
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KESIAPAN BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM MATRIKULASI PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL DITINJAU DARI ASPEK KOGNITIF

Hullyatul Badi'a^{1*)}, Arini Hidayati²⁾, Dwi Oktaviana Jamil³⁾

^{1,2} Universitas Nurul Jadid, Indonesia

³SMAS Nurul Jadid, Indonesia

**Corresponding author*

Email: hullya2004@gmail.com

ABSTRACT

This Study aims to describe the implementation of Quizizz-based learning media to improve student' learning readiness in the the cognitive aspect in the topic of Social Arithmetic (discount and taxes). This classroom action research was conducted in two cycles at SMAS nurul Jadid with 30 students of the X matriculation Program as subject. Data were collected through observation and test. The result showed that the use of Quizizz significantly increased students' learning readiness and motivation. The average class scores increased from 52 in cycle I to 73,33 in cycle II, and classical completeness rose from 20% to 86,67%. It can be concluded that Quizizz-based learning media effectively improve cognitive learning readiness of students in social arithmetic material.

Keywords : Quizizz, learning readiness, cognitive aspect, social arithmetic.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa pada aspek kognitif dalam materi Aritmetika Sosial (diskon dan pajak). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus di SMAS Nurul Jadid dengan subjek sebanyak 30 siswa kelas X program matrikulasi. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kesiapan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 52 pada siklus I menjadi 73,33 pada siklus II, dan ketuntasan klasikal naik dari 20% menjadi 86,67%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan kesiapan belajar kognitif siswa pada materi Aritmetika Sosial.

Kata Kunci : aspek kognitif, aritmetika sosial, kesiapan belajar, Quizizz.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika menuntut adanya kesiapan belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Kesiapan belajar merupakan kondisi awal yang mencerminkan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, baik secara fisik, mental, maupun kognitif (Dhera dkk. 2024). Dari aspek kognitif, kesiapan belajar memiliki peran penting karna berhubungan langsung dengan kemampuan siswa dalam memahami materi, mengingat konsep, serta menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah, terutama bagi siswa yang masih mengikuti program matrikulasi (Nurharyanto 2021; Setia Wardana dan Rifaldiyah 2019).

Pada kenyataannya, siswa kelas X program matrikulasi di SMAS Nurul Jadid masih menunjukkan kesiapan belajar yang rendah, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Salah satu materi yang sering dianggap sulit adalah materi Aritmetika sosial terutama sub materi diskon dan pajak. Meskipun materi tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dan penerapannya. Hal ini berakibat pada rendahnya konsentrasi, motivasi, serta hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kesiapan belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional sehingga kurang menarik siswa (Adriilian dkk. 2024; Susanti, Suprpto, dan Wardani 2022). Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz, sebuah platform kuis berbasis permainan yang memiliki tampilan menarik, fitur kompetisi, dan umpan balik langsung sehingga ampuh meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Mesterjon dkk. 2024; Saputro dan Lestari 2022).

Penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz diharapkan mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa kelas X program matrikulasi, khususnya pada aspek kognitif dalam materi Aritmetika Sosial (diskon dan pajak). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz serta mengetahui peningkatan kesiapan belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMAS Nurul Jadid pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X program matikulasi yang berjumlah 30 orang. Penelitian subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kesiapan belajar siswa pada materi aritmetika sosial, khususnya pada materi diskon dan pajak.

Kondisi ini serupa dengan hasil studi lain yang mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menguasai materi- meteri dasar matematika. Penelitian tindakan kelas sering digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran seperti ini, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui intervensi yang terencana. Adapun pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada karakteristik siswa kelas X program matrikulasi yang memiliki tantangan dalam kesiapan belajar, serupa dengan penelitian lain yang menargetkan siswa dengan kebutuhan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika atau hasil belajar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini yakni data tentang evaluasi hasil belajar siswa. Indikator peningkatan kesiapan belajar adalah adanya kecenderungan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari refleksi awal sampai siklus II, dan ini dijadikan dasar untuk mencapai hipotesis tindakan, indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini tercapai apabila meningkatnya persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 20 % dari jumlah peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dikelas selama penelitian berlangsung telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas X program matrikulasi di SMAS Nurul Jadid. Materi pembelajaran disajikan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas empat pertemuan.

Informasi mengenai kesiapan belajar siswa yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dikumpulkan melalui lembar observasi dan hasil tes akhir. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan adalah 0%. Data tentang kesiapan belajar siswa berdasarkan hasil kuis setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data nilai rata-rata kuis siklus I

Kuis	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai rata-rata	36,67	52

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar siswa kelas X program matrikulasi pada siklus I masih tergolong rendah dari pemberian kuis yang diberikan guru. Persentase ketuntasan kuis pada siklus I sebesar 10 % walaupun hasil kuis siswa masih dibawah dari nilai ketuntasan minimal, tetapi secara umum terjadi peningkatan secara perlahan nilai rata-rata kuis pada siklus I

Berdasarkan hasil tes akhir siklus I dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 20% dengan nilai rata-rata sebesar 52. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar berkaitan dengan kesiapan belajar siswa yang masih sangat rendah.

Dalam penerapan model pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif seperti Quizizz, banyak siswa yang cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat, sehingga berdampak pada rendahnya kesiapan belajar. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I yang berbentuk soal esai, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan belajar siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Adapun perbaikan yang direncanakan pada siklus II yaitu sebagai berikut. 1) Peneliti memfasilitasi penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran. 2) Mengenalkan terlebih dahulu cara menggunakan dan bermain Quizizz kepada siswa. 3) Memberikan soal soal dasar

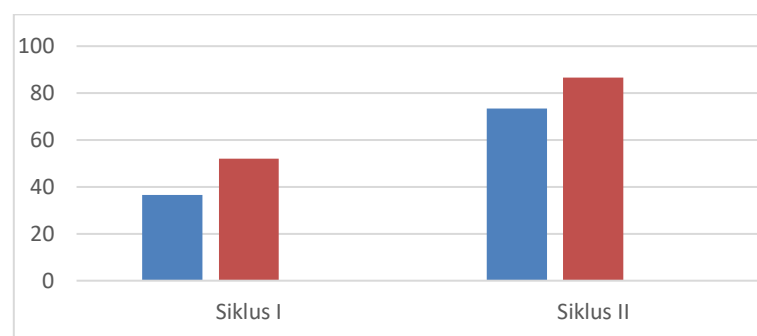
aritmetika sebagai latihan awal agar siswa terbiasa menggunakan media Quizizz. 4) menunjukkan hasil/ peringkat yang otomatis ditampilkan oleh Quizizz agar siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan dengan cepat dan tepat. 4) melaksanakan tes kuis kepada siswa melalui media Quizizz.

Pada tahap evaluasi siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengerjaan soal kuis, diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 73,33. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa telah tergolong sangat baik, karna rata-rata nilai yang dicapai sudah berada diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rincian perolehan nilai siswa dalam mengerjakan soal kuis pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data nilai rata-rata kuis siklus II

Kuis	Pertemuan 1	Pertemua 2
Nilai rata-rata	73,33	86,67

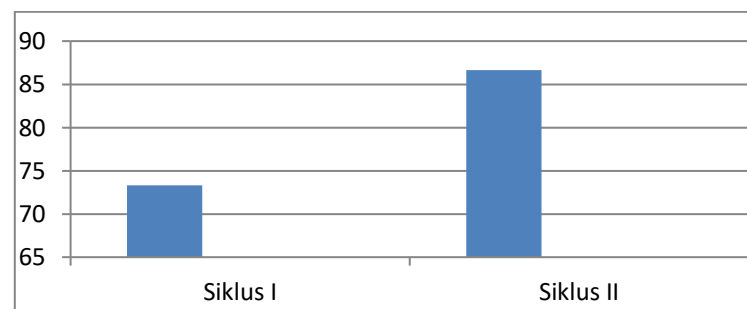
Berdasarkan table tersebut dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar siswa kelas X program matrikulasi pada siklus II dapat digolongkan sangat baik dari segi pemberian kuis. Dapat dilihat terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mengerjakan kuis yang diberikan. Presentasi ketuntasan siswa dalam mengerjakan kuis sebesar 73,33%. Apabila dibandingkan dengan nilai kuis siswa pada siklus I dapat dikatakan 76,67%. Perbandingan nilai kuis siklus I dan II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Perbandingan nilai kuis pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil tes akhir siklus II dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 26 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Dengan demikian,

Tingkat ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II mencapai 86,67%, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong sangat baik secara klasikal, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II kesiapan belajar siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan hasil belajar secara klasikal dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Perbandingan nilai kuis pada siklus I dan siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat meningkatkan kesiapan belajar siswa kelas X program matrikulasi SMAS Nurul Jadid tahun ajaran 2025/2026 berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa peningkatan persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal kuis dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 76,67%.

REFERENSI

- Adrillian, Hendrisa, Scolastika Mariani, Ardhi Prabowo, Zaenuri Zaenuri, dan Walid Walid. 2024. "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4(2):751–67. doi:10.51574/jrip.v4i2.1444.
- Dhera, Maria Magdalena, Edeltrudis Ti'a, Yosevina Uge Lawe, dan M. Ignasia S. Sego. 2024. "Analisis Kebutuhan Siswa serta Kesiapan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran pada Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(4):9. doi:10.47134/pgsd.v1i4.827.
- Mesterjon, Suwarni, Hermawansayah, Dwi Rulismi, Supama, Azharuddin Sahil, dan Zulkarnain Dali. 2024. "Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest." *Futurity Education* 4(2):245–62. doi:10.57125/FED.2024.06.25.13.

- Nurharyanto, Dwi Widyastuti. 2021. "PENGARUH PENDEKATAN PROBLEM POSING DAN PROBLEM SOLVING TERHADAP PRESTASI BELAJAR & KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR." tesis, Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Saputro, Yohanes Dwi, dan Muji Lestari. 2022. "Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Journal of Informatics and Vocational Education* 5(2). doi:10.20961/joive.v5i2.68074.
- Setia Wardana, M. Yusuf, dan Yuwenti Rifaldiyah. 2019. "Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Pemecahan Masalah Matematika." *Thinking Skills and Creativity Journal* 2(1):19–26. doi:10.23887/tscj.v2i1.18380.
- Susanti, Vera Dewi, Edy Suprpto, dan Yuli Anis Wardani. 2022. "Development Of Android-Based Edutainment Game Learning Media On Phytagoras Theorem For Junior High School Students." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14(3):3931–42. doi:10.35445/alishlah.v14i3.1978.