



---

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP

Raudhatun Nadiyah<sup>1)</sup>, Miftahus Surur<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Email: [surur.miftah99@gmail.com](mailto:surur.miftah99@gmail.com)

### ABSTRACT

Quizizz is a game-based educational application that can be used as a learning evaluation medium wherever you are. The aim of this research is to determine the results of implementing quizizz educational game-based learning in increasing students' learning activity and understanding of concepts. This research method is Classroom Action Research (PTK) which is carried out to determine students' learning activities and understanding of concepts by implementing the quizizz game with four stages, namely planning, implementing actions, observation or observations, and reflection. Based on the results and discussion, the application of quizizz learning in class IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo was carried out in two cycles, namely cycle I and cycle II. In the first cycle of the first meeting, the results of student learning activities increased. The results of student learning activities in cycle I have a percentage increase in learning activities, namely 50%. Then, in cycle II the percentage value of student learning activities increased again, namely to 84%. Meanwhile, students' understanding of concepts in class IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo can be seen from the implementation of the first cycle actions, the learning outcomes were 67%. And completeness in cycle II was 78%.

**Keywords :** Quizizz Educational Game, Learning Activities, Understanding Concepts.

### ABSTRAK

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran dimana saja berada. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan pembelajaran berbasis game edukasi quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman konsep siswa. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa dengan mengimplementasikan game quizizz dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa penerapan pembelajaran quizizz pada kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama hasil aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I memiliki persentase peningkatan aktivitas belajar yaitu 50%. Kemudian, pada siklus II nilai persentase aktivitas belajar siswa meningkat lagi yaitu menjadi 84%. Sedangkan Pemahaman konsep siswa di kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo dapat dilihat dari diberlakukannya tindakan siklus I hasil belajar menjadi 67%. Dan ketuntasan di siklus II menjadi 78%.

**Kata Kunci :** Aktifitas Belajar, Game Edukasi Quizizz, Pemahaman Konsep

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pendidikan matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Menurut (Susanto, 2015) belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol yang umum dipergunakan dalam pelajaran Matematika.

Sudah menjadi hal lumrah bagi para pelajar bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan, bisa dibayangkan dalam satu kelas hanya ada beberapa siswa saja yang memiliki minat belajar Matematika, *image* tentang sulitnya sudah terkenal dari masa ke masa, bahkan di beberapa sekolah, Matematika adalah pelajaran yang mendapatkan rata-rata nilai terkecil, hal ini disebabkan kemampuan dan kemauan untuk belajar yang masih rendah, padahal manusia dalam dirinya sendiri saja manusia sudah memiliki alat hitung seperti jari tangan beserta ruas-ruasnya. Keadaan seperti ini diperparah dengan tidak terbiasanya siswa dengan simbol-simbol matematika, belum lagi upaya para pendidik dalam memberikan pengajaran di kelas yang kadang tidak tepat sasaran, baik dari metode maupun alat peraga.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan ilmu matematika. Selain itu juga, pembelajaran matematika melatih anak menerapkan fungsi-fungsi logika dan melatih cara berfikir. Salah satu komponen yang perlu mendapatkan perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah model pembelajaran yang sesuai. Pelajaran matematika akan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik bila strategi yang diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi tempat belajar dan karakteristik peserta didik tentu saja diharapkan tingkat keberhasilan suatu materi akan lebih tinggi.

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan fisik, intelektual, dan emosional. Indikator pada aktivitas belajar siswa adalah *Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Drawing activities,*

*Motor activities, Mental activities, Emotional activities.* Implementasi dalam aktivitas belajar yaitu dengan adanya kegiatan menulis, lalu kemudian tanya jawab antar teman siswa mendengar apa yang dijelaskan oleh guru atau temannya, siswa aktif dalam memberikan tanggapan dan berdiskusi dengan teman tentang apa yang dinyatakan oleh temannya.

Pemahaman konsep adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk memerapkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian (Susanto, 2015). Kemampuan pemahaman konsep siswa adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan informasi, gagasan, atau prinsip dalam suatu subjek atau topik tertentu. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, mengenali pola-pola, mengidentifikasi hubungan antara konsep-konsep, dan menerapkan pemahaman mereka dalam situasi yang berbeda (Sari et al., 2023). Pemahaman konsep yang kuat memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan yang informasinya terbatas, dan membuat penalaran yang tepat dalam konteks akademis maupun kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo yang kesulitan dalam mengikuti pelajaran matematika adalah masalah dalam dunia pendidikan, dan menjadi tugas penting bagi guru pengampu untuk bisa mengatasinya. Hal pertama yang harus dilakukan para pendidik untuk menjadikan siswa menyukai pelajaran Matematika adalah memancing minat siswa, tentu ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif untuk mencoba model pembelajaran yang persentase keberhasilannya paling besar.

Peranan model pembelajaran aktif dalam pendidikan dipandang sangat penting agar tujuan yang hendak dicapai dapat berjalan dengan baik. Sering ditemukan di sekolah-sekolah masih banyak siswa yang belum mengikuti proses pembelajaran dengan baik pada mata pelajaran matematika. Pendidikan matematika, bagi sebagian besar pelajar dianggap seolah mata pelajaran yang sangat menakutkan sehingga yang terjadi saat proses belajar mengajar adalah siswa terlihat diam seolah mengikuti

pelajaran, namun sebenarnya tidak paham dengan materi yang disampaikan, atau dalam contoh yang lain, siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, banyak siswa yang mengobrol pada saat proses pembelajaran. Keadaan tersebut menyebabkan rendahnya pemahaman konsep matematika pada siswa. Penyebab sulitnya siswa dalam memahami materi menyebabkan nilai siswa berada di bawah rata-rata KKM yang ditetapkan. Semua itu terjadi karena aktivitas belajar siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat masih kurang. Siswa cenderung hanya menunggu ditunjuk oleh guru untuk menyampaikan pendapatnya. Proses pembelajaran ini hanya menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Untuk itu, diperlukannya pengembangan pembelajaran yang inovatif, dan kreatif yang dapat menumbuhkan semangat dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya dengan cara menggunakan teknologi. Pada pembelajaran kooperatif ini siswa dipercaya bahwa keberhasilan mereka akan tercapai jika siswa memahami cara kerjanya. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu berbasis quizizz.

Proses dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang digunakan (Fatahillah et al., 2021). Media pembelajaran memiliki banyak ragam jenis. Mulai dari media pembelajaran offline maupun media pembelajaran online (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018). Salah satu media pembelajaran online yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz (Nurjannah et al., 2021). Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran dimana saja berada. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020).

Media pembelajaran quizizz menjadi salah satu *alternative* dalam pembelajaran. Media pembelajaran Quizizz ini fiturnya beraneka macam dan semakin menarik. Quizizz tidak hanya menyediakan soal tetapi juga bisa disisipi materi. Model

Quizizz yang interaktif seperti bermain game membuat siswa semangat mengikuti pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti sebuah permainan tetapi tidak menyadari kalau hakikatnya adalah belajar. Quizizz itu jika digambarkan berupa sebuah web tool yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk dalam pembelajaran di kelas. Dalam penyelenggaraannya ada pengaturan waktu, gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya (Yana et al., 2020).

Aplikasi Quizizz bisa memberikan data dan statistic tentang kinerja para siswa. Yaitu memberikan informasi tentang jumlah siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab, dan banyak informasi lainnya yang bisa dilacak. Hasil statistik ini bisa didownload dalam bentuk *spreadsheet Excel*.

Ada tambahan fitur yang menarik dalam Quizizz. Fitur “Pekerjaan Rumah” jika kita sulit menentukan waktu yang sama dengan siswa dalam bermain. Dengan fitur ini berarti kita menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah dan waktunya pengerjaan pekerjaan rumah tersebut dibatasi hingga 2 minggu (Octorina, 2021). Peserta didik juga bisa saling bersaing dan termotivasi belajar menggunakan Quizizz. Mereka bisa mengambil kuis dengan waktu yang sama dan dipapan peringkat bisa dilihat langsung hasil peringkat. Dengan moda Live Game/langsung instruktur bisa memantau proses dan mengunduh laporan ketika Quis selesai untuk melakukan evaluasi kinerja siswa (Purba, 2019).

Penerapannya bisa untuk penilaian formatif. Aplikasi Quizizz juga sangat mudah digunakan. Setiap kuis interaktif yang dibuat itu mempunyai alternatif jawaban hingga 4-5 pilihan termasuk jawaban yang benar. Gambar juga bisa ditambahkan dilatar belakang pertanyaan dan pengaturan pertanyaan bisa disesuaikan sesuai keinginan kita. Setelah kuis selesai bisa dibagikan ke siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz merupakan salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tetapi tidak menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Supriadi & Pramuditya, 2023). Semakin sering mengulang permainannya, secara tidak langsung akan memperkuat ingatan terhadap materi yang dipelajari. Intinya penggunaan Quizizz ini cukup mudah dan fleksibel.

Implementasi pembelajaran berbasis quizizz harusnya bisa menjadi jalan keluar yang tepat atas berbagai kritik mengenai kekurangan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis

quizizz telah digunakan di MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo salah satunya pada kelas IX pada mata pelajaran matematika. Dalam penggunaan pembelajaran ini harus dipersiapkan secara matang mengenai koneksi dan peralatan agar pembelajaran berlangsung sukses. Jadi, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan pembelajaran berbasis quizizz dalam meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran matematika.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa dengan mengimplementasikan game Quizizz. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mac Tangart (Kemmis, 1992) dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo pada semester I tahun pelajaran 2023/2024 bulan September – November 2023.

Subjek penelitian ini adalah kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo, yang berjumlah 32 orang siswa yang terdiri 21 laki-laki dan 11 Perempuan. Mata pelajaran ini menjadi sasaran penelitian adalah Matematika pada materi teorema pythagoras.

Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi atau pengamatan; 4) refleksi. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan tatap muka. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah didesain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: a) Tes, digunakan untuk memperoleh tes data hasil belajar siswa. Data tes ini diambil pada setiap siklus yang terdiri dari dua siklus, sehingga tiap siklus diperoleh data post test mengenai materi bilangan bulat dan bentuk akar; b) Observasi, digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan media game Quizizz; c) wawancara, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis quizizz.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode penelitian deskriptif. Yaitu mengumpulkan suatu kenyataan yang ada di lapangan agar bisa dipahami

mendalam sehingga pada akhirnya diperoleh temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian (Sukmadinata, 2005). Maksudnya disini untuk mendeskripsikan persentase peningkatan aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media Quizizz.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum menggunakan game Quizizz. Kondisi awal sebelum menggunakan Quizizz yaitu siswa kurang semangat mengikuti pelajaran matematika (Astindari et al., 2023). Terbukti siswa yang aktif hanya 50% dan hasil belajar kurang memuaskan. Banyak siswa yang belum bisa memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sekitar 47%. Adapun KKM untuk pelajaran matematika di MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo adalah 65. Setiap kali diberi tugas, anak-anak seperti kurang memiliki motivasi belajar. Tugas dikerjakan tetapi hasilnya tidak memuaskan. Hasil wawancara menunjukkan siswa mulai jenuh dengan pembelajaran konvensional. Apalagi jika guru hanya memberi tugas tanpa memberi materi sebelumnya.

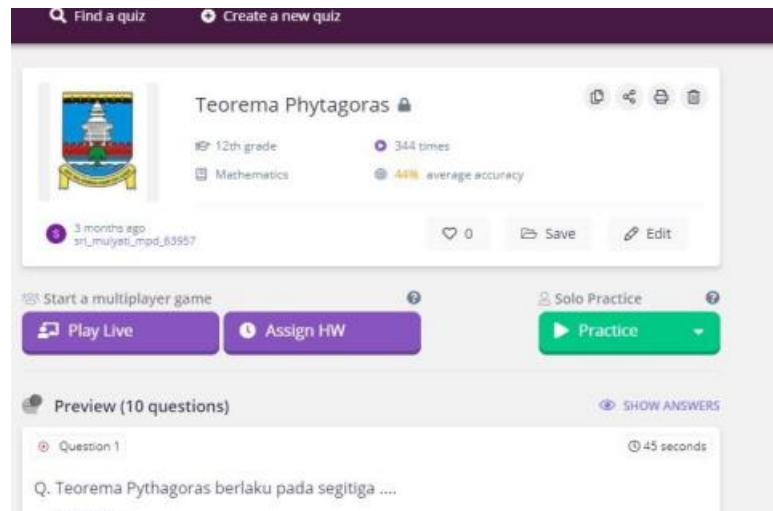
Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Action*), 3) Observasi atau Pengamatan (*Observation*), 4) Refleksi (*Reflecting*). Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan tatap muka dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang telah didesain. Berikut tahapan yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini:

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan**

Tahapan ini terdapat beberapa langkah : a) Menentukan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai; b) Menyiapkan media pembelajaran Game Quizizz; c) Menentukan tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz; d) Merancang seluruh perangkat pembelajaran dari siklus I hingga siklus II; e) Membuat instrumen penelitian soal test, lembar pengamatan keterampilan proses

yang digunakan dari siklus I hingga siklus II; f) Diskusi dengan teman sejawat untuk pelaksanaan observasi pada saat proses penelitian di kelas.



Gambar 1. Perencanaan Game Quizizz

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penggunaan Game Quizizz yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan pre test dilanjutkan dengan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran dan materi Teorema Phytagoras. Guru menyampaikan cara penggunaan Game Quizizz kepada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menyelesaikan beberapa soal yang berada di Game Quizizz.

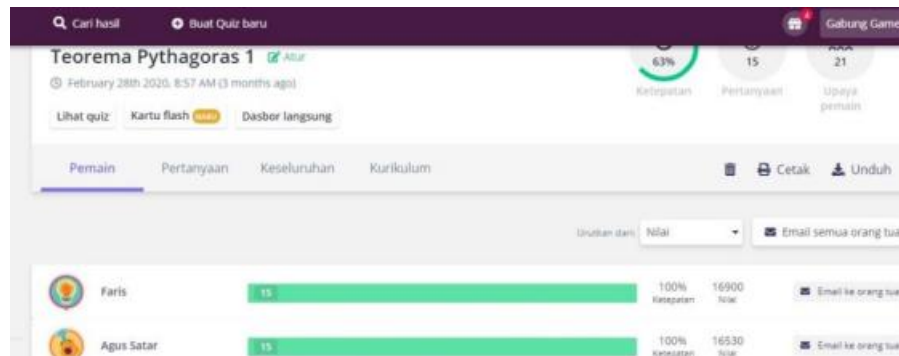


Gambar 2. Pelaksanaan Game Quizizz

## 3. Observasi atau Pengamatan

Observasi atau Pengamatan Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan Game Quizizz.





Gambar 3. Keterampilan Proses

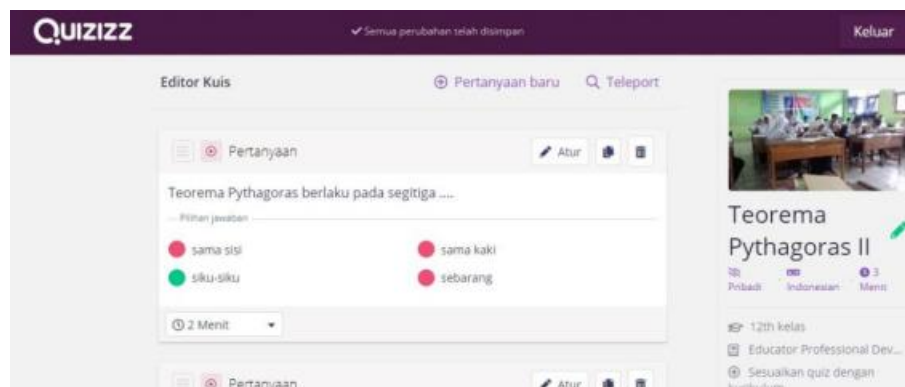
#### 4. Refleksi

Refleksi Mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan atas tindakan pada pelaksanaan siklus I dengan rata rata nilai 63 %, untuk dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

Tahapan siklus II ini terdapat beberapa langkah : a) Menentukan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai; b) Menyiapkan media pembelajaran Game Quizizz; c) Menentukan tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz yang sama pada siklus I d) Merancang seluruh perangkat pembelajaran dari siklus II e) Membuat instrumen penelitian soal test, lembar pengamatan keterampilan proses yang digunakan dari siklus I



Gambar 4. Quizizz ke II

#### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tahap siklus II ini merupakan tahap pelaksanaan penggunaan Game Quizizz yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan

## Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep (Nadiyah, Surur)

pre test dilanjutkan dengan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran dan materi Teorema Phytagoras. Guru langsung menyuruh mengerjakan Game Quizizz kepada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menyelesaikan beberapa soal yang berada di Game Quizizz.



Gambar 5. Suasana Pelaksanaan

### 3. Pengamatan

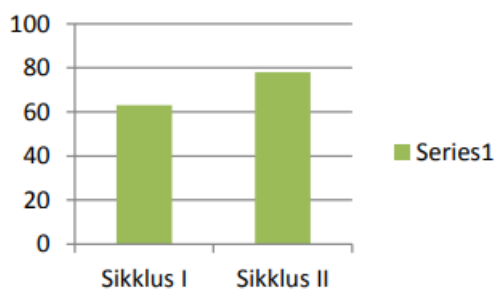
Pengamatan Pada tahap siklus II ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan Game Quizizz mengalami peningkatan dengan rata-rata 78%.



Gambar 6. Hasil Quizizz ke II

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil Siklus II keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan Game Quizizz untuk menyelesaikan soal – soal terkait materi Teorema Phytagoras didapat hasil berikut ini, Pada siklus I diperoleh rata – rata keterampilan proses sebesar 67 sedangkan siklus II diperoleh rata – rata 78, sehingga mengalami kenaikan 11 %.



Gambar 7. Hasil Belajar Quizizz

Gambar 6. menunjukkan salah satu hasil Quizizz yang sudah dikerjakan siswa. Beberapa siswa mengulang sendiri Quizizznya agar hasilnya memuaskan. Inilah yang namanya keaktifan dalam belajar. Ada perubahan nilai yang semakin meningkat dari sebelumnya.

Keterangan	Sebelum quizizz	Sesudah quizizz
Siswa aktif	16 (50%)	27 (84%)
Siswa tidak aktif	16 (50%)	5 (16%)
Total	32 (100%)	32 (100%)

Tabel 1. Persentase Tingkat Keaktifan Sebelum dan Sesudah Quizizz

Berdasarkan hasil pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan quizizz dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya antara test hasil belajar pada materi Teorema Phytagoras. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata – rata post test hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh rata – rata hasil belajar sebesar 63 sedangkan pada siklus II diperoleh rata – rata hasil belajar sebesar 78 karena di siklus II jauh lebih siap baik Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Dari hasil observasi setelah menggunakan Quiziz ternyata anak-anak menjadi antusias belajar. Mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika (Hasanah

et al., 2022). Daftar Absensi Siswa menunjukkan tingkat kehadiran meningkat dari 50% menjadi 84%, dengan demikian keaktifan belajar siswa meningkat. Bahkan beberapa siswa minta di setiap pertemuan menggunakan Quizizz. Siswa merasa seperti bermain game. Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Semakin diulang Quizizznya, siswa secara tidak langsung belajar lebih memahami materi. Menggunakan Quizizz itu seperti bermain tetapi sebenarnya adalah belajar.

Pembelajaran menggunakan Quizizz merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan diketahui tingkat penguasaan masing-masing materi dan masing-masing peserta secara online dan dapat disimpan dalam aplikasi, Kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah tergantung jaringan internet di tempat pembelajan. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sehingga perlu dikembangkan lagi baik pelajaran matematika maupun bidang studi yang lain.

Implementasi pembelajaran berbasis quizizz di MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo sebenarnya cukup berlangsung baik karena selain guru yang bersangkutan paham mengenai sistem pembelajaran menggunakan quizizz dimana merupakan bagian dari komponen pembelajaran (Firmansyah et al., 2023). Dengan menggunakan pembelajaran ini peneliti melihat bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran matematika saat jam pelajaran berlangsung. Kesan horor matematika yang biasanya tidak disukai oleh beberapa siswa tidak terlihat di kelas yang peneliti teliti karena keakraban siswa dan guru sangat baik sehingga siswa tidak tertekan selama melangsungkan pembelajaran di kelas dan dengan ini proses transfer ilmu dari guru ke siswa akan berlangsung dengan sukses.

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan dari wawancara terhadap informan utama maupun informan pendukung, hasil dari wawancara dan observasi secara langsung memang mengerucut kepada peningkatan keaktifan belajar siswa, hal ini menjadi bahan bahasan yang vital jika membahas mengenai model pembelajaran berbasis quizizz karena model ini benar-benar membutuhkan keaktifan dan ketertiban siswa agar pembelajaran secara berlangsung sesuai keinginan (Dari, et.all, 2022).

Komponen pembelajaran quizizz terdiri dari pembelajaran konvensional, dalam hal ini mungkin fokus kendala kondisi kelas dimana konsisi kelas menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran, sesuai hasil observasi yang peneliti

lakukan pembelajaran secara konvensional nampaknya memiliki kendala yang berarti, karena sarana dan prasarana dalam kelas bisa dibilang tidak lengkap sehingga guru mampu menggunakan alat yang tersedia di dalam kelas untuk menunjang pembelajaran secara konvensional. Maka, dengan adanya pembelajaran quizizz kegiatan yang dilakukan offline mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil data yang peneliti dapatkan dengan menggabungkan data wawancara, observasi beserta dokumentasi mengenai upaya yang dilakukan guru dan siswa pengguna model pembelajaran quizizz sebagian besar dari wawancara siswa mengatakan pengerjaan kuis menggunakan quizizz sebagai pilihan utamanya. berdasarkan hasil yang peneliti teliti pada saat guru menugaskan siswanya untuk mengerjakan kuis pengayaan di quizizz ada beberapa siswa yang belum mengerjakan dikarenakan waktu jam pelajaran sudah habis dan guru menugaskan pengayaan tersebut untuk dikerjakan dirumah masing-masing sehingga tidak menutup kemungkinan siswa dapat aktif dimanapun berada (Firmansyah et al., 2023).

Pada jam istirahat peneliti melakukan wawancara kepada guru di ruang perpustakaan dengan inisiatif yang bagus siswa yang tadi melangsungkan pembelajaran untuk mengerjakan kuis pengayaan yang diberikan guru. Hal ini merupakan suatu tindakan secara alami bahwasanya siswa tetap aktif belajar dalam menerima tugas serta menjadi solusi pemecahan masalah yang dialami siswa untuk selalu memahami konsep belajar matematika dibalik antusiasnya mengikuti pembelajaran berbasis quizizz.

Proses pembelajaran yang efektif dalam suatu kelas akan membuat siswa berperan aktif selama kegiatan belajar mengajar, pembelajaran aktif hanya bisa dilakukan oleh seorang guru yang memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dan menggunakan metode yang pas dalam pembelajaran (Dari et al., 2022). Guru yang mampu menerapkan metode yang kreatif, bervariasi dan lebih fokus dalam pengembangan aktivitas siswa akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran yaitu kurangnya perencanaan yang baik, dimana dalam proses pembelajaran seorang guru diwajibkan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas (Fitriiningtyas' et al., 2019) . Pembelajaran yang telah

dirancang untuk menghasilkan suatu produk yang bermanfaat untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. (Hasanah et al., 2022)

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran quizizz pada kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama hasil aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I memiliki persentase peningkatan aktivitas belajar yaitu 50%. Kemudian, pada siklus II nilai persentase aktivitas belajar siswa meningkat lagi yaitu menjadi 84%. Sedangkan Pemahaman konsep siswa di kelas IX MTS Sarji Ar-Rasyid Situbondo dapat dilihat dari diberlakukannya tindakan siklus I hasil belajar menjadi 67%. Dan ketuntasan di siklus II menjadi 78%.

## REFERENSI

- Astindari, T., Noervadila, I., & Hasanah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Segitiga Kelas VII MTS Raudlatut Thalibin. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 129–142. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.991>
- 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. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dari, M. W., Sari, L. D. K., & Rasydi, A. H. (2022). Analisis Kesulitan Guru Matematika Dalam Pembelajaran Di Sekolah Berbasis Pesantren Pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 460–471. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.429>
- Fatahillah, A. M., Mustamir, M., & Nurjannah, N. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas

- X UPT SMKN 1 SINJAI. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v13i1.571>
- Firmansyah, F., Dassucik, D., & Astindari, T. (2023). Peran Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas VII DI MTs Miftahul Hidayah Gayam Lor Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 381–391. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.583>
- Fitriningtyas', D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Google classroom: as a media of learning history. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243, 012156. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012156>
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., & Puspitasari, Y. (2022). *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Menggunakan Strategi Pembelajaran Collaborative Learning Di SMP IT Tarbiyatul Muta'allimin* (Vol. 3).
- Kemmis, S. (1992). *The Action Research Planner*.
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p68-76>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1). <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/index>
- Sari, L. D. K., & Surur, M. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Dengan Strategi Student

- Facilitator And Explaining Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i1.2736>
- Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1). <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Susanto. (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*. Deepublish.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>