

PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATA KULIAH IPA SD 2

Rofiqoh Hasan Harahap¹⁾

Sutri Novika²⁾

Lia Afriyanti Nasution³⁾

Dina Wahyuni⁴⁾

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Jl. Garu 2 No. 93 Medan, Sumatera Utara

E-mail : rofiqohhasan@umnaw.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini karena pembelajaran mata kuliah IPA SD 2 dilaksanakan secara daring, akibat virus covid yang masih menyebar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA SD 2 dengan menerapkan pembelajaran aplikasi quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester III kelas A. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan melalui aplikasi quizizz. Dalam aplikasi quizizz ini terdiri dari bagian pembelajaran dan uji kompetensi (quiz), sehingga memudahkan dosen dalam mereview hasil belajar dari mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada siklus I hanya 6 orang mencapai keberhasilan di atas nilai 70, atau sekitar 15% diperoleh nilai rata-rata mahasiswa 48,08 sehingga belum tercapai. Selanjutnya pada siklus II 90% mahasiswa mencapai nilai di atas nilai minimal yaitu di atas 70 (B-), dengan rata rata 85,08. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA SD 2.

Kata Kunci : Penerapan, aplikasi Quizizz, hasil belajar

Abstract

The background of this research is because the learning of science courses for SD 2 is carried out online, due to the covid virus that is still spreading. This study aims to improve student learning outcomes in science subjects at SD 2 by applying the quizizz application learning. This research is a classroom action research which consists of two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in this study were PGSD students in the third semester of class A. The data collection technique in this study used a test carried out through the quizizz application. In this quizizz application, it consists of a learning and competency test (quiz) section, making it easier for lecturers to review the learning outcomes of students. Student learning outcomes in the first cycle only 6 people achieved success above the value of 70, or about 15%, the average student score was 48.08 so it had not been achieved. Furthermore, in the second cycle 90% of students achieved scores above the minimum score, namely above 70 (B-), with an average of 85.08. This shows that through the application of the quizizz application it can improve student learning outcomes in the science course of SD 2.

Keywords: Application, Quizizz application, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah IPA SD 2 merupakan mata kuliah program studi PGSD di semester III. Mata kuliah ini memiliki

beban 2 SKS. Adapun kajian mata kuliah ini salah satunya meliputi kajian mengenai listrik sederhana (listrik statis/dinamis, konduktor dan isolator serta penggunaan

listrik dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini Pandemi Covid-19 telah merubah kegiatan belajar mengajar yang biasanya pelaksanaannya di kelas secara langsung (tatap muka) sekarang menjadi daring (dalam jaringan/*online*). Hal ini menambah permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survey sederhana yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebar angket kepada mahasiswa, banyak siswa yang ketika proses pembelajaran ataupun pada saat evaluasi tidak semangat dan terlihat merasa bosan.

Dosen melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi dan pembelajaran. Salah satu media yang digunakan ketika kegiatan evaluasi dan pembelajaran secara daring adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang asalnya 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.

“In Quizizz, the question order is randomized for each student. With Quizizz, teachers can also assign homework to give students additional practice. Each question ought to be multiple choices with two or four possible answers.”(Rahayu & Purnawarman, 2019). [1] Didalam aplikasi *quizizz* pertanyaan yang muncul ditampilkan layar siswa diacak dan dirandom secara otomatis. Pendidik (guru) juga dapat memberikan pekerjaan rumah kepada siswa sebagai latihan siswa. Seluruh pertanyaan harus berupa pilihan berganda dengan dua atau tiga atau empat kemungkinan jawaban.

Quizizz merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang dapat digunakan seperti soal dalam bentuk pilihan berganda, soal isian (*essay*), maupun soal uraian(*open minded*).

Aplikasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh peserta didik dimanapun berada tetapi dengan syarat menggunakan jaringan internet (*online*). Citra dan Rosy (2020:263) mengemukakan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas sehingga lebih menyenangkan dan lebih interaktif.[2] Sedangkan menurut Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019:250) menjelaskan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memberikan fasilitas kepada guru (pendidik) ataupun peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut memperlihatkan bahwa aplikasi *quizizz* ini dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran. [3]

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun evaluasinya. Aplikasi *Quizizz* ini memiliki fitur yang bervariasi yang membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika belajar dan mengerjakan soal, sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan jawaban dari pertanyaan pertanyaan dengan hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan objek yang berbeda serta subjek yang berada pada tingkat Universitas dengan judul “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah IPA SD 2 TP. 2021/2022”.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA SD 2 T.P, 2021/2022.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD. Adapun waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 16 November 2021 sampai 16 Desember 2021.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Semester III Kelas A T.P 2021/2022 dimana mahasiswa kelas 3A terdiri dari 41 orang. Namun karena salah satu mahasiswa tidak hadir karena sakit jadi total subjek penelitian 40 orang.

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana dengan menerapkan prosedur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mac Taggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan kemudian refleksi.

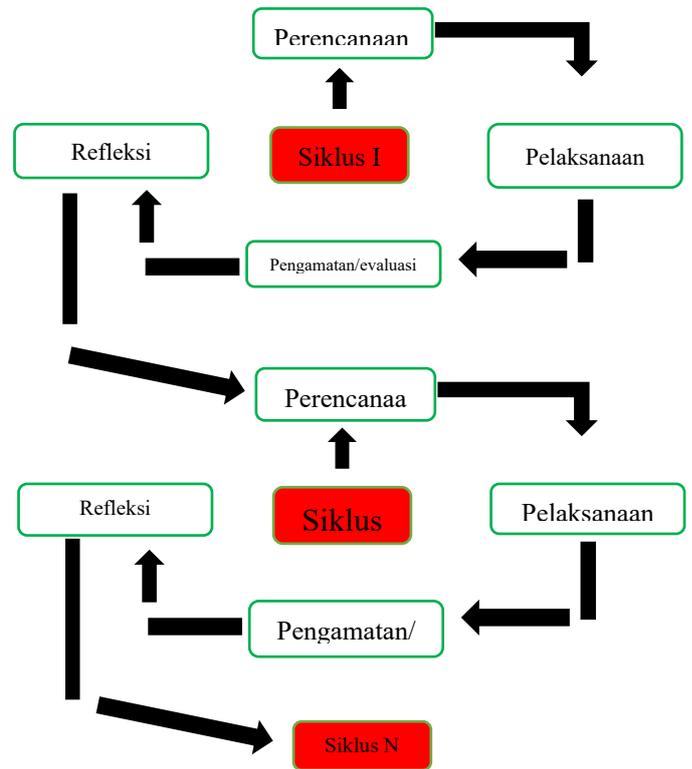
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan. Adapun kegiatan tersebut dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Siklus Satu (I) dilaksanakan dalam dua (2) kali pertemuan.
2. Siklus Dua (II) juga dilaksanakan dalam dua (2) kali pertemuan.
3. Siklus Satu (I) dilaksanakan dalam dua (2) kali pertemuan.
4. Siklus Dua (II) juga dilaksanakan dalam dua (2) kali pertemuan.

Deskripsi Per Siklus

Rancangan penelitian ini seperti yang telah disebutkan dilaksanakan dalam dua siklus, adapun setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan (*Action*)
3. Pengamatan atau Observasi (*Observation*)
4. Refleksi (*Reflection*)



Gambar. 1. Alur Pelaksanaan Penelitian (Kemmis&Taggart, 1988:25)

Penelitian ini dimulai dengan perencanaan berupa pembelajaran melalui Lesson dari *quizizz* di setiap pertemuan, dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian dimana sesuai dengan perencanaan. Setelah hasil didapat, maka hasil tersebut diobservasi untuk dilakukan refleksi. Adapun hasil refleksi ini digunakan dalam merencanakan pertemuan berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang disusun dan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* dan observasi yang direview dari tes hasil belajar *report*. Tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dimana untuk mengukur keberhasilan mahasiswa dalam dua siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila hasil belajar mahasiswa minimal 70 dimana dengan kategori nilai B- dan persentase keberhasilan mahasiswa di atas 80%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah melaksanakan perencanaan. Kegiatan perencanaan ini mencakup pengembangan dari skenario pembelajaran di kelas dimana dilakukan secara daring dengan menerapkan *quizizz* ini. Selanjutnya lembar observasi penerapan aplikasi *quizizz* ini dibuat dengan petunjuk sederhana dalam penggunaan *quizizz*.

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, dimana dalam tahap ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* dimana sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes berkenaan dengan materi listrik statis diperoleh informasi nilai sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Siklus 1 Materi Listrik Statis

No	Aspek yang dilihat	Nilai Hasil Belajar Siklus I
1	Rata Rata Kelas	48,38
2	Mahasiswa yang Berhasil	6
3	Persentase Keberhasilan Mahasiswa	15 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diperhatikan bahwa nilai rata rata kelas mahasiswa PGSD Semester 3A mata kuliah IPA SD 2 materi listrik statis sebesar 48,28 yang mana nilai ini masih dibawah rata-rata dari standar minimal hasil yang diharapkan yaitu 70. Banyaknya mahasiswa yang memperoleh nilai diatas standar minimal sebanyak 6 orang dan persentase jumlah mahasiswa yang berhasil hanya menacapai sebesar 15%.

Tahapan berikutnya setelah tindakan adalah mengobservasi hasil belajar dimana direview dari nilai mahasiswa, tahapan ini dengan

menggunakan lembar observasi yang dilakukan dimulai dari awal sampai akhir tahapan. Adapun kegiatan ini meliputi mengamati pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan tahapan observasi bahwa dalam pembelajaran daring karena masalah jaringan belum berlangsung sesuai dari skenario pembelajaran. Ditemukan bahwa mahasiswa ragu dalam menjawab aplikasi *quizizz* serta ketinggalan menjawab karena kehabisan waktu serta ada juga mahasiswa tidak dapat mengoperasikan aplikasi *quizizz* dari hp (*handpone*) karena *handpone* mereka hang.

Tahapan terakhir dari siklus 1 ini adalah tahapan refleksi. Tahapam ini memiliki tujuan untuk memperbaiki pelaksanaa kegiatan sebelumnya dan menentukah langkah tindakan pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan pelaksanaan kegiatan tindakan siklus I, maka diperoleh hasil refleksi dari kekurangan siklus 1 ini adalah seluruh pelaksanaan tindakan belum dapat dilakukan sesuai dari rencana pembelajaran (Skenario Pembelajaran), kemudian beberapa dari mahasiswa masih merasa ragu, deg-degan dan takut dalam menjawab pertanyaan setelah diadakannya lesson dari pembelajarn melalui *quizizz* dan mahasiswa belum terbiasa menguasai dan memanfaatkan aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan pelaksanaan dari siklus 1, kekurangan yang telah disebutkan diatas, peneliti membuat rencana perbaikan pada siklus kedua. Adapun perbaikan dari siklus kedua yaitu melaksanakan skenario pembelajaran dengan maksimal dan memberikan tutorial cara pengoperasian dalam menggunakan aplikasi *quizizz* bagi mahasiswa secara lebih sistematis dan terinci.

Siklus II

Tahap Pertama kegiatan pada siklus II ini yaitu memperbaiki perencanaan pada siklus II yang didasarkan dari hasil refleksi siklus I. Adapun kegiatan perbaikan perencanaan dengan menegmbangkan skenario pembelajaran ataupun rencana pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *lesson quizizz* materi listrik dinamis dan membuat tutorial menggunakan *quizizz*.

Tahapan berikutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus II. Tahapan ini adalah langkah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan aplikasi *quizizz*. Adapun hasil dari tes hasil belajar siklus II pada materi Listrik dinamis dapat diperoleh infomasi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Siklus II Materi Listrik Dinamis

No	Aspek yang dilihat	Nilai Hasil Belajar Siklus II
1	Rata Rata Kelas	85,08
2	Mahasiswa yang Berhasil	36
3	Persentase Keberhasilan Mahasiswa	90%

Berdasarkan tabel di atas dapat diperhatikan bahwa nilai rata rata kelas mahasiswa PGSD Semester 3A mata kuliah IPA SD 2 materi listrik dinamis sebesar 85,08 yang mana nilai ini sudah berada di atas rata-rata rata dari standar minimal hasi yang diharapkan yaitu 70. Banyaknya mahasiswa yang memperoleh nilai di atas standar minimal sebanyak 36 orang dan persentase jumlah mahasiswa yang berhasil mencapai sebesar 90%.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II yang masih dilakukan secara daring, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal sesuai dengan yang direncanakan yang telah diperbuat. Mahasiswa tidak ragu dan bimbang dalam

menjawab pertanyaan dari *quizizz*, hal ini dapat dilihat dari tes hasil jawaban mahasiswa memperoleh nilai yang baik tidak ada lagi nilai 0 (nol).

Seluruh pelaksanaan siklus II ini dilakukan dengan efektif dan maksimal. Mahasiswa sudah biasa menggunakan dan menjalankan aplikasi *quizizz*. Kekurangan yag terjadi pada saat pelaksanaan siklus I dapat diatasi.

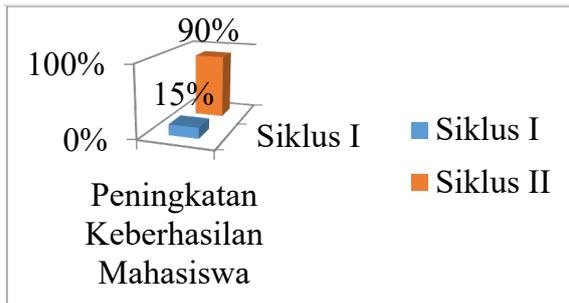
Perkembangan Pelaksanaan Kegiatan siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Perkembangan Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 dan Siklus II

No	Aspek yang dilihat	Siklus I	Siklus I
1	Rata Rata Kelas	48,38	85,08
2	Mahasiswa yang Berhasil	6	36
3	Persentase Keberhasilan Mahasiswa	15 %	90 %

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diperoleh simpulan bahwa nilai rata rata dan persentase keberhasilan mahasiswa mengalami peningkatan ataupun kenaikan pada siklus berikutnya. Peningkatan kenaikan nilai rata-rata mencapai sebesar 36,7. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai rata rata siklus I yaitu 48,38 kemudian nilai rata rata pada siklus II yaitu 85,08. Peningkatan mahasiswa yang berhasil mencapau nilai di atas 70 sebanyak 30 orang, Hal ini dibuktikan berdasarkan pada siklus I hanya 6 orang yang berhasil sedangkan pada siklus II 36 orang mahasiswa yang berhasil diatas nilai minimal yaitu 70.

Peningkatan persentase keberhasilan mahasiswa mencapai 75%, hal ini dibuktikan dari persentase keberhasilan siklus I yaitu 15% dan terjadi peningkatan siklus II menjadi 90%.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah IPA SD 2

Berdasarkan Gambar grafik di atas dapat dianalisis bahwa penerapan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan ini telah melewati nilai angka minimal dan persentase kenaikan sebesar 75%. Berdasarkan hal ini, maka tidak diperlukan lagi pelaksanaan kegiatan siklus berikutnya. Siklus II jumlah mahasiswa yang berhasil telah mencapai 90% dari seluruh mahasiswa khususnya di kelas 3A prodi PGSD.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB V diperoleh kesimpulan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA SD 2 TP. 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 48,38 menjadi 85,08 pada siklus II. Selanjutnya persentase kenaikan keberhasilan mahasiswa meningkat dari siklus I 15% menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata kelas mahasiswa serta persentase keberhasilan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* ini lebih kondusif, menyenangkan dan mahasiswa semangat dalam kegiatan proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aini, Zuhrotul Addin dan Rahayu, Palupi. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN,

Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), Vol. 4 (2021), 376-383,
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1572>

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.

Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Citra, C. A., & 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, 261–272.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>

Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. 254(Conaplin 2018), 102–106.
<https://doi.org/10.2991/conaplin18.2019.235>

Sardiman., (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, RajaGrafindo Persada: Jakarta.

Suharsono, A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PELATIHAN DASAR CPNS KEMENKEU GENERASI MILENIAL. 6356, 60–66.
<https://doi.org/10.31764/paedagogia.v1i11.1915>

UMNAW. (2017). *Buku Pedoman (Edisi Revisi) Akademik Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*. Medan

Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu,



B. A. (2019). Smartphone-Based
Application “quizizz” as a Learning
Media. *Dinamika Pendidikan*,

14(2), 244–253.
<https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>