

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MEDIA QUIZIZZ MODE KERTAS DI SDN MUNJUL 1

**M. Ferdi<sup>1</sup>, Ida Laela<sup>2</sup>, Syifa Mutia<sup>3</sup>, Linda<sup>4</sup>, Badri Munawar<sup>5</sup>, Asep Budi<sup>6</sup>**

<sup>1-5</sup>STKIP Syekh Manshur, <sup>6</sup>STAI Syeh Manshur  
Surel: mohferdi69@gmail.com

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Dikirim: 12-01-2024  
Perbaikan: 24-01-2024  
Diterima: 30-01-2024

#### Kata kunci:

Kata kunci 1, quizizz  
Kata kunci 2, matematika  
Kata kunci 3, hasil belajar

#### Corresponding Author:

M. Ferdi  
mohferdi69@gmail.com,

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika pada materi pengukuran sudut bangun datar. Nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada materi pelajaran matematika masih rendah, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 57% atau 12 orang siswa yang tuntas dari jumlah siswa sebanyak 21 orang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut bangun datar di kelas IV SDN Munjul 1, hal ini tentunya memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penelitian kuantitatif dengan Pre-Eksperimental Design dengan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Munjul 1. Sampel penelitian ini terdiri dari 21 siswa kelas IV. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran game interaktif quizizz dalam pelaksanaan pembelajarannya. Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa adalah tes pilihan ganda. Hasil analisis data penelitian menjawab hipotesis penelitian. Dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum treatment diberikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas Kelas IV SDN Munjul 1.

© 2024 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

## PENDAHULUAN

Pendidikan global memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan mampu bersaing di tengah era globalisasi. Era globalisasi membawa tantangan-tantangan baru yang harus dijawab oleh pendidikan. Perubahan global meminta Perubahan di dalam pengelolaan hidup dan masyarakat termasuk

dalam bidang pendidikan. Perubahan di dalam visi dan strategi pendidikan dalam rangka mempersiapkan manusia-manusia Indonesia untuk dapat memberikan jawaban terhadap tantangan global dan peluang global sudah menjadi suatu keharusan. Konsep pendidikan global menekankan pada cara berfikir inklusif, bila tak sekedar ingin memperluas informasi tentang keterkaitan global. Dengan pendidikan

global diharapkan kualitas sumber daya manusia akan lebih meningkat. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa. Sehingga output dari pendidikan akan dapat ditingkatkan mutunya dan mampu bersaing di tengah era globalisasi.

Menurut Kosim, A. (2021) Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini dinilai banyak pihak belum berkualitas, sebagai indikatornya adalah kualitas Human Development Index (Indeks Kualitas Manusia) berada di bawah negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura, Thailand, bahkan Vietnam. Ada beberapa faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di tanah air antara lain: proses pembelajaran belum memperoleh perhatian optimal, guru lebih banyak bekerja sendirian, forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) belum berfungsi optimal, sekolah belum menjadi pusat belajar bagi guru. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia guru dituntut untuk profesional. Indikator keprofesionalan guru mencakup empat hal yakni kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Untuk mencapai keempat kompetensi tersebut selama ini ditempuh secara konvensional yakni melalui diklat dan penataran. Akan tetapi model konvensional tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal karena materi penataran akan dilupakan begitu saja setelah sampai di

sekolah. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang." Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia."

Matematika merupakan bahan ajar yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu nilai kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai hasil logis dari nilai kebenaran yang diterima sebelumnya, sehingga hubungan antar konsep dalam matematika sangat erat, tegas dan jelas. Salah satu cabang dari matematika adalah aritmatika (Putri & Dewi, 2020).

Sejarah merupakan suatu peninggalan yang memberikan suatu informasi perkembangan dari masa lampau yang berharga dan dapat dijadikan untuk referensi yang mendukung kemajuan dimasa sekarang (Anderha & Maskar, 2021). Begitu juga dengan sejarah matematika, yang memberikan pengetahuan tentang konsep matematika berkembang. Walaupun sejarah sangat penting namun di Indonesia pemanfaatan sejarah matematika dalam pendidikan matematika

masih sangat sedikit (Saputra & Febriyanto, 2019). Sebenarnya jika dikaji lebih dalam, sudah banyak pencapaian besar perkembangan konsep matematika didalam sejarah yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Pemanfaatan sejarah matematika dalam pembelajaran sudah sangat direkomendasikan oleh beberapa peneliti.

Ada 3 pengaruh positif sejarah matematika terhadap proses belajar (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021). Ketiga pengaruh tersebut adalah (1) pemahaman, pemahaman rinci terhadap konsep dan teorema matematika dan bagaimana konsep-konsep tersebut saling bertemu dan berhubungan, (2) antusiasme, sejarah matematika memberikan sisi tradisi sehingga menimbulkan antusiasme dan motivasi, (3) keterampilan, memberikan keterampilan research, menafsirkan secara kritis, menulis dengan koheren, dan keterampilan menerima dan menempatkan suatu konsep yang berbeda-beda (Dewi et al.,n.d.).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Munjul 1, dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, ternyata peneliti banyak menjumpai masalah- masalah antara lain: Siswa kurang termotivasi untuk belajar, siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan, Siswa sering tidak masuk sekolah, Siswa kurang aktif

dalam pembelajaran dan Hasil belajar matematika relatif masih rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi pengukuran sudut bangun datar adalah dengan menggunakan model pembelajaran media QUIZIZ mode kertas. Penggunaan media QUIZIZ mode kertas ini dapat memotivasi siswa dalam memahami materi tentang pengukuran sudut bangun datar.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba dalam Citra, 2021). Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Beki Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan

hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Hal yang sama juga dihasilkan dari penelitian (Panggabean & Harahap, 2020) bahwa penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas di Kelas IV SDN Munjul 1”

## **METODE PENELITIAN**

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Munjul 1 Kecamatan Munjul kabupaten Pandeglang yang berjumlah 21 siswa dan terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Munjul 1 kecamatan Munjul kabupaten Pandeglang Banten yang merupakan tempat tugas peneliti dimana sekolah ini beralamat di Jalan Jalan Raya Munjul Cikeusik Desa Munjul Kecamatan Munjul Kabupaten Pandeglang Banten. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi dan aktivitas belajar siswa dengan ketentuan sebagai berikut :

Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika

$\geq 85\%$  siswa mendapat nilai  $\geq$  KKM yaitu 70 pada saat evaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai keberhasilan atau tidaknya proses pembelajaran dengan menerapkan media quiziz yang diukur dengan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil evaluasi pada siklus I, hasil evaluasi pada siklus II, kisi-kisi soal evaluasi, Instrumen soal evaluasi, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penskoran pada Siklus I, kisi-kisi soal evaluasi, Instrumen soal evaluasi, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penskoran pada Siklus II.

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai

dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penyampaian materi, termasuk didalamnya pembelajaran dengan menggunakan media quiziz mode kertas untuk materi pengukuran sudut bangun datar dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 setelah dianalisis diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 1

Hasil Evaluasi Belajar Pada Siklus I

No	Keterangan	Nilai/Persentase
1	Rata-rata	70,71
2	Presentase Tuntas	42,85%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar yang dicapai siswa adalah 42,85% dengan nilai rata-rata 70,71. Hasil ini belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 42,85% berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya:

Pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan media Quizizz mode kertas sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan.

Meminta siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, (tidak hanya diam memperhatikan dan hanya mengobrol dengan temannya.

Meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal yang belum dimengerti.

Kesimpulan yang belum jelas membuat siswa sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum memulai pembelajaran dengan penerapan media Quizizz mode kertas guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, demikian juga dalam pengisian soal evaluasi tugas harus lebih jelas sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan benar.

Tabel 2

Hasil belajar siklus II

No	Keterangan	Nilai/Persentase
1	Rata-rata	85,23
2	Presentase	90,47%

### Tuntas

Hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus II ini mencapai tingkat 90,47% jadi sudah dapat dikatakan tuntas, untuk itu tidak perlu lagi diadakan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan ketuntasan belajar yang sudah dicapai, dengan demikian pembelajaran dengan menerapkan Media Quizizz mode kertas dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi Pengukuran Sudut Bangun Datar.

Dari hasil analisis terhadap hasil evaluasinya terjadi peningkatan rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih siswa sudah mencapai nilai hasil ulangan sebesar KKM atau melebihi KKM yang ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pengukuran Sudut Bangun Datar pada siswa kelas IV dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Quizizz mode kertas di SDN Munjul 1. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Terkait dengan hasil ulangan pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya dibawah ini :

Tabel 3

### Hasil Evaluasi Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata	70,71
4	Jumlah siswa yang ikut tes	21
5	Jumlah siswa yang tuntas	9
6	Presentase yang tuntas	42,85%

Tabel 4

### Hasil Evaluasi Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Rata-rata	85,23
4	Jumlah siswa yang ikut tes	21
5	Jumlah siswa yang tuntas	19
6	Presentase yang tuntas	90,47%

Setelah melihat kedua tabel hasil evaluasi dari siklus I dan II dimana nilai yang mereka peroleh sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dan melebihi tingkat ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85%. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada materi Pengukuran Sudut Bangun Datar melalui penerapan Media Quizizz mode kertas. Dimana penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang didasarkan pada cakupan materi Pengukuran sudut bangun Datar..

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan perolehan nilai berdasarkan KKM, artinya bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah diberikan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut di SDN Munjul 1.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Kosim, A. (2021). Internalisasi Pendidikan Karakter Berbasis School Culture. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 5(01).
- Oktarina, N. (2007). Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 2(3), 61996.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18-25.
- Panggabean, S., & Harahap, TH (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6 (1), 78-83.
- Puspaningtyas, ND, & Ulfa, M. (2021, Agustus). Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi dalam Blended Learning. Dalam Konferensi Internasional ke-1 tentang Sastra dan Pendidikan Linguistik Bahasa (ICLLLE).
- Putri, LA, & Dewi, PS (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran. *Matematika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), 32-39.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1).