

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan

Cindy Nababan¹, Anjelina Pasaribu², Jamaludin³, Sri Yunita⁴

¹⁻⁴Universitas Negeri Medan

cindynababan2017@gmail.com, anjelinapasaribu9@gmail.com

jamaludin@unimed.ac.id, sr.yunita@unimed.ac.id

Jl. William Iskandar Ps.V, Kenangan Baru Sumatra Utara

Korespondensi penulis: cindynababan2017@gmail.com

Abstract. *This research aims to improve learning outcomes in Civics subjects through the use of Quizizz media in class X at SMK N 1 Percut Sei Tuan. The research method used is classroom action research which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were class X students of SMK N 1 Percut Sei Tuan. The data collection methods used were tests, observations and interviews. The research results show that the use of Quizizz media can significantly improve learning outcomes in Civics subjects. The results of this study show a significant increase in the learning outcomes of students who use Quizizz media compared to the control group. Apart from that, the use of Quizizz media also increases students' interest in learning and provides an interactive and fun learning experience. These findings indicate that the use of Quizizz media can be an effective alternative in improving learning outcomes in Civics subjects in vocational high schools.*

Keywords: *Improve Learning Result, subjects PPKn, Media Quizizz, students*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn melalui penggunaan media Quizizz pada kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 1 Percut Sei Tuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media Quizizz dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, penggunaan media Quizizz juga meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn di sekolah menengah kejuruan.

Kata kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, matapelajaran PPKn, Media Quizizz, siswa.

LATAR BELAKANG

Adapun model pembelajaran yang dipilih dan digunakan adalah model Collaborative Learning. Menurut Hill & Hill ada beberapa keunggulan pembelajaran kolaborasi, antara lain berkenaan dengan; prestasi belajar lebih tinggi; pemahaman lebih mendalam; mengembangkan keterampilan kepemimpinan; meningkatkan sikap positif; meningkatkan harga diri; belajar secara inklusif; merasa saling memiliki, dan mengembangkan keterampilan masa depan. Penerapan *collaborative learning* di kelas memberikan dampak yang positif dan dapat membangun kerjasama antar siswa dan

Received Oktober 18, 2023; Revised November 1, 2023; Accepted November 20, 2023

* Cindy Nababan, cindynababan2017@gmail.com

dapat memberikan *Fun Learning* atau pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran online adalah dengan menggunakan game edukasi *quizizz*. Game edukasi ini masih jarang ditemui walaupun sudah ada, namun pemanfaatannya dalam media pembelajaran sangat kurang. Dengan memadukan metode *Quiziz* dan metode pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PPKn, Anda dapat memanfaatkan kelebihan masing-masing metode untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Misalnya, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab kuis *Quiziz* dan membantu satu sama lain. Setelah itu, diskusi kelompok dapat dilakukan untuk membahas bersama jawaban yang benar dan memperdalam pemahaman tentang materi PPKn yang sedang dipelajari.

KAJIAN TEORITIS

Media Quizizz

- a. Pengertian *Quizizz* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. *Quizizz* merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. *Quizizz* ini *webtool* yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis.
- b. Manfaat dan Keunggulan *Quizizz* Manfaat dari penggunaan media *quizizz* ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. *Quizizz* juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Nah media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelejaran online/ daring. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya:
 - 1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
 - 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
 - 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah Selain itu manfaat lain dari media *quizizz* yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar

mengajar terasa tidak membosankan, siswa akah merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media *quizizz* ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif.

Hasil Belajar

- a. Pengertian hasil belajar Hasil belajar merupakan hasil dokumen dari serangkaian proses belajar siswa yang berlangsung dalam periode waktu tertentu. Keller H. Nashar mengartikan bahwa hasil belajar yaitu terjadinya suatu perubahan dari hasil masukkan pribadi yang berupa sebuah motivasi serta harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan yang berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan juga hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah kegiatan belajar. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika apabila telah terjadi suatu perubahan pada dirinya, tetapi tidak semua perubahan terjadi. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari tujuan belajar dan hasil belajar adalah produk dari proses belajar, maka didapatkan hasil belajar.
- b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, tetapi digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.
 1. Faktor Internal, antara lain:
 - a. Aspek psikologis
 - 1) Intelegensi, memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan belajar
 - 2) Perhatian, merupakan sebuah tujuan yang memerankan konsentrasi, aktivitas dan kesadaran seseorang pada satu objek. Dalam pendidikan hal ini sangat berpengaruh pada diri siswa untuk hasil belajar terbaik
 - 3) Minat, hal terpenting dalam diri siswa karena jika tidak memiliki minat maka pelajaran akan sulit untuk dicerna
 - 4) Motivasi, dorongan yang dapat membuat tujuan akan tercapai
 - 5) Kesiapan, hal ini sangat perlu dipersiapkan, karena jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar akan menghasilkan belajar yang baik
 2. Faktor eksternal, meliputi:
 - a. Aspek keluarga, dalam pendidikan perang keluarga memang menjadi bagian penting dalam peran anak, selain itu dalam keluarga juga akan membangun

keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Dalam aspek ini juga berpengaruh pada:

- 1) Cara orang tua mendidik
- 2) Suasana rumah untuk anak yang sedang belajar
- 3) Keadaan ekonomi keluarga

b. Aspek Sekolah, hal ini berpengaruh pada:

- 1) Metode pengajaran, siswa akan tertarik jika metode pengajaran dilakukan dengan menarik
- 2) Relasi guru, kurangnya interaksi dengan siswa, hal ini dapat menyebabkan proses belajar mengajar terganggu atau kurang lancar
- 3) Disiplin, kedisiplinan juga sangat berpengaruh pada kerajinan dan kebiasaan-kebiasaan siswa untuk belajar
- 4) Sarana dan prasarana, sarana dan prasarana yang baik akan menghantarkan semangat belajar yang baik pula

c. Aspek masyarakat, meliputi:

- 1) Bentuk kehidupan bermasyarakat juga akan membentuk dan mempengaruhi siswa dalam belajar. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat dan giat belajar atau malah sebaliknya
- 2) Teman bergaul, teman bergaul sangat berpengaruh pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan siswa. Maka sangat diawasi jika anak memilih teman bergaul

c. Klasifikasi hasil belajar Sudijono mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (*cognitive domain*) selain itu juga dapat mengungkap pada aspek kejiwaan seperti aspek pada nilai atau sikap (*affective domain*) serta aspek pada keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada setiap individu peserta siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar dapat terungkap secara holistic tentang penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Sugiyono (2015: p 209) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi

objek yang alamiah. Menurut Moleong (2009: p 6), penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan bersifat deskriptif. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini terutama berfokus pada satu subjek tertentu sebagai studi kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak terkait pada penelitian ini yaitu guru di SMK N 1 Percut Sei Tuan. Oleh karena itu, maka penetapan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive atau sesuai dengan tujuan atau kriteria populasi penelitian. Wawancara, Observasi, Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan yang sering disebut dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar ini sendiri memiliki beberapa komponen yaitu tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran dan evaluasi. Komponen-komponen yang sudah disebutkan tersebut haruslah terpenuhi agar dapat menjalankan proses belajar mengajar. Salah satu bagian dari komponen yang sudah disebutkan tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memegang fungsi yang sangat penting dalam berjalannya proses belajar mengajar, salah satunya adalah untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang optimal (Sagala et al., 2021). Salah satu contoh dari media pembelajaran 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. Aplikasi *Quizizz* adalah kuis interaktif online yang dapat diakses di *Appstore* dan *Playstore*. Aplikasi *Quizizz* ini dapat juga diakses menggunakan browser pada website www.quizizz.com. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat game berupa kuis atau pertanyaan-pertanyaan dengan tampilan yang

menarik. Pertanyaan dalam aplikasi *Quizizz* dapat dibuat sendiri atau menggunakan kuis yang sudah pernah dibuat dan diunggah oleh pengguna lain sebelumnya.

Menilai efektivitas siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas melalui media *Quizizz* dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Guru dapat menggunakan *Quizizz* untuk membuat pertanyaan evaluasi terkait tugas yang telah diberikan kepada siswa. Pertanyaan ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman siswa terhadap materi, penerapan konsep, kualitas pekerjaan, dan sejauh mana tugas tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut melalui *Quizizz*, dan hasilnya dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana mereka memahami dan berhasil menyelesaikan tugas
2. Skor dan Nilai: Setelah selesai menjawab pertanyaan dalam kuis *Quizizz*, siswa akan langsung mendapatkan skor dan hasil jawaban mereka. Skor dan nilai ini dapat digunakan sebagai indikator efektivitas siswa dalam memahami dan mempertanggungjawabkan tugas. Semakin tinggi skor dan nilai yang dicapai siswa, semakin baik pula efektivitas mereka dalam menyelesaikan tugas tersebut.
3. Waktu Penyelesaian: Selain skor dan nilai, waktu penyelesaian juga dapat digunakan sebagai indikator efektivitas siswa. Jika siswa mampu menyelesaikan tugas dengan cepat, hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap materi dan mampu mempertanggungjawabkan tugas secara efektif. Sebaliknya, jika siswa membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas, maka hal ini dapat menjadi pertanda bahwa mereka mungkin masih kesulitan memahami materi tersebut
4. Guru dapat menggunakan fitur koreksi otomatis yang tersedia di *Quizizz* untuk menilai efektivitas siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas. Dengan melihat pertanyaan yang dijawab secara salah dan umpan balik yang diberikan, guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi dan kemampuan mereka dalam mempertanggungjawabkan tugas dengan benar.
5. Guru dapat menggunakan fitur koreksi otomatis yang tersedia di *Quizizz* untuk menilai efektivitas siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas. Dengan melihat pertanyaan yang dijawab secara salah dan umpan balik yang diberikan, guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi dan kemampuan mereka dalam mempertanggungjawabkan tugas dengan benar.

Dalam menilai efektivitas siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas melalui media *Quizizz*, penting bagi guru untuk menganalisis hasil tanggapan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai. Guru dapat menggunakan hasil evaluasi ini untuk memperbaiki instruksi atau memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Selain itu, interaksi melalui Mentimeter juga dapat merangsang diskusi dan kolaborasi antara siswa, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Setelah peneliti melakukan penelitian ke sekolah SMK N 1 Percut Sei Tuan, peneliti melihat ada beberapa manfaat dan fungsi media *Quizizz* bagi anak sekolah, sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat belajar: Media *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, serta fitur-fitur yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa: Media *Quizizz* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya kuis interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan melihat hasil jawaban mereka secara langsung. Hal ini meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan pemahaman materi: Media *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pemahaman materi. Setelah siswa menjawab pertanyaan, mereka dapat melihat skor dan jawaban yang benar. Dengan adanya fitur ini, siswa dapat mengidentifikasi kelemahan pemahaman mereka dan memperbaikinya.
4. Meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri: Media *Quizizz* menyediakan fitur peringkat atau leaderboard dalam kuis. Hal ini dapat memicu motivasi siswa untuk berkompetisi dan mencapai peringkat yang lebih tinggi. Selain itu, melihat hasil yang baik pada setiap pertanyaan atau mendapatkan skor yang tinggi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.
5. Memfasilitasi pengulangan materi: Media *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat bank soal yang terdiri dari berbagai topik atau konsep yang perlu dipahami oleh siswa. Dengan adanya media ini, siswa dapat mengulang materi pembelajaran secara berulang-ulang untuk memperkuat pemahaman mereka.
6. Memudahkan penilaian dan umpan balik: Media *Quizizz* menyediakan fitur penilaian otomatis yang memudahkan guru dalam menilai jawaban siswa. Setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, mereka dapat memperoleh umpan balik

langsung tentang hasil jawaban mereka. Guru juga dapat melihat hasil jawaban siswa dan memberikan umpan balik yang tepat.

7. Mendorong kolaborasi dan diskusi: Media *Quizizz* menyediakan fitur kolaborasi dan diskusi antara siswa. Setelah menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat dan membahas jawaban dengan siswa lain. Hal ini mendorong kolaborasi, saling membantu, dan diskusi antara siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media *Quizizz*, siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih interaktif, terlibat, menarik dan menyenangkan. Mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka melalui umpan balik yang cepat. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan, dapat diambil kesimpulan bahwa Dengan menggunakan media *Quizizz*, SMKN 1 Percut Sel Tuan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran PPKn. Media ini telah membawa beberapa manfaat positif dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, memfasilitasi pengulangan materi, memudahkan penilaian dan umpan balik, serta mendorong kolaborasi dan diskusi antara siswa. Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* telah menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa belajar PPKn dengan lebih baik. Guru dapat menggunakan media ini untuk membuat kuis interaktif yang memperkuat pemahaman dan melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, media *Quizizz* juga memberikan kemudahan dalam menilai dan memberikan umpan balik kepada siswa, sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman dan kinerja belajar mereka. Diharapkan bahwa melalui penggunaan media *Quizizz*, siswa di SMK N 1 Percut Sei Tuan dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PPKn. Dengan minat belajar yang meningkat, keterlibatan yang lebih aktif, dan pemahaman materi yang lebih baik, siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan berhasil menguasai konsep-konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran PPKn

DAFTAR REFERENSI

- Dionisius Heckie , P., & Nani Mediatati. (t.thn.). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz . *Journal Of Education Action Research*
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya . *Jurnal Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan*
- Pusparani,H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SD Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantra*. 269-279
- Putri, D. P. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Presetasi Belajar PKn. *Journal Of Education Action Research*, 452-458
- Sulaiman, Z. (t.thn.). Pemanfaatan Media Internet dalam Pembelajaran PPKn bagi Siswa Kelas XI. *Jurnal Civic Hukum*, 89-95