

## PEMANFAATAN *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN DI KELAS VII.I SMPN 2 TANJUNG LAGO

Dewi Suwiji

SMPN 2 Tanjung Lago, Banyuasin, 30955, Sumatera Selatan, Indonesia

e-mail: [1\\*dewisuwiji1@gmail.com](mailto:1*dewisuwiji1@gmail.com)

\*Penulis Korespondensi

*Diserahkan: 17-02-2024; Direvisi: 02-03-2024; Diterima: 17-03-2024*

**Abstrak:** Era digital ini peserta didik lebih tertarik dengan teknologi interaktif seperti game online dan animasi. Dan hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan keaktifan belajar peserta didik dikelas VII.I SMPN 2 Tanjung Lago menggunakan aplikasi edukasi *Quizizz*. Tujuan penelitian ini yakni : mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik pada materi Perbandingan Senilai kelas VII.I di SMPN 2 Tanjung Lago. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dengan menggunakan metode tes dan observasi di bulan Januari 2024. Hasil penelitian ini yaitu; terdapat peningkatan hasil belajar rata – rata hasil belajar pada siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 92%. Kekurangan *Quizizz* ialah bergantungnya pada jaringan internet. *Quizizz* juga bisa di gunakan oleh pendidik sebagai alternatif media ajar berbasis TIK (Teknik Informasi dan Komunikasi) untuk di gunakan semaksimal mungkin dalam mencapai TP.

**Kata Kunci:** Tingkatkan Mutu Belajar Matematika; *Quizizz*

**Abstract:** In this digital era, students are more interested in interactive technology such as online games and animation. And this is a challenge for teachers to be able to create an interesting, interactive, and fun learning atmosphere. This research aims to improve the quality and active learning of students in class VII.I SMPN 2 Tanjung Lago using the *Quizizz* educational application. The aim of this research is: to determine the increase in student learning outcomes in the Value Comparison material for class VII.I at SMPN 2 Tanjung Lago. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Data collection using test and observation methods in January 2024. The results of this research are; that there was an increase in average learning outcomes in cycle I by 65% and cycle II by 92%. The disadvantage of *Quizizz* is that it depends on the internet network. *Quizizz* can also be used by educators as an alternative ICT-based teaching media (Information and Communication Techniques) to be used as fully as possible in achieving TP.

**Keyword:** *Improving the Quality of Mathematics Learning; Quizizz*

**Kutipan:** Suwiji, Dewi (2024). Pemanfaatan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Matematika Yang Menyenangkan Di Kelas VII.I SMPN 2 Tanjung Lago. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.10 No.1, (144-151). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5451>



### Pendahuluan

Era digital ini peserta didik lebih tertarik dengan teknologi interaktif seperti *game online* dan animasi. Dan hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan keaktifan belajar peserta didik dikelas maupun mengerjakan tugas dirumah. Menggunakan

aplikasi edukasi *quizizz*. Aplikasi edukasi ini sebagai media pembelajaran dengan soal- soal evaluasi dapat diharapkan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, menyenangkan dan aktif. Menurut Henry (2010: 53 - 54) tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir ,belajar dan berlatih walaupun berada dirumah.

Perkembangan teknologi yang ada juga mempengaruhi sistem tata kelola maupun pelaksanaan kegiatan perkuliahan. Pemanfaatan TIK dalam sistem pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern yang bermedia (Paryono dan Quito, 2010; Aunurrahman, 2012; Dharma dkk, 2013 dan Husamah, 2014).

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi edukasi pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, serta bisa dimanfaatkan sebagai sarana materi pembelajaran berbasis *e-learning*. Selain itu aplikasi Quizizz bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Maka dari itu, dengan kemudahan akses media ajar saat ini, Guru bisa memanfaatkannya selanjutnya mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi edukasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan Fry, Steve, & Marshall (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* yang efektif dapat memberikan tuntunan sukses untuk peserta didik, baik melalui pembelajaran reguler maupun pembelajaran mandiri.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Pembelajaran di sini lebih menekankan pada bagaimana upaya pendidik untuk mendorong atau memfasilitasi peserta didik dalam belajar terutama untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Warsita, 2008).

Di penelitian ini berdasarkan permasalahan : (a) Bagaimanakah cara meningkatkan rasa ingin belajar peserta didik dengan metode pembelajaran kooperatif Aplikasi Quizizz? (b) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap interaktif dan motivasi peserta didik di kelas VII.I SMPN 2 Tanjung Lago Tahun Pembelajaran 2023/2024?

Tujuan dari penelitian ini ialah: (a) Kemelitan peningkatan belajar peserta didik saat diimplementasikannya metoda pembelajaran Aplikasi Eduksai Quizizz. (b) Kemelitan dampak untuk rasa memotivasi belajar peserta didik saat pengimplementasian metoda pembelajaran Aplikasi Quizizz.

Penelitian yang dilakukan Agustina (2019) dan Sanga (2019) relevan dengan penelitian ini, yakni, belajar dengan Aplikasi Edukasi Quizizz. Yang membedakan “Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika tingkat SMP”. Pada konteks tersebut, pasal penelitian di tujukan bagaimana membuat aplikasi Edukasi *Quizizz* ini sebagai media ajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan serta meningkatkan dampak baik pada belajar,

Dan demikian, diharapkan aplikasi edukasi Quizizz bisa menjadi penyelesaian untuk mengatasi kesulitan pendidik serta peserta didik sewaktu melaksanakan proses pembelajaran agar dilakukan tetap berjalan kondusif dan efektif untuk mendapat tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada Modul Ajar Kurikulum Merdeka.

### Metode

Penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk mengambil hasil belajar, keterampilan proses peserta didik, yang menerapkannya Aplikasi Quizizz. Penelitian ini memakai model Kemmis dan Mac Tanggart (Kemmis, 1992) dengan empat tahap yakni,

perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini diselenggarakan di SMPN 2 Tanjung Lago pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 bulan Januari 2024. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VII.I dengan jumlah 27 orang . Penelitian ini dibuat dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri atas 4 tahap yakni : (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi; (4) refleksi. Siklus ini terdiri dari 2 pertemuan tatap muka. Setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin diraih seperti yang telah dibuat atau desain. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini yakni : (a) Tes, untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Data tes ini diambil dari siklus yaitu dua siklus, sehingga setiap siklus mendapatkan data post test mengenai materi perbandingan senilai; (b) Observasi, untuk mendapatkan data dalam kualitas keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menerapkan Aplikasi Quizizz.

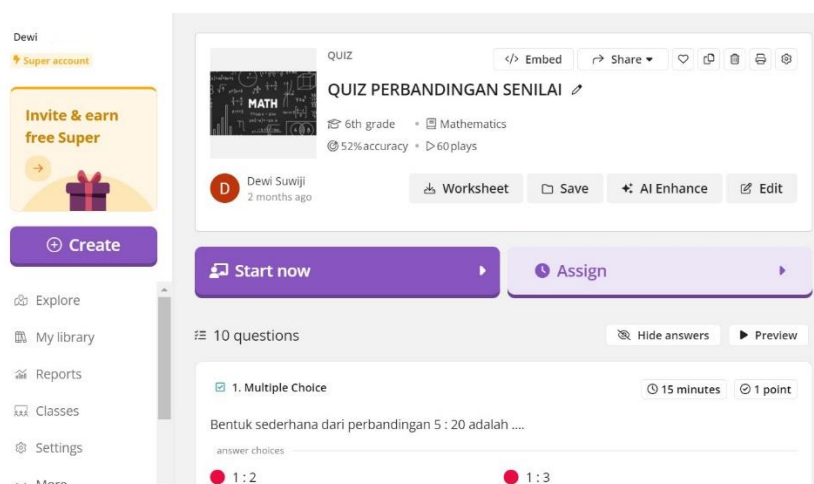
### Hasil dan Pembahasan

Riset ini terbuat kedalam 2 siklus, yang mana siklus terdiri dari 4 sesi ialah (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan (Action), (3) Observasi ataupun Pengamatan (Observation), (4) Refleksi (Reflecting). Berikut langkah-langkah sesi yang dicoba pada siklus dikala riset

#### Siklus 1

##### a. Perencanaan

Sesi ini meliputi: (a) Memastikan kompetensi ataupun tujuan yang hendak dicapai; (b) Mempersiapkan Aplikasi Quizizz; (c) Memastikan sesi proses pendidikan dengan Aplikasi Pembelajaran Quizizz; (d) Mendesain seluruh fitur pembelajaran dari siklus I hingga siklus II; (e) Membuat instrumen soal uji lembar pengamatan (observasi) proses yang digunakan pada siklus I hingga siklus II; (f) Dialog bersama rekan kerja guna penerapan observasi (pengamatan) proses riset di kelas.



(Gambar 1. Merancang Soal di Quizizz)

##### b. Pelaksanaan

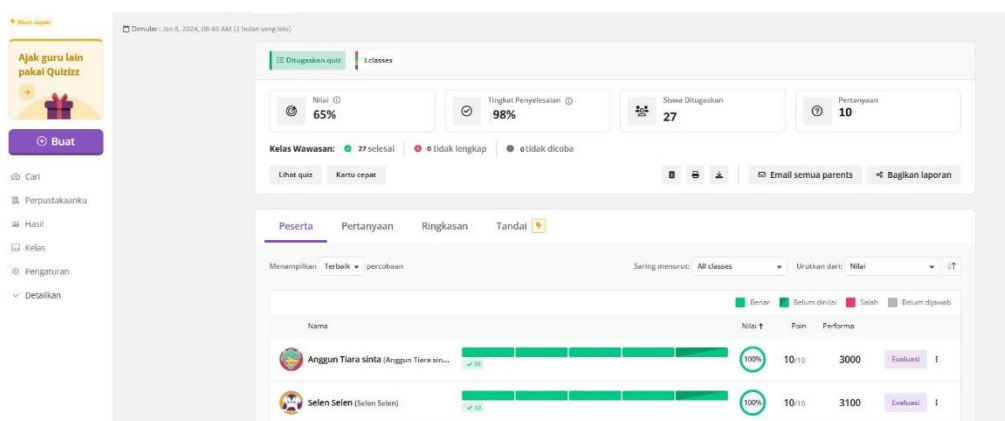
Penerapan pada sesi merupakan penerapan pemakaian Aplikasi Quizizz yang meliputi 2 pertemuan, dimana pada pertemuan awal yakni merupakan pre test serta dilanjutkan pembelajaran. Disaat proses pembelajaran diawali dengan penyampaian Tujuan Pembelajar (TP) serta (IKTP) dan tujuan pendidikan serta modul Perbandingan Senilai. Pendidik menyatakan metode pemakaian Aplikasi Quizizz kepada siswa. Setelah itu pendidik memohon siswa guna menuntaskan soal yang terdapat di Aplikasi Quizizz .



Gambar 2. Action proses belajar

c. Observasi

Pada sesi Observasi atau observation ini untuk mendapatkan data tentang proses peserta didik menggunakan Aplikasi Quizizz.



Gambar 3. Keterampilan Proses Aplikasi Game Quizizz

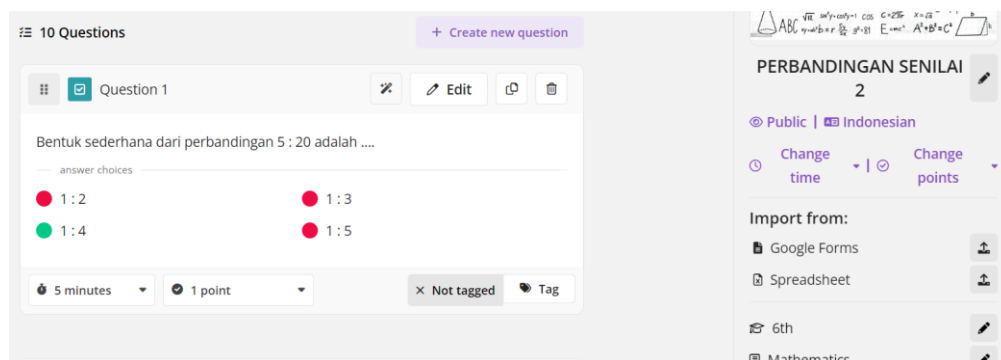
d. Refleksi

Hasil pelaksanaan pembelajaran dan observation atas tindakan pada siklus I dengan rata rata nilai 65%, untuk dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Hasil penerapan pembelajaran serta observation atas aksi pada siklus I dengan rata rata nilai 65%, guna dicoba revisi pada penerapan pembelajaran siklus II.

**Siklus II**

a. Perencanaan

Pada sesi siklus II ini terdiri atas langkah-langkah : (a) Menentukan TP atau CP yang akan dicapai; (b) Mempersiapkan Aplikasi Quizizz; (c) Menentukan langkah proses pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz yang sama pada siklus I (d) Mendesain semua perangkat ajar dari siklus II (e) Membuat instrumen riset soal test, lembar observasi proses yang dipakai pada siklus I



Gambar 4. Tampilan Soal Quizizz

b. Pelaksanaan

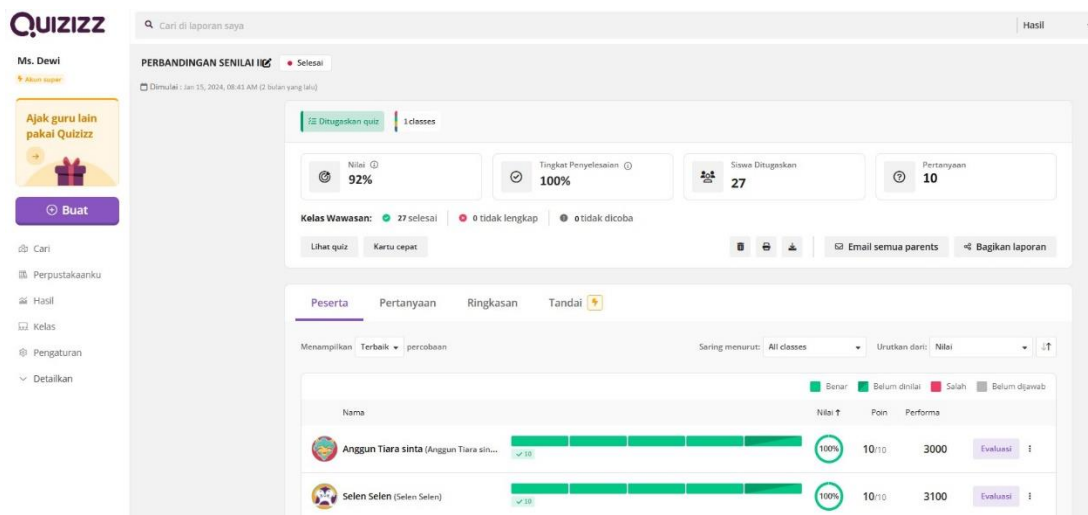
Di siklus II ini Aplikasi Quizizz meliputi atas 2 pertemuan. Pertemuan pertama adalah pre test kemudian dengan pembelajaran. Pada proses pengajaran diawali dari penyampaian TP dan (IKTP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan modul Perbandingan Senilai. Pendidik langsung meninstruksikan untuk menugaskan soal Aplikasi Quizizz kepada peserta didik. Kemudian pendidik meminta peserta didik untuk menyelesaikan soal yang ada di Aplikasi Quizizz.



Gambar 5. Pelaksanaan Siklus II

c. Observasi

Disisi siklus II untuk mendapati data mengenai keterampilan proses peserta didik dalam menggunakan Aplikasi Quizizz yang mengalami kenaikan dengan rata-rata 92%.



Gambar 6. Result Game Quizizz ke (II)

d. Refleksi

Dari hasil Siklus II kualitas keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang memakai Aplikasi Quizizz untuk menyelesaikan soal terkait modul Perbandingan Senilai yakni, pada siklus I diperoleh rata – rata kualitas proses sebesar 65% sedangkan siklus II diperoleh rata – rata 92%, sehingga mengalami kenaikan 41,5 %.



Gambar 7. Result Belajar Aplikasi Quizizz

Dari hasil diagram tersebut bisa dilihat bahwasanya terdapat kenaikan pada siklusnya antara test hasil belajar pada materi Perbandingan Senilai. Hal ini dijelaskan adanya peningkatan rata – rata post test hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh rata – rata hasil belajar siklus 1 sebesar 65 sedangkan siklus II diperoleh rata – rata hasil belajar sebesar 92 sebab siklus II jauh lebih baik dalam Planning, Action, Observasi dan Refleksi.

Sesuai pendapat dari Henry (2010) bahwa dampak positif penggunaan game salah satunya adalah game memberikan suasana menyenangkan dan menghibur untuk memecahkan masalah sehingga terbiasa aktif berpikir ,belajar dan berlatih walaupun berada dirumah, Hal ini terlihat dari ketuntasan pada siklus 2 yang dipengaruhi oleh suasana menyenangkan dan interaktif pada saat pembelajaran

dengan menggunakan Quizizz, sehingga peserta didik merasa tertantang untuk berkompetisi. Belajar sambil bermain.

Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Game Quizizz* adalah salah satu metoda ajar yang berbasis internet diketahui tingkat penguasaan masing-masing materi dan peserta didik secara online bisa disimpan kedalam aplikasi, kekurangannya dalam menggunakan Aplikasi *Quizizz* ialah tergantungnya jaringan internet. Hasil penelitian ini mempunyai banyak kelebihan & manfaat pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* sehingga perlu dikembangkan baik pelajaran matematika maupun bidang studi yang lain.

### Kesimpulan

*Quizizz* bisa di manfaatkan Pendidik khususnya mata pelajaran matematika dan mapel lain, untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam materi Perbandingan Senilai. Penggunaannya yang easy, interaktif menjadikan aplikasi ini layak untuk digunakan sebagai media aplikasi pengajaran. Terdapat kenaikan dari hasil belajar peserta didik di siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 92%. Kekurangan pembelajaran menggunakan *Quizizz* ialah bergantungnya pada jaringan internet. *Quizizz* juga bisa di gunakan oleh pendidik sebagai alternatif media ajar berbasis TIK (Teknik Informasi dan Komunikasi) untuk di gunakan semaksimal mungkin dalam mencapai TP. Pemanfaatan media pembelajaran ini bisa mengatasi masalah yang dihadapi pada proses pengajaran dan diperlukannya tindakan lanjut dengan planning pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada rekan sejawat Yuni Selvita Suci, S.Tr.T karena telah memberikan informasi menggunakan Aplikasi Edukasi *Quizizz* sebagai sarana dalam pembelajaran, terimakasih juga dengan para peserta didik kelas VII.I yang sangat antusias dalam belajar matematika menggunakan *Quizizz*, terimakasih juga kepada rekan guru-guru lainnya khususnya pada bidang Matematika yang memberi dukungan dalam menyelesaikan hasil penelitian ini. Serta terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 2 Tanjung Lago yang telah memberi kepercayaan kepada saya untuk melaksanakan penelitian ini dan mendukung proses belajar mengajar menggunakan aplikasi berbasis internet di sekolah.

### Daftar Pustaka

- Agung setiawan dkk. (2019). “*Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*” Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS. ISBN : 2685-5852
- Agustina, L. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ . *Sesiomadika* (Hal 1-7). Corpus ID: 213966739
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy.(2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.*Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol.8. No.2. 2020. DOI: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- 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/SKRIPSI CAHYAKURNIA.pdf>
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Fraenkel, J.R dan Wellen, N.E. 2009. How to Design and Evaluate Research in Education. New York: McGraw-Hill.
- Fry, H, Steve, K, & Marshall, S. 2009. A Handbook for Teaching and learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice (Third Edition). New York: Routledge
- Hanum, N.S. 2013. “Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran”. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3, Nomor 1, Februari 2013. DOI: 10.21831/jpv.v3i1.1584
- Henry, S. (2010). Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Husamah. 2014. Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 8(1), 95-104. DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kemmis, S. &. (1992). The Action Research Planner. Australia.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research, 12(1), 208. DOI: 10.2478/ejser-2018-0022
- Munadi, S. (2011). Implementasi transformasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kejuruan bidang teknik. *Jurnal Kejuruan Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nanda, S. R., Abdul, N. B., dan Daddi, H., (2018). The Use Of Quizizz Application In Improving Students ' Reading Comprehension Skill At SMKN 3 Takalar : An Experimental Research. 1(2). 173–182. ISSN 2656-5218
- Paryono & Quito, B. 2010. Meta-analysis of ICT Integration in Vocational and Technical Education in Southeast Asia, laman web: <http://www.voctech.org.bn/> [diakses 13 Februari 2024].
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12(1) : 29. DOI: 10.33541/jdp.v12i1.1028.
- Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Seok, S. (2008, October). Teaching aspects of e-learning. In *International journal on e-learning* (Vol. 7, No. 4, pp. 725-741). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Sujianto, Mukhadis, dan Isnandar. 2012. Pengembangan Profesionalitas berkelanjutan Guru Bersertifikat Pendidik di SMK Rumpun Teknologi. Jurnal Teknologi dan Kejuruan. 35 (1): 1-16. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/tk.v35i1.2977>
- Sun, A., & Chen, X. (2016). Online education and its effective practice: A research review. *Journal of information technology education: Research*, 15.
- Sutirman.(2013). Media dan Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Warsita, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka.
- Wihartanti, L, dkk., (2019). Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 362–368. ISBN: 978-602-0791-28-9
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1). DOI:10.5430/ijhe.v8n1p37