kelas VIII B. Pada siklus pertama pertemuan pertama, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 37,00 %. Hasil ini meningkat pada siklus pertama pertemuan kedua menjadi 63,00%. Pada siklus kedua pertemuan pertama, ketuntasan mencapai 87,00%, dan pada siklus kedua pertemuan kedua, ketuntasan mencapai 100%. Seluruh peserta didik dapat mencapai ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran dikarenakan peserta didik semakin termotivasi untuk bisa mengerjakan quizizz, sehingga pemahaman materi peserta didik meningkat. Sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil dari penelitian dua siklus dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat.

ABSTRACT

Keywords :
online game
media, Quizizz,
Remidial, MTSN
4 Jombang

The phenomenon of the Covid 19 virus disaster in Indonesia has an impact on learning strategies in Indonesia. At MtsN 4 Jombang, learning to use e LEARNING APPLICATIONS. E learning-based distance learning has been carried out with the CBT exam. When the learning outcomes are below the value or (Kriteria Ketuntasan Minimal), remedial is carried out using the QUIZIZZ online game media in class VIII B. In the first cycle of the first meeting, the number of students who completed was 37.00%. This result increased in the first cycle of the second meeting to 63.00%. In the second cycle of the first meeting, completeness reached 87.00%, and in the second cycle of the second meeting, completeness reached 100%. All students can achieve completeness in the evaluation of learning because students are increasingly motivated to be able to do quizzes, so that students' understanding of the material increases. So that the learning outcomes of students increase. The results of the two-cycle study concluded that there was an increase in student learning outcomes using quiziz media as an application for learning evaluation activities. The increase in student learning outcomes shows that students' understanding of learning materials increases.

PENDAHULUAN

Fenomena musibah virus covid 19 di Indonesia berdampak pada strategi pembelajaran di Indonesia. Di MtsN 4 Jombang pembelajaran menggunakan aplikasi e LEARNING. Telah dilakukan pembelajaran jarak Jauh berbasis E learning dengan ujian CBT. Ketika hasil pembelajaran dibawah nilai atau (KKM) dilaksanakan remedial dengan menggunakan media Game online QUIZIZZ pada kelas VIII B.

Diantara faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Abidin (2014:174) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut Shoimin (2013:41) media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif.

Media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena fungsinya membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata, dan menarik. Suyanto dan Djihad (2012:246-247) menyebutkan fungsi media pembelajaran secara umum diantaranya adalah:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, atau foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda, seperti sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
10. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif yang dikerjakan secara dalam jaringan.

Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar pesertadidik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya hasil belajar yang dicapai peserta didik masih rendah. Pembelajaran selama ini belum berhasil dan menyebabkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

Permasalahan tersebut didukung dengan data permasalahan ketuntasan belajar klasikal peserta didik kelas VIII B MTSN 4 JOMBANG dalam materi gelombang. Temuan yang ada sebanyak 28 peserta didik dari 32 peserta didik memiliki skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Guru melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu media yang digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran secara daring adalah quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Quizizz adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik.

Quizizz merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada. Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019:250) menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran. Penelitian terdahulu tentang penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilakukan.

Selanjutnya, penelitian dari Sri Mulyati dan Haniv Evendi (2020) yang berjudul, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan sebesar 78% pada siklus 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur quizizz yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus penelitian. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi penelitian. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2021 di MTSN 4 JOMBANG Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B yang berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini diawali dengan perencanaan berupa skenario pembelajaran di setiap pertemuan, kemudian pelaksanaan penelitian sesuai dengan perencanaan. Setelah mendapatkan hasil, hasil tersebut diobservasi dan dilakukan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk perencanaan pertemuan selanjutnya. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal yang dikemas dalam aplikasi quizizz. Pelaksanaan prosedur penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes menggunakan aplikasi quizizz. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam dua siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini, didapatkan bahwa media *quizizz* yang dapat diunduh di *playstore* atau dijelajahi melalui laman web *quizizz.com* memiliki berbagai fitur sebagai berikut.

1. *Quiz Customization*, Tenaga pendidik memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesikuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya.
2. *Quiz Customization*, Guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesikuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya.
3. *Student-Paced*, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan, langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
4. *Quizizz* dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. *Quizizz* juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser, Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bias menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
5. *Quiz Editor*, *quizizz* memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal secara otomatis.
6. *Quiz Report*, *quizizz* memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
7. *Quizizz* dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. *Quizizz* juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser.

Berdasarkan diskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* memiliki fitur yang lengkap dan fleksibel. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Bahkan, guru dapat langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bias diteruskan atau dikirimkan langsung kepada orang tua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan.

Pada *quizizz*, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Citra dan Rosy (2020:263) yang menjelaskan bahwa *quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada *quizizz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk soal yang sudah dibuat menggunakan *quizizz*. Guru bisa mengatur permainan secara langsung, penugasan, individu, tim, maupun tes (hanya bisa dikerjakan satu kali)

Pembahasan

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus Pertama Pertemuan Satu

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adam Afandy	65	Tidak Tuntas
2	Ardi Maulana Ramadhani	85	Tuntas
3	Aryanta Rassy Wibowo	60	Tidak Tuntas
4	Dafa Imam Hambali	80	Tuntas
5	Daffa Maulana	85	Tuntas
6	Fajar Hidayatulloh	85	Tuntas
7	Farel Brilliant Ramadhani	80	Tuntas
8	Hafidz Sasi Romadhon	60	Tidak Tuntas
9	Khoolilur Rohman	85	Tuntas
10	Lutfi Agus Tri Snggara	80	Tuntas
11	M. Handika Putra	80	Tuntas
12	N. Zian Zidan Ramadhani	60	Tidak Tuntas
13	Moch. Firosyhan Harmanto	85	Tuntas
14	Mochamad Ilham Akbar Habibi	80	Tuntas
15	Moh. Bahrul Hikam Al	60	Tidak Tuntas
16	Mohammad Jauhariel	60	Tidak Tuntas
17	Mohammad Marcel	85	Tuntas
18	Muchammad Bisyrul	60	Tidak Tuntas
19	Muhamad Rio Justin	65	Tidak Tuntas
20	Muhammad Abidzar	60	Tidak Tuntas
21	Muhammad Aulia Akbar	60	Tidak Tuntas
22	Muhammad Isfandiarsyah	65	Tidak Tuntas
23	Muhammad Rahul Abadi	60	Tidak Tuntas
24	Muhammad Raihan A	65	Tidak Tuntas
25	Muhammad Robih M	65	Tidak Tuntas
26	Musa Ali Nasrulloh	60	Tidak Tuntas
27	Qutubus Shika Al A	50	Tidak Tuntas
28	Randi Rama Dana	60	Tidak Tuntas
29	Rega Erlang Syafa;Is	60	Tidak Tuntas
30	Rizqi Akbar Ramadhan	60	Tidak Tuntas
31	Salman Al Faritsi	80	Tuntas
32	M. Syahrul Misbakhudin	65	Tidak Tuntas

Pada siklus pertama pertemuan satu, peneliti mengenalkan *quizizz* kepada peserta didik dan melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. Hasil evaluasi pembelajaran tersebut, terdapat 12 peserta didik yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan 20 peserta didik lainnya masih di bawah KKM. Hal ini dikarenakan peserta didik belum memahami betul materi pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus Pertama Pertemuan Kedua

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adam Afandy	70	Tidak Tuntas
2	Ardi Maulana Ramadhani	85	Tuntas
3	Aryanta Rassya Wibowo	60	Tidak Tuntas
4	Dafa Imam Hambali	80	Tuntas
5	Daffa Maulana	85	Tuntas
6	Fajar Hidayatulloh	85	Tuntas
7	Farel Brillian Ramadhani	80	Tuntas
8	Hafidz Sasi Romadhon	60	Tidak Tuntas
9	Khoolilur Rohman	85	Tuntas
10	Lutfi Agus Tri Snggara	80	Tuntas
11	O. Handika Putra	80	Tuntas
12	P. Zian Zidan Ramadhani	60	Tidak Tuntas
13	Moch. Firosyhan Harmanto	85	Tuntas
14	Mochamad Ilham Akbar Habibi	80	Tuntas
15	Moh. Bahrul Hikam Al	85	Tuntas
16	Mohammad Jauhariel	60	Tidak Tuntas
17	Mohammad Marcel	85	Tuntas
18	Muchammad Bisyrul	80	Tuntas
19	Muhamad Rio Justin	65	Tidak Tuntas
20	Muhammad Abidzar	85	Tuntas
21	Muhammad Aulia Akbar	60	Tidak Tuntas
22	Muhammad Isfandiarsyah	85	Tuntas
23	Muhammad Rahul Abadi	60	Tidak Tuntas
24	Muhammad Raihan A	80	Tuntas
25	Muhammad Robih M	65	Tidak Tuntas
26	Musa Ali Nasrulloh	60	Tidak Tuntas
27	Qutubus Shika Al A	85	Tuntas
28	Randi Rama Dana	80	Tuntas
29	Rega Erlang Syafa,Is	60	Tidak Tuntas
30	Rizqi Akbar Ramadhan	80	Tuntas
31	Salman Al Faritsi	80	Tuntas
32	M.Syahrul Misbakhudin	65	Tidak Tuntas

Hasil penelitian siklus pertama pertemuan dua, peserta didik yang nilainya di atas KKM meningkat menjadi 20 peserta didik. Masih ada 12 peserta didik yang belum tuntas. Pada pertemuan kedua, peserta didik mulai antusias memahami materi pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus Kedua Pertemuan Satu

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adam Afandy	80	Tuntas
2	Ardi Maulana Ramadhani	85	Tuntas
3	Aryanta Rassya Wibowo	85	Tuntas
4	Dafa Imam Hambali	80	Tuntas
5	Daffa Maulana	85	Tuntas
6	Fajar Hidayatulloh	85	Tuntas
7	Farel Brilliant Ramadhani	80	Tuntas
8	Hafidz Sasi Romadhon	60	Tidak Tuntas
9	Khoolilur Rohman	85	Tuntas
10	Lutfi Agus Tri Snggara	80	Tuntas
11	Q. Handika Putra	80	Tuntas
12	R. Zian Zidan Ramadhani	60	Tidak Tuntas
13	Moch. Firosyhan Harmanto	85	Tuntas
14	Mochamad Ilham Akbar Habibi	80	Tuntas
15	Moh. Bahrul Hikam Al	85	Tuntas
16	Mohammad Jauhariel	60	Tidak Tuntas
17	Mohammad Marcel	85	Tuntas
18	Muchammad Bisyrul	80	Tuntas
19	Muhamad Rio Justin	80	Tuntas
20	Muhammad Abidzar	85	Tuntas
21	Muhammad Aulia Akbar	90	Tuntas
22	Muhammad Isfandiarsyah	85	Tuntas
23	Muhammad Rahul Abadi	90	Tuntas
24	Muhammad Raihan A	80	Tuntas
25	Muhammad Robih M	85	Tuntas
26	Musa Ali Nasrulloh	80	Tuntas
27	Qutubus Shika Al A	85	Tuntas
28	Randi Rama Dana	80	Tuntas
29	Rega Erlang Syafa,Is	80	Tuntas
30	Rizqi Akbar Ramadhan	80	Tuntas
31	Salman Al Faritsi	80	Tuntas
32	M. Syahrul Misbakhudin	85	Tuntas

Hasil penelitian siklus kedua pertemuan satu, sebanyak 28 peserta didik memiliki nilai di atas KKM. Sebanyak 87,5% peserta didik sudah tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah memahami materi pembelajaran. Meskipun masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan memahami materi, namun motivasi peserta didik melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media *quizizz* semakin meningkat. Peserta didik merasa senang mengerjakan soal interaktif secara langsung, penugasan, maupun secara kelompok atau tim.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus Kedua Pertemuan Kedua

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adam Afandy	90	Tuntas
2	Ardi Maulana Ramadhani	100	Tuntas
3	Aryanta Rassya Wibowo	85	Tuntas
4	Dafa Imam Hambali	80	Tuntas
5	Daffa Maulana	90	Tuntas
6	Fajar Hidayatulloh	85	Tuntas
7	Farel Brillian Ramadhani	85	Tuntas
8	Hafidz Sasi Romadhon	80	Tuntas
9	Khoolilur Rohman	85	Tuntas
10	Lutfi Agus Tri Snggara	85	Tuntas
11	S. Handika Putra	85	Tuntas
12	T. Zian Zidan Ramadhani	90	Tuntas
13	Moch. Firosyhan Harmanto	85	Tuntas
14	Mochamad Ilham Akbar Habibi	100	Tuntas
15	Moh. Bahrul Hikam Al	85	Tuntas
16	Mohammad Jauhariel	100	Tuntas
17	Mohammad Marcel	85	Tuntas
18	Muchammad Bisyrul	80	Tuntas
19	Muhamad Rio Justin	80	Tuntas
20	Muhammad Abidzar	85	Tuntas
21	Muhammad Aulia Akbar	90	Tuntas
22	Muhammad Isfandiarsyah	85	Tuntas
23	Muhammad Rahul Abadi	90	Tuntas
24	Muhammad Raihan A	80	Tuntas
25	Muhammad Robih M	85	Tuntas
26	Musa Ali Nasrulloh	90	Tuntas
27	Qutubus Shika Al A	85	Tuntas
28	Randi Rama Dana	100	Tuntas
29	Rega Erlang Syafa;Is	80	Tuntas
30	Rizqi Akbar Ramadhan	100	Tuntas
31	Salman Al Faritsi	80	Tuntas
32	M.Syahrul Misbakhudin	90	Tuntas

Hasil penelitian siklus kedua pertemuan dua, sebanyak 32 peserta didik mencapai KKM. Seluruh peserta didik atau 100% peserta didik sudah memahami materi pembelajaran. Pengalaman peserta didik dalam mengerjakan soal interaktif media *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

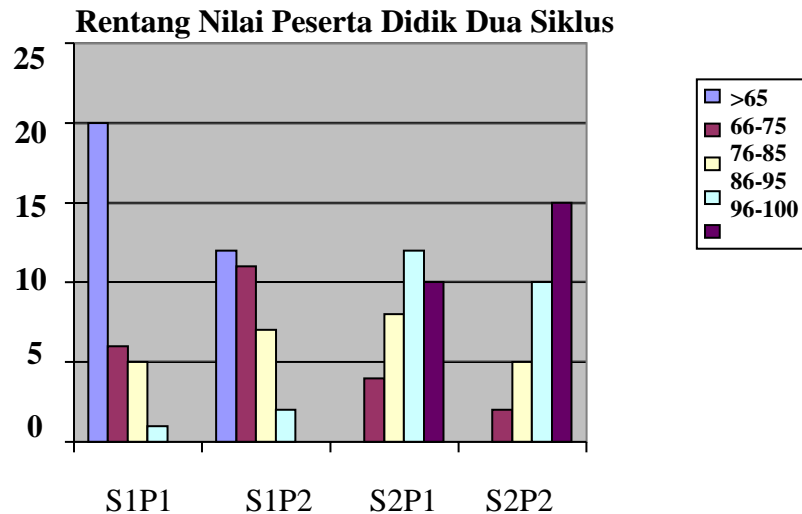


Diagram 1. Rentang Nilai Peserta Didik dalam Dua Siklus

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar tema 3 melalui media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran di kelas VI A SDN Guntur Kota Cirebon, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Fitur yang dimiliki quizizz di antaranya adalah terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif yaitu pilihan ganda, isian, uraian, polling, dan daftar ceklis. Quizizz dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Aplikasi ini juga dapat dimainkan secara langsung maupun dapat sebagai tugas/ pekerjaan rumah. Aplikasi quizizz memudahkan guru untuk melakukan analisis soal dan jawaban peserta didik, serta dapat mengirimkan hasil quizizz kepada orang tua peserta didik melalui e-mail.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dari 37,00 % meningkat menjadi 63,00% pada siklus pertama. Kemudian, terjadi peningkatan pada siklus kedua sebesar 88,00% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik.

Selain itu, media quizizz dinyatakan efisien bagi guru dan peserta didik karena mudah digunakan, lebih hemat dalam penggunaan kertas (paperless), dan dapat dikerjakan dimana pun dan kapan pun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2013). Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agung setiawan dkk. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.
- Bahar, Ayunara. Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz Tersedia Pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas>.

- Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Dewi, C . K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung (2020) dari : <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Dimiyati, dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta, 2015
- Fazriyah, N., Carton, dan Awangga, RM. 2020. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 8(2): 199-204.
- Irwan, I. Luthfi, Z. F & Walid, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot) to Improve Student Learning Outcomes). *Pegagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019)
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6(1): 1-7.
- Pusparani, Herlina,(2020) *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* P-ISSN : 2656-3223, E-ISSN : 2746-5675 Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 : 269-279 *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1): 64-73.
- Sadiman, A. S, Rahardj, R, Haryono, A dab Rahardjito Media Pendidikan, Jakarta : Pustekkkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2012). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Suyanto dan Djihad, A. (2012). Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional. Yogyakarta: Multipressindo.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253