

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VIII Melalui Media Quizizz di SMP Negeri 10 Malang

Wa Ode Reni<sup>1)\*</sup>, SM Rizka Ernindita<sup>2)</sup>, La Sabari<sup>3)</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Halu Oleo, Indonesia

<sup>2</sup>Guru SMP Negeri 10 Malang, Jawa Tengah, Indonesia

\*Korespondensi penulis, e-mail: [waode.reni@uho.ac.id](mailto:waode.reni@uho.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn kelas VIII-E di SMP Negeri 10 Malang melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Penelitian ini bermaksud mengungkapkan suatu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diperoleh bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan pembelajaran PKn, hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya 49,7 setelah dilaksanakan pada siklus I meningkat menjadi 69,4 dan pada siklus II meningkat menjadi 90,7. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar PKn, media quizizz, siswa

## Efforts to Improve Class VIII Civics Learning Outcomes Through Quizizz Media at SMP Negeri 10 Malang

**Abstract:** The aim of this research is to improve student learning outcomes in class VIII-E Civics learning at SMP Negeri 10 Malang through the application of the Quizizz learning media. This research aims to reveal an effort to improve student learning outcomes in class VIII E Civics learning at SMP Negeri 10 Malang through the application of the Quizizz learning media. The approach used in this research uses a qualitative approach, namely improving student learning outcomes with a type of classroom action research (PTK). The results obtained from this research show that the Quizizz learning media can improve Civics learning, this is proven by the results obtained initially, 49.7 after being implemented in cycle I, it increased to 69.4 and in cycle II it increased to 90.7. The conclusion obtained in this research is that the use of Quizizz Learning Media in Civics learning can improve student learning outcomes.

**Keywords:** Role, Religious Figure, Youth

### PENDAHULUAN

Media menurut Sadiman (2019) adalah teknologi yang mempunyai fungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan bagi seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik, terutama untuk meningkatkan kesan, daya simpan, serta memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali, serta meningkatkan kesan dan daya simpan. Media pembelajaran yang dijelaskan menurut Gerlach dan Ely (1971: 24) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), atau perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

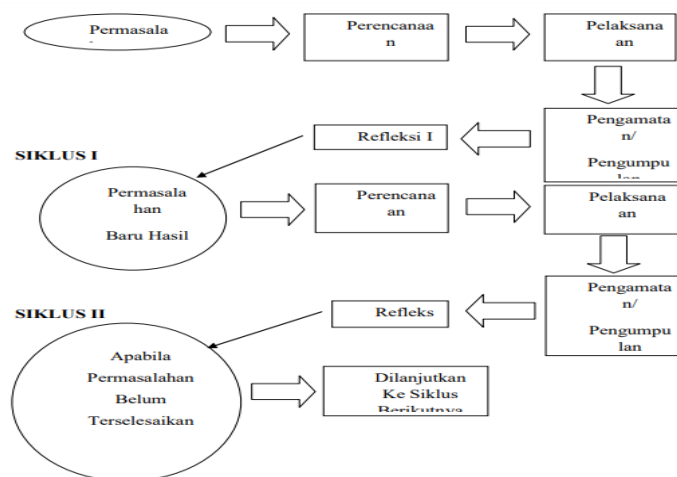
Peserta didik pada jenjang SMP menurut Sobur (2003) adalah anak yang rentangan umurnya antara 13-17 tahun, yang disebut dengan remaja awal. Pada fase remaja, anak mempunyai *mood* yang berubah-ubah, karena pada fase ini adalah fase untuk menemukan jati diri mereka. Karakter yang dimiliki oleh remaja adalah timbulnya harga diri yang kuat, ekspresi kegirangan, keinginan yang tinggi. Saat berinteraksi, remaja awal akan menyerupai seorang dewasa sehingga mereka sering merasa berhak untuk mengambil keputusan sendiri. Jika Sobur menjelaskan remaja awal berdasarkan umur John (2003) masa remaja awal tidak hanya mempertimbangkan mengenai usia, namun juga pengaruh sosio-historis atau pengalaman-pengalamannya. Dengan demikian, masa remaja awal merupakan metode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak ke masa remaja yang melibatkan biologis, kognitif (cara berpikir), dan sosio-emosional. Selanjutnya remaja awal menurut Simanjuntak (1984) masa remaja awal adalah fase dimana seseorang ingin tampil untuk

menunjukkan keunggulan dirinya. Bagi remaja awal, kebutuhan terhadap teman sebaya sangat penting karena dapat meningkatkan keakraban yang relatif besar serta gaya bahasa yang sama, akan memudahkan dalam bertukar informasi. Hal ini tentunya dapat digunakan oleh guru pada jenjang SMP untuk menjembatani proses pembelajaran, yang mana dalam proses pembelajaran sangat diperlukan interaksi edukatif yang dapat menggunakan cara-cara pelibatan antar peserta didik dengan berkelompok. Interaksi edukatif menurut Sarwono (2013) yang dimaksud adalah pembangunan pemahaman serta pola berfikir melewati interaksi teman sebaya sehingga mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam konteks penelitian ini, penulis berencana menggunakan media belajar berbasis aplikasi dalam penerapannya dimana media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih berpikir kritis. Apabila dilihat dari hasil observasi yang dilakukan terkait perolehan nilai UTS Ganjil kelas VIII D ditemukandari 30 orang peserta didik hanya ada 12 orang yang tuntas dalam mengerjakan soal (40%) sedangkan sisanya ada 18 orang peserta didik yang nilainya jauh di bawah KKM sehingga jika dihitung persentasenya ada 60% tidak tuntas. Adapun diketahui bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2006). Jika dikaji, pemerolehan nilai PTS adalah akhir dari sebagian waktu semester ganjil yang sudah dihabiskan dengan belajar oleh peserta didik, namun hasil yang diperoleh masih jauh dari persentase ketuntasan minimal 75%. Hal ini kemudian menjadi refleksi bagi guru untuk berupaya memperbaiki hasil belajar peserta didik, baik dari proses pembelajarannya yang dilakukan atau cara mengajar yang dilakukan guru.

Quizizz merupakan sebuah media untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Selain itu dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai dengan materi. Di kelas VIII E SMP Negeri 10 Malang pencapaian hasil belajar masih banyak di bawah KKM. Selain itu minat peserta didik juga masih kurang sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang.

**METODE**



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini bermaksud mengungkapkan suatu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang melalui penerapan media pembelajaran Quizizz. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat meneliti sendiri praktik pembelajaran yang terkait dengan komponen-komponen yang ada di sebuah kelas. Penggunaan penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan menjadi berkualitas dan lebih efektif. Seperti penelitian pada umumnya, ada sejumlah tujuan

yang ingin dicapai oleh pelaksanaan PTK, tujuan tersebut meliputi tiga hal, yaitu: (1) Untuk memperbaiki praktik; (2) Untuk pengembangan profesional dalam arti meningkatkan pemahaman para praktisi terhadap praktik yang dilaksanakannya; (3) Untuk memperbaiki keadaan atau situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah Peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang pada tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 30 peserta didik. Sedangkan objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn dengan materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia dengan menggunakan media Quizizz. Tempat penelitian tindakan kelas diadakan di SMP Negeri 10 Malang kelas VII E. Waktu pelaksanaan adalah bulan Oktober sampai bulan November 2020. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data.

Pada Siklus I menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz*, menyiapkan lembar observasi dan rubrik penilaian siswa, menyiapkan hasil belajar siswa, dan menyiapkan catatan lapangan. Selanjutnya pada Siklus I guru melakukan hal seperti memberikan bahan ajar melalui *google classroom*, pengelolaan kelas (absensi), dan apersepsi. Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan, membuat kesimpulan, serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran PKn pada materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia untuk kemudian pada siklus II. Pada Siklus II secara teknis sama seperti siklus I. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang terbagi atas tes awal (pre test) dan tes akhir (post test) yang berupa objek tes (pilihan ganda). Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII E dalam kondisi pembelajaran daring dengan jumlah 31 peserta didik. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini antara lain: Google Meet, Power point, Quizizz, dan Youtube.

**Tabel 1. Keberhasilan Belajar Peserta didik Pada Siklus I**

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik
1.	< 70%	Tidak Tuntas	11	35,5%
2.	≥ 70%	Tuntas	20	64,5%
Jumlah			31	100%

Dari tabel data di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik setelah tindakan dengan mengajarkan materi pelajaran mengenal Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia belum cukup, sehingga masih belum sesuai dengan persentase ketuntasan minimum yang ditetapkan ( $\geq 70\%$ ), sehingga perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran pada siklus II yang mungkin dapat mencapai persentase ketuntasan minimum yang ditetapkan.

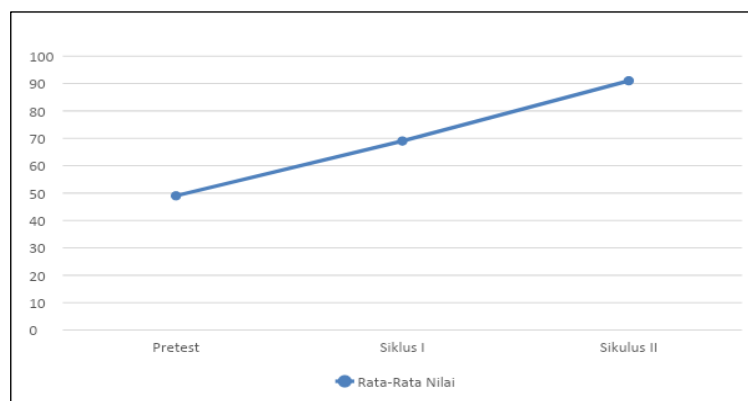
Pembelajaran pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siklus I, pembelajaran difokuskan pada kesulitan yang banyak dialami peserta didik dalam pembelajaran materi, yang terlihat dalam jawaban peserta didik pada tes hasil belajar I. Jadi, tidak mengulang pembelajaran pada siklus I, tetapi melakukan perbaikan sesuai kebutuhan peserta didik.

**Tabel 2. Keberhasilan Belajar Peserta didik Pada Siklus II**

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik
1.	< 70%	Tidak Tuntas	2	6,5%
2.	≥ 70%	Tuntas	29	93,5%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media Quizizz, dan memperbanyak latihan, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik tercapai. Dimana peserta didik yang tuntas belajar berjumlah 29 peserta didik (93,5%) dan yang tidak tuntas belajar adalah 2 peserta didik (6,5%) dari jumlah peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal tercapai ( $\geq 70\%$ ), sehingga tidak perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang melalui penerapan media pembelajaran Quizizz dapat berjalan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi dan tes kepada peserta didik dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan peningkatan dengan semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan observer. Tes hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata hasil belajar peserta didik, yaitu dari 69,4% pada siklus I menjadi 90,7% pada Siklus II. Dengan demikian, berdasarkan hasil belajar pada siklus II, rata-rata hasil belajar PKn peserta didik pada materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia yaitu hasil tersebut telah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Karena tingkat hasil belajar sudah tercapai, maka guru tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas VIII E di SMP Negeri 10 Malang melalui penerapan media pembelajaran Quizizz dapat berjalan dengan sangat baik.



**Gambar 2. Diagram Garis Pada Tes Awal, Siklus I dan Siklus II**

Dari hasil tes tersebut diperoleh kemampuan awal peserta didik masih rendah dengan nilai rata-rata 49.7 dengan ketuntasan belajar secara keseluruhan 16,2%. berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dinyatakan belum tuntas. Kemudian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Mengenal Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada siklus I, tindakan dilakukan oleh peneliti dari tes hasil belajar diperoleh nilai rata-rata 69,4 dengan ketuntasan belajar secara keseluruhan 64,5%. Selanjutnya tindakan kembali dilanjutkan pada siklus II dan dari tes hasil belajar yang diberikan, maka diperoleh nilai rata-rata peserta didik secara keseluruhan menjadi

90,7 dengan tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 93,5%. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik mulai dari pre test hingga hasil belajar peserta didik pada siklus II. Dengan kata lain, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz yang diterapkan dalam proses belajar mengajar pada materi Mengenal Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 10 Malang.

## KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia di kelas VIII E SMP Negeri 10 Malang terbukti belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Ini terlihat dari hasil tes awal (*pretest*) yang menyatakan bahwa hanya 5 orang peserta didik atau 16,2% yang dinyatakan tuntas, sedangkan 26 orang peserta didik atau 83,8% dinyatakan belum tuntas. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil post-test pada siklus I dan siklus II Berdasarkan hasil post-test pada siklus I dapat diketahui bahwa 20 orang peserta didik atau 64,5% dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 11 orang peserta didik atau 35,3% dinyatakan masih belum tuntas dalam belajar dan siklus II diketahui bahwa 29 peserta didik atau 93,5% dinyatakan tuntas dalam belajar, sedangkan 2 peserta didik atau 6,5% dinyatakan masih belum tuntas dalam belajar.

Penerapan media pembelajaran Quizizz dapat dijadikan sebagai satu alternatif bagi guru dan calon guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia. Dengan pembelajaran yang dilakukan dalam berdiskusi dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia, untuk meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, dan menjadikan acuan untuk menjadi guru yang profesional, dan juga hendaknya dalam setiap materi disertakan alat peraga agar tidak terjadi verbalisme.

## DAFTAR PUSTAKA

- Draganidis, F. & Mentzas, G. (2006), "Competency based management: a review of systems and approaches", *Information Management & Computer Security*, Vol. 14 No. 1, pp. 51-64. Dari, <https://doi.org/10.1108/09685220610648373>
- Fynata, Tisia S., dkk. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran Make A Match dan Card Sort Berbantuan Puzzle Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 SD. *Jurnal Sains dan Teknologi*. Dari, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/411>
- Jon, J. (2021). Efektivitas Strategi Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Kuliah Psikologi Umum di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang. *Shift Key: Jurnal Teologi dan Pelayanan*, 11(1), 55-67.
- Trianto, (2009), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, A. Dkk., (2019). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.