

Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Untuk Kelas IV SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelang

¹Nisa Ameliyah, ²Tri Yusnanto, ³Dian Titis Setyowati, ⁴Arifah Indraningsih, ⁵Asrofani Atutdiniya, ⁶Niken Dwi Rahmawati

^{1,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Tidar, Magelang Utara, Jawa Tengah

²Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer BINA PATRIA, Kota Magelang, Jawa Tengah

⁴Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Muhammadiyah Magelang, Magelang

⁵Program Studi Pendidikan Guru Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Yogyakarta

⁶Program Studi Pendidikan Guru Dasar, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang
Email: yusnanto@stmikbinapatria.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas telah dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Quizizz. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SDN1 Banyuroto, Kabupaten Magelang pada tahun akademik 2023/2024 dengan total 34 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan aktivitas siswa. Fokus penelitian ini adalah pada hasil pembelajaran tematik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta kegiatan belajar siswa, keterampilan proses ilmiah, dan kinerja guru. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas dari kondisi awal ke siklus 1 dan siklus 2. Dalam kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2, persentase siswa dengan aktivitas rendah menunjukkan penurunan yang signifikan, yaitu dari 60% menjadi 22,62% dan kemudian 8,21%. Kategori tengah berkisar antara 25% hingga 52,38% - 50%, sedangkan kategori tinggi antara 15% hingga 25% - 41,79%. Hasil dari program, pembelajaran tematis menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas belajar mereka.

Kata kunci—Hasil Belajar Siswa, Media Pembelajaran, Kegiatan Belajar, Quizizz

Abstract

Research on class action has been carried out with the aim of improving student learning outcomes through the use of Quizizz media. This research took place in Class IV SDN1 Banyuroto, District of Magelang in the academic year 2023/2024 with a total of 34 students. The aim of this study is to test whether the use of Quizizz media can improve student learning outcomes and activity. The focus of this research is on thematic learning outcomes that cover cognitive, affective, and psychomotor aspects, as well as student learning activities, scientific process skills, and teacher performance. The results of the study showed an increase in activity from the initial condition to cycle 1 and cycle 2. In the early condition, cycle 1, and Cycle 2, the percentage of students with low activity showed a significant decrease, i.e. from 60% to 22.62% and then 8.21%. The middle category ranged between 25% to 52.38% - 50%, while the high category was between 15% to 25% - 41.79%. Results of the program, thematic learning using Quizizz media can improve student learning outcomes as well as their learning activity.

Keywords— Student Learning Outcomes, Learning Media, Learning Activities, Quizizz

PENDAHULUAN

Ketercapaian kompetensi belajar siswa, yang mencakup baik proses maupun hasil belajar, adalah cara terbaik untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila semua atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif

dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial, dan menunjukkan kegairahan, semangat, dan rasa percaya diri yang tinggi. Karena keaktifan belajar siswa menentukan keberhasilan pembelajaran, upaya guru untuk meningkatkannya sangat penting (Febriana, 2018). Keberhasilan dan kualitas pembelajaran dapat diukur dari tingkat keaktifan siswa, pembelajaran dianggap berhasil jika semua atau mayoritas peserta didik terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial selama proses pembelajaran berlangsung (Wibowo, 2016). Peran guru sangat penting dalam aktivitas kelas karena guru bertanggung jawab atas semua kegiatan pembelajaran. Aktivitas di kelas dapat disusun oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keaktifan siswa membuat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disiapkan oleh guru, dan aktivitas siswa bisa berupa tugas individu atau kelompok. Partisipasi aktif siswa mempengaruhi perkembangan pemikiran, emosi, dan sosial mereka. Guru dapat mengembangkan keaktifan belajar siswa dengan meningkatkan minat mereka, memotivasi, dan menggunakan media pembelajaran yang beragam. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka terlibat secara aktif. Beberapa pengalaman dalam peneliti terhadap proses Penilaian Kinerja Guru (PKG) mengindikasikan bahwa metode pembelajaran modern masih sering membuat siswa pasif, seperti melalui pemberian tugas, dan dominasi metode ceramah oleh guru. Hal ini menjadikan proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan menghambat keaktifan siswa (Wibowo, 2016). Observasi di SDN1 Banyuroto Kabupaten Magelang mengungkap beberapa masalah umum: (1) Peserta didik kurang responsif terhadap proses pembelajaran, seringkali diam selama ceramah guru dengan hanya 11% yang aktif berpartisipasi, (2) Kekurangan buku paket sebagai sumber belajar, dengan hanya empat dari dua puluh enam peserta didik yang memiliki buku, (3) Mayoritas guru menggunakan metode ceramah dan soal dari penerbit tertentu yang menyebabkan kejenuhan di kalangan siswa, (4) Minat yang rendah untuk membaca dan mengunjungi perpustakaan, dengan hanya 38% siswa yang berkunjung ke perpustakaan dari bulan Februari hingga April.

Berdasarkan analisis hasil ulangan harian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik SD Bukit Aksara Kelas IV tahun 2023/2024 dalam mapel tematik adalah rendah. Hal tersebut ditunjukkan fakta sebagai berikut: Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 50%, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM ada 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%. Yang diharapkan dari pembelajaran yang dilakukan adalah hasil belajar peserta didik dalam mapel tematik setidaknya 30% peserta didik mencapai nilai di atas KKM, 50% peserta didik mencapai nilai sama dengan KKM, dan 20% peserta didik mencapai nilai di bawah KKM. Menurut hasil observasi penulis selama melaksanakan proses pembelajaran sebelum PTK ini penulis lakukan, menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut: Dengan kategori rendah = 60%, Sedang = 25% dan Tinggi = 15%. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya sedikit yang mengikuti secara aktif.

Dalam setiap proses pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Namun, sering kali hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak memenuhi harapan dan standar KKM yang telah ditetapkan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Situasi ini memerlukan perhatian khusus dan evaluasi mendalam dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang kurang memadai menjadi isu penting dalam dunia pendidikan, karena mencerminkan kemampuan dan kualitas siswa yang merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dijalani (Liriwati, et al, 2024). Hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung serta mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil memanfaatkan konten, informasi, ide, dan alat dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kumpulan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah periode pembelajaran (Nurhasanah, 2016). Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa Kelas IV SDN1 Banyuroto Kabupaten Magelang.

Di antaranya adalah motivasi belajar yang kurang, sedikitnya latihan dalam menyelesaikan soal, serta penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai, meskipun telah diberikan motivasi dan tugas-tugas rumah, hasil yang dicapai belum sesuai dengan harapan. Peningkatan

kualitas pendidikan ditargetkan melalui perbaikan proses pembelajaran. Evaluasi proses pembelajaran terlihat dari perubahan yang terjadi dibandingkan keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar adalah komponen krusial dalam proses pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran bisa dicapai dengan meningkatkan sistem penilaian. Instrumen penilaian harus mempertimbangkan perkembangan dan kemampuan siswa (Destiana, D. 2020). Mayoritas guru menggunakan tes tulis sebagai metode penilaian. Namun, metode ini seringkali tidak efektif, mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Di era teknologi digital ini semakin merasuk ke dalam setiap aspek kehidupan, masyarakat telah mengalami transformasi yang signifikan begitu juga dalam pendidikan. Dengan pendidikan dan kesadaran yang cukup, setiap orang dapat menjadi lebih inklusif dan adil dalam memanfaatkan teknologi digital (Yusnanto, et al, 2024). Sebagai alternatif, penilaian bisa menggunakan Quizizz, yang bersifat menyenangkan namun tetap edukatif, untuk merevitalisasi ingatan, menarik minat, dan memberikan dampak positif pada memori siswa. Diharapkan, dengan menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian, hasil belajar siswa akan meningkat.

Quizizz adalah alat web untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan untuk penilaian formatif di kelas. Sangat mudah digunakan, kuis yang dibuat dapat memiliki 4-5 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. juga bisa menambahkan gambar pada latar pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan sesuai kebutuhan. Setelah kuis selesai, bisa membagikannya kepada siswa dengan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz menawarkan metode pembelajaran yang efektif dan menghibur sambil mempertahankan inti dari proses belajar (Fauza N., 2022). Strategi ini bisa melibatkan partisipasi aktif siswa sejak dini. Tuntutan era revolusi industri 4.0 memaksa berbagai sektor, termasuk pendidikan, untuk melakukan reorientasi dalam menetapkan kebijakan Pendidikan (Rizal, et al 2022). Hal ini guna menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 yang memerlukan peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan komprehensif melalui berbagai efisiensi di sektor pendidikan, seperti sistem pendidikan yang mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar (Noor, 2020).

Melalui kompetisi yang sehat dalam belajar untuk meraih nilai terbaik, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelang dengan menggunakan media yang sesuai, yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih di kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lain, Quizizz menawarkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan selama pembelajaran. Ini juga memungkinkan siswa untuk berkompetisi satu sama lain, memotivasi mereka untuk belajar lebih giat, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan di kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung. Guru atau instruktur dapat mengawasi proses dan mengunduh hasilnya setelah kuis berakhir untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alat yang membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang sebelumnya dilakukan dengan ujian kertas (Noor, 2020).

Quizizz adalah alat web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif yang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Kuis dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan juga dapat menampilkan gambar sebagai latar belakang jadi disesuaikan dengan kebutuhan akan pilihan jawaban yang diinginkan tersebut. Setelah kuis selesai dibuat, kode dapat dibagikan kepada siswa untuk memungkinkan mereka *login* dan mengikuti kuis. Quizizz juga menyediakan data dan statistik mengenai performa siswa, memungkinkan guru untuk melacak jumlah siswa yang menjawab pertanyaan, serta pertanyaan yang perlu dijawab, dan lain-lain. Statistik ini bahkan dapat diunduh dalam format Ms. Excel. Fitur "pekerjaan rumah" yang disediakan memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas kapan saja dan dari mana saja, memberikan fleksibilitas kepada siswa dan memungkinkan guru untuk menetapkan batas waktu pengerjaan (Jumini, S. 2022). Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas multipemain ke dalam kelas, menjadikan sesi belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Pakudu, 2024).

Dengan menggunakan Game Quizizz, siswa dapat berlatih di kelas melalui perangkat elektronik mereka. Game Quizizz berbeda dari aplikasi pendidikan lainnya yaitu dengan menyediakan fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan

sepanjang proses pembelajaran dilakukan. Quizizz juga memfasilitasi persaingan antarsiswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar. Para siswa dapat mengambil bagian dalam kuis bersama-sama di dalam kelas dan langsung melihat peringkat mereka di papan skor. Instruktur atau guru memiliki kemampuan untuk memonitor proses tersebut dan mendownload hasil kuis setelah selesai untuk menilai kinerja para siswa. Game Quizizz telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang sebelumnya dilakukan dengan ujian kertas. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN1 Banyuroto Kabupaten Magelang semester Gasal tahun 2023/2024 melalui Penerapan media Quizizz.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas IV SDN1 Banyuroto, Kabupaten Magelang. Ada total 25 siswa di kelas. Secara keseluruhan, ada 9 anak siswa perempuan dan 16 anak siswa laki-laki. Mereka biasanya berasal dari keluarga menengah kebawah. Jadi, jika pembelajaran daring tidak menarik bagi mereka, 70% dari mereka tidak akan tertarik untuk belajar. Keaktifan mereka dalam pelajaran di kelas rata-rata rendah, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ulangan setelah satu bulan pembelajaran (1 KD). Hasil belajar mereka pada topik tema 1 rata-rata rendah. Siswa dengan nilai di bawah KKM (belum tuntas) 80 persen, dan nilai yang sama atau lebih dari KKM (tuntas) 20 persen. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang dapat diukur melalui platform quizizz yang memiliki lembar observasi di akhir setiap siklus (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Kemudian, apakah proses pembelajaran berjalan dengan baik, apakah siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, apakah siswa memperoleh keterampilan proses sains, dan apakah kinerja guru sesuai dengan rencana pembelajaran?

. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data online yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah ujian akhir siklus, angket untuk mengukur tanggapan siswa terhadap materi pelajaran, observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa, keterampilan proses sains siswa, hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa selama proses pembelajaran, dan kinerja guru. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus, rencana pelajaran, renc Indikator kinerja penelitian ini adalah bahwa penelitian akan dinyatakan berhasil jika hasil belajar siswa kelas IV memperoleh minimal nilai 70. Proses belajar klasik dianggap tuntas apabila dari siswa satu kelas memperoleh nilai 70 atau lebih mencapai 85%. Persentase minimal yang diharapkan untuk ketuntasan hasil belajar psikomotorik sebesar 85%, sedangkan 80% siswa diharapkan aktif mengikuti proses pembelajaran untuk setiap aspek yang diamati. Untuk hasil belajar afektif dan aktivitas belajar siswa, persentase minimal yang diharapkan untuk ketuntasan keterampilan proses sains siswa sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN1 Banyuroto, Kabupaten Magelang. Ada total 21 siswa di kelas. Keaktifan mereka di kelas rata-rata rendah. Berdasarkan observasi, siswa dengan kategori aktif rendah memiliki 70%, kategori sedang 20%, dan kategori tinggi 10%. Hasil belajar mereka pada mata pelajaran tematik rata-rata rendah, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ulangan setelah satu bulan pembelajaran tematik. Untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus pertama, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat selama dua pertemuan untuk siswa yang memperoleh nilai KKM di bawah KKM. Metode quizizz digunakan untuk mengembangkan RPP sesuai dengan langkah-langkah yang diuraikan dalam kajian teori. Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 adalah materi yang akan diajarkan dalam RPP ini. Hasil belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa untuk mapel TEMATIK (KKM70) adalah 64,4, dan persentase berdasarkan kategori belum tuntas ($<$ KKM) dan tuntas (\geq KKM) adalah 40% dan 60%. Dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Siswa pada Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1
1	Belum Tuntas (<KKM)	50%	35%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	55%

Tabel 1. menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan dilaksanakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 50% menjadi 35%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 50% menjadi 55%). Indikator keberhasilan PTK ini tercapai apabila minimal 80% siswa telah mencapai nilai kriteria ketuntasan belajar. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas baru mencapai 55%, maka PTK harus dilanjutkan pada siklus 2. Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 30%, sedang ada 50%, dan tinggi 20%. Menurut observer 2 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 20%, sedang 50% dan tinggi 30%. Menurut observer 3 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang 60%, dan tinggi 35%. Rata-rata dari tiga observer tersebut diperoleh data bahwa persentase siswa yang keaktifannya rendah ada 22,63%, sedang 52,38% dan tinggi 25%. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dengan siklus 1 disajikan pada Tabel 2. Tabel 2 menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam siklus 1. Namun, PTK belum dapat dianggap berhasil karena indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah persentase siswa dengan keaktifan kategori rendah tidak melebihi 15%.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1
1	Tinggi	15%	25
2	Sedang	25%	52.38
3	Rendah	60%	22.62

Dari hasil ulangan di akhir siklus-2 menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum tuntas hanya 10% dan persentase siswa yang sudah tuntas mencapai 90%. Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 40% menjadi 10%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 60% menjadi 90%). Indikator keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini ditandai dengan pencapaian minimal 80% siswa yang memiliki nilai hasil belajar yang tuntas. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 90%, maka PTK sudah berhasil (bisa terus dilanjutkan pada siklus 3 untuk melihat konsistensi hasil).

Tabel 3. Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Belum Tuntas (<KKM)	50%	35%	10%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	55%	90%

Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 10%, sedang ada 40%, dan tinggi 50%. Berdasarkan data dari pengamat kedua, ditemukan bahwa 5% siswa memiliki tingkat keaktifan rendah, 50% berada pada tingkat sedang, dan 45% memiliki tingkat keaktifan tinggi. Menurut observer 3 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang 45%, dan tinggi 50%. Rata-rata dari tiga observer tersebut diperoleh data bahwa persentase siswa yang keaktifannya rendah ada 8,21%, sedang 50% dan tinggi 41,79%. Kalau dibandingkan dengan keaktifan siswa pada kondisi awal dan siklus 1 disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Tinggi	15%	25%	41.79%
2	Sedang	25%	52.38%	50%
3	Rendah	60%	22.62%	8.21%

PTK sudah dianggap berhasil, dengan persentase siswa dengan tingkat aktifitas rendah mencapai 8,21%. Proses pembelajaran sangat memengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang monoton tidak akan berdampak pada keaktifan dan keberhasilan siswa. Ketika siswa terlibat dalam berbagai kegiatan dan gaya pembelajaran selama proses pembelajaran, hasil belajar mereka dapat ditingkatkan. Salah satu sumber pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz menunjukkan kemampuan siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda. Secara umum, tindakan tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Quizizz harus dilakukan dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Dengan kata lain, peran guru sangat penting dalam hal ini, guru harus bisa merancang secara kreatif pada penggunaan.

Media Quizizz ini dengan memperhatikan instruksi dibawah ini:

Selama siklus pertama, guru telah menggunakan Media Quizizz sesuai dengan instruksi. Namun, pelaksanaannya belum ideal karena beberapa langkah yang memerlukan inovasi dan kreativitas, seperti (a) penggunaan media pembelajaran, (b) optimalisasi setiap langkah pembelajaran, dan (c). Langkah memberikan tugas, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi unjuk kerja. Namun, secara umum, hasil siswa di siklus pertama lebih baik dalam hal keaktifan dan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal. Setelah diskusi refleksi berakhir, ada dua masalah yang diperbaiki: (1) Guru (peneliti) harus dapat membuat media yang tepat untuk memudahkan siswa mengikuti pelajaran, terutama untuk konsep-konsep yang abstrak; dan (2) Guru (peneliti) harus memperbaiki cara menilai tingkat unjuk kerja, dengan memberikan penghargaan untuk mendorong siswa. (3) Guru harus memperbaiki cara mereka memberikan umpan balik. Mereka harus menunjukkan kesalahan siswa dengan detail dan solusinya, dan memberi mereka insentif bahwa kesalahan bukanlah celah tetapi motivasi untuk belajar lagi. (4) Guru tidak boleh hanya memberi tugas yang sulit tetapi juga tidak membuat siswa putus asa. (5) Guru secara keseluruhan harus mengoptimalkan langkah-langkah tindakan yang mendapatkan nilai yang baik untuk meningkatkannya ke nilai yang sangat baik. Analisis data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi awal ke siklus 1 dan siklus 2, dengan persentase hasil belajar siklus 2 bahkan melebihi target (indikator kinerja).

Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data keaktifan siswa menunjukkan bahwa dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa. Dalam siklus kedua, persentase siswa yang tidak terlibat adalah 8,21%, sesuai dengan target yang telah ditetapkan dalam indikator kinerja PTK. Selain itu, proses pembelajaran pada siklus 2 secara umum dikategorikan lebih baik daripada pada siklus 1. Data menunjukkan bahwa tindakan guru (peneliti) terus berkembang dan mencapai tujuan.

KESIMPULAN

Menurut penelitian sebelumnya, untuk membuat pembelajaran mapel tematik lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal bagi siswa, disarankan bahwa guru menggunakan media Quizizz saat mengajar mapel tematik karena telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru harus berusaha menggunakan media yang sesuai dengan materi dan dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Ini dilihat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas dari kondisi awal ke siklus 1 dan siklus 2. Pada kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2, persentase siswa dengan aktivitas rendah menunjukkan penurunan yang signifikan, yaitu

dari 60% menjadi 22,62% dan kemudian 8,21%. Kategori menengah berkisar antara 25% hingga 52.38% - 50%, sedangkan kategori tinggi berada di antara 15% hingga 25% - 41.79%. Hasil dari program, pembelajaran tematik dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelang beserta guru dan staff yang telah memberikan tepat dan membatu kelancaran kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Destiana, D., Suchyadia, Y., Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119 – 123.
- Fauza N., Syaflita, D., Yunilita, W., & Seciowati, H. (2022). Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 8 (1), 37 - 44
- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Jumini, S., Dewi, S., Hidayatun, A., Fatiatun, Masruroh, I., & Aryati, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika. *Kappa Journal Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA Universitas Hamzanwadi*, 6(2), 347-356.
- Liriwati, F. Y., Pd, M., Suardika, I. K., Yusnanto, T., Kom, M., Sitanggang, A., ... & Wardah, S. P. (2024). *Pendidikan literasi*. PGMI STIQ Press.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz. *ournal of Education and Culture (JEaC)*, 4 (2), 56 – 83.
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M. R., Hidayat, L., Setiawan, J., ... & Novita, Y. (2022). *Literasi digital*. Get Press.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Wiya Mela Astari, Winda Sari, Sri Rezeki, Saddam, Isnaini, M. (2023). Implementasi metode pembelajaran kooperatif pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 279–286.
- Yusnanto, T., et.,al. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi*. Get Press Indonesia, Padang Sumatera Barat..