

APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA PADA SISWA SDN SIMOKERTO VI/139 SURABAYA

Lilik Setiari

SDN Simokerto VI/139 Surabaya

e-mail: liliksetiari66@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine an increase in student learning outcomes, as well as to describe teacher activities using the Quizizz application in learning mathematics in class II SDN Simokerto VI/139 Surabaya. The research conducted is Classroom Action Research with data collection techniques using tests, observations, and questionnaires. The results showed that the Quizizz application could improve student learning outcomes in cycle I by 67, cycle II by 78, and cycle III by 87. In addition, it can increase teacher activity, student activity, scientific and psychomotor attitudes of students in learning mathematics in spatial building materials.

Keywords: *Quizizz application; learning outcomes; mathematics; geometry*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan aktivitas guru dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran matematika di kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik pengambilan data dengan tes, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 67, siklus II sebesar 78, dan siklus III sebesar 87. Selain itu, dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, sikap ilmiah dan psikomotor siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Kata kunci: aplikasi *Quizizz*; hasil belajar; matematika; bangun ruang

PENDAHULUAN

Belajar online yang tidak dilakukan secara dekat dan personal tentunya memiliki kesulitan yang berbeda. Salah satu kendalanya adalah berkurangnya titik fokus siswa karena mereka tidak melakukan tatap muka (Amjah, 2014). Selain itu, waktu dalam pembelajaran

berbasis web juga sangat singkat sehingga kepercayaan latihan pembelajaran yang terdiri dari latihan membuka dan menutup diabaikan. Harus ada media yang dapat mengangkat inspirasi siswa untuk tetap aktif dalam pembelajaran, dan media yang menjamin kebenaran latihan pembelajaran, mulai dari pembukaan, tengah dan penutup (Adnan & Anwar, 2020).

Media pembelajaran yang memanfaatkan inovasi komputerisasi adalah media pembelajaran berbasis daring/online. Pembelajaran ini sendiri merupakan gambaran adanya inovasi data dan korespondensi yang dapat dimanfaatkan sebagai metode bagi pengajar dan siswa untuk bekerja dengan siklus pembelajaran dengan harapan tercapainya target pembelajaran. Salah satu e-learning di Indonesia adalah *Quizizz*. Efek samping dari tugas-tugas ini dapat digunakan untuk evaluasi yang diambil oleh instruktur (Dahwan, 2020). Dalam aplikasi ini sudah ada berbagai tes, siswa juga dapat dengan mudah mendapatkannya. *Quizizz* sangat tepat untuk digunakan dalam membangun pembelajaran yang cerdas karena siswa dapat mengikuti tes sambil bersama teman sehingga posisi yang diperoleh dalam mencatat tes dapat diketahui (Nambiar, 2020).

Aplikasi *Quizizz* diperlukan untuk memperluas inspirasi belajar siswa dalam suatu siklus pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan saat yang tepat untuk belajar dengan menggunakan kerangka "belajar sambil bermain", diyakini akan menjadi daya tarik yang luar biasa bagi siswa dalam siklus belajar (Khalil, 2018). Melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya tentang suatu materi pembelajaran dengan memanfaatkan web sehingga semangat belajar mereka akan meningkat Arkorful & Abaidoo (2014).

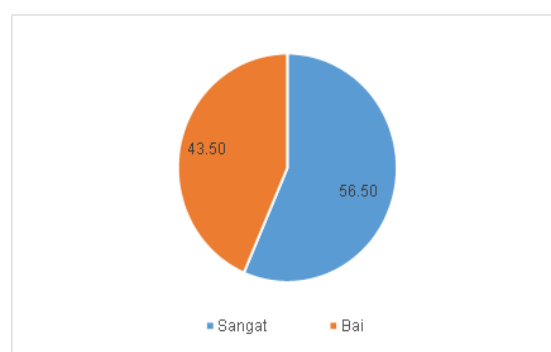
METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Prosedur pelaksanaannya dituangkan dalam empat tahap yaitu merencanakan, melaksanakan tindakan

dalam bentuk pembelajaran di kelas, melakukan pengamatan, dan terakhir adalah merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dengan subyek penelitian berupa guru dan siswa kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya melalui tes dan non tes. Makna dari tes sendiri adalah sekumpulan pertanyaan atau soal latihan yang dapat dipergunakan untuk mengetahui ukuran terampil, pengetahuan, kemampuan intelegensi, bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok. Sedangkan yang dimaksud dengan non tes adalah alat pengumpul data yang berbentuk skala rasio, angket, wawancara, observasi, dan juga dokumentasi (Wiriataadja, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil respon siswa dalam pembelajaran matematika melalui penyebaran kuesioner dapat dilihat melalui gambar diagram berikut ini:



Gambar 1. Respon Siswa dalam Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Gambar 1 menunjukkan bahwa siswa memiliki respon sangat baik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Respon sikap dan adanya minat dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat tinggi dengan persentase sebesar 56,5%. Sementara untuk kategori baik sebesar 43,50%, karena aplikasi *Quizizz* mampu

meningkatkan aktivitas siswa (Aminullah, *et al.*, 2019).

Pembelajaran Siklus I

Ketuntasan belajar dari 32 siswa, menunjukkan terdapat 20 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih, sedangkan 12 siswa berada dibawah nilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran mencapai persentase 62,5% yang menunjukkan siswa mampu berpikir secara ilmiah dalam mengerjakan soal evaluasi akhir siklus, karena mampu membantu siswa dalam mamahami dengan mudah (Varre, *et al.*, 2011).

Pembelajaran Siklus II

Ketuntasan belajar dari 32 siswa, menunjukkan terdapat 24 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih, sedangkan 8 siswa berada dibawah nilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran mencapai persentase 75% yang menunjukkan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini membuktikan bahwa Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena bersifat menyenangkan jika digunakan (Hamari, *et al.*, 2014).

Pembelajaran Siklus III

Ketuntasan belajar dari 32 siswa, menunjukkan terdapat 28 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih, sedangkan 4 siswa berada dibawah nilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran mencapai persentase 81% yang menunjukkan penggunaan aplikasi *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa. Ketuntasan klasikal yang diperoleh sudah melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena mudah

untuk digunakan oleh siswa secara bersama-sama (Harmon, *et al.*, 2012).

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya, terbukti dengan adanya peningkatan nilai, serta tercapainya ketuntasan belajar siswa dalam memahami materi mencapai 88%. Siswa mampu berpikir kritis sehingga mampu menjawab soal-soal evaluasi yang diberikan. Peningkatan aktivitas ditunjukkan pada awal siklus, siswa masih beradaptasi dengan pembelajaran yang dilaksanakan guru. Siswa terlihat masih kebingungan. Akan tetapi, setelah berlanjut ke siklus berikutnya siswa mulai memahami dan mengikuti dengan aktif kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* tersebut. Respon siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* juga sangat tinggi. Hasil tersebut berdasarkan hasil angket siswa yang diberikan pada siklus akhir yaitu siklus ketiga. Secara keseluruhan siswa ,erasa senang dan semangat mengikuti pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amjah, D. Y. P. H. (2014). A Study of Teachers' Strategies so Develop Students' Interest towards Learning English as a Second Language. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134, 188–192. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.238>
- Adnan, M. & Anwar, K. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students perspectives. *Journal of Pedagogical Research*. 1(2):45-51. <http://doi.org/10.33902/JPSP.2020261309>

- Aminullah, A., Loeneto, B. A., & Vianty, M. (2019). Teachers' attitudes and problems of using ICT in teaching EFL. *English Review: Journal of English Education*, 8(1), 147-156. doi:10.25134/erjee.v8i1.2324.
- Arkorful, V. & Abaidoo, N. (2014). The role of elearning, the advantages and disadvantages of its adoption in Higher Education. *International Journal of Education and Research*. 2(12), 397-410.
- Dahwan, S. (2020). Online learning: A Panacea in the time of COVID-19 crisis. *Saga Journals*. 49(1), 5- 22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H., & Hamari, J. (2014). Does Gamification Work. In A Literature Review of Empirical Studies on gamification. *In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA.
- Harmon, O. R., & Lambrinos, J. (2012). Testing the Effect of Hybrid Lecture Delivery on Learning Outcomes.
- Khalil, M., Z. (2018). EFL students' perceptions towards using Google docs and Google classroom as online collaborative tools in learning grammar, *Applied Linguistics Research Journal*, 2(2), 33-48.
- Nambiar, D. (2020). The impact of online learning during COVID-19: students' and teachers' perspective. *International Journal of Indian Psychology*, 8(2).
- Varre, C., Keane, J., & Irvin, M. J. (2011). Enhancing Online Distance Education in Small Rural US Schools: A Hybrid, Learner-Centred Model. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 15(4), 35-46.
- Wiriatmaadja, R. (2007). *Metode Penelitian Tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.