

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Mode Kertas Quizizz Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023

Ni Nyoman Windra Prajaniti<sup>1\*</sup>, Sahdi<sup>2</sup>, Sri Herawati<sup>3</sup>, Siti Rohana Hariana Intiana<sup>4</sup>

<sup>1,4</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Mataram, Indonesia

<sup>2,3</sup>Sekolah Dasar Negeri 6 Cakranegara, Indonesia

\*E-mail: [ppg.ninyomanwindraprajaniti98@program.belajar.id](mailto:ppg.ninyomanwindraprajaniti98@program.belajar.id)

### Abstract

This classroom action research aims to improve learning outcomes in learning Mathematics through the Quizizz paper mode method for fourth-grade students at SD Negeri 6 Cakranegara. This type of research is classroom action research (PTK) while the approach uses a descriptive quantitative approach. This research was conducted at SD Negeri 6 Cakranegara. The subjects of this study were fourth-grade students consisting of 31 students. the object of this research is the result of learning. The research was conducted in two cycles and was carried out collaboratively between researchers and tutors. Data collection techniques used are tests and observation sheets. The results of this study indicate that the application of the Quizizz paper mode in learning, especially as an evaluation tool, can improve the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Cakranegara. This increase is shown by the quality of the learning process, liveliness, enthusiasm, and enthusiasm as well as test scores on student learning outcomes. the increase can be seen from the average score of students' test results from pre-action to cycle II. In the pre-action, the average student score was 63, increased in cycle I to 74, then experienced another increase in cycle 2 of 78. The percentage of completeness from cycle I and cycle II was 67.74% (21 students) respectively increasing in cycle II to 83.87% (26 students). Because it has reached the completeness criteria, namely 75% of students get scores more than or equal to KKM (75), this research is said to be successful.

**Keywords:** Learning Outcomes, Quizizz Paper Mode, Classroom Action Research

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran mode kertas Quizizz pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Cakranegara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri atas 31 siswa. objek penelitian ini adalah hasil belajar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan mode kertas Quizizz dalam pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari kualitas proses pembelajaran, keaktifan, semangat dan antusias serta nilai tes hasil belajar siswa. peningkatan dapat dilihat dari skor rata-rata hasil tes siswa dari pra tindakan sampai siklus II. Pada pra tindakan rata-rata nilai siswa sebesar 63, meningkat pada siklus I menjadi 74, lalu mengalami peningkatan lagi pada siklus 2 sebesar 78. Persentase ketuntasan dari siklus I dan siklus II berturut-turut 67,74% (21 siswa) meningkat pada siklus II menjadi 83,87% (26 siswa). Karena telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75% siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan KKM (75), maka penelitian ini dikatakan berhasil.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Mode Kertas Quizizz, PTK

## PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah semakin maju. Perkembangan ini memengaruhi sebagian besar masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan dan menyentuh seluruh kelompok usia, mulai dari anak-anak sampai pada usia lanjut. Dengan kata lain anak-anak di usia sekolah dasar (SD) sudah sangat akrab dengan teknologi. Teknologi telah berkembang menjadi alat yang sangat membantu dalam menemukan dan mencari informasi terbaru khususnya dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi alat bantu untuk guru mengembangkan inovasinya dalam proses pembelajaran. Pemerintah berupaya agar perkembangan teknologi memberi dampak yang positif. Manfaat teknologi bagi guru yaitu dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang beragam, mulai dari hal positif hingga hal yang negatif. Masyarakat diharapkan dapat menyikapi dengan cerdas dampak dari perkembangan teknologi.

Seluruh masyarakat khususnya anak usia sekolah dasar akan sangat mudah terkena dampak dari perkembangan teknologi ini. Ada beragam aplikasi dan situs yang dapat diakses dengan mudah dan gratis. Antara lain, aplikasi game, aplikasi untuk menunjang pembelajaran, dan mencari informasi terbaru melalui internet. Melalui kebiasaan anak yang sering melihat desain yang menarik dan interaktif secara tidak langsung akan memberi pengaruh pada anak seperti minat belajar anak di rumah maupun di sekolah. Minat belajar akan berpengaruh pada hasil belajar anak.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan banyak cara melalui proses evaluasi. Evaluasi dapat diberikan dalam bentuk tes. Tes pada umumnya akan diberikan secara konvensional dengan memberikan pertanyaan pada lembar kertas. Hal ini memberikan hasil yang kurang maksimal jika diberikan kepada anak yang sudah terbiasa dengan teknologi yang biasanya mereka disajikan tampilan yang menarik dan interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di era teknologi ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) mengatakan bahwa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan fitur terbarunya yaitu Mode Kertas atau *Paper Mode*. Tampilan dari Quizizz yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan. Selain itu, mode kertas Quizizz dapat melatih kognitif dan konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan-pertimbangan di atas peneliti melakukan penelitian untuk melihat "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Mode Kertas Quizizz Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023".

## METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas memiliki arti sebagai penelitian praktis yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut, Susilo, dkk (2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus oleh guru atau calon guru di dalam kelas. Dikatakan demikian karena proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan,

pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencoba hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah sebanyak 31 siswa, yaitu 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang bertempat di SD Negeri 6 Cakranegara.

Instrumen dalam penelitian menggunakan mode kertas Quizizz berupa tes pilihan ganda dan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah divalidasi terlebih dahulu. Hasil belajar nantinya akan di analisis menggunakan aplikasi *excel*. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar, persentase hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor 75% ke atas. Untuk menghitung hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum dikalikan 100%. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yakni dengan membandingkan persentase ketuntasan belajar dengan menggunakan mode kertas Quizizz pada siklus I dan siklus II.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

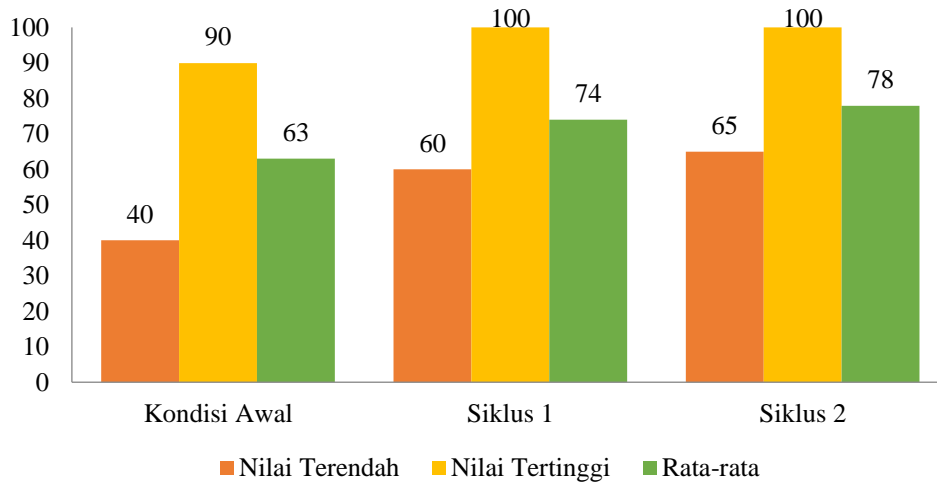
Hasil belajar pada kondisi awal yang diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik pada muatan pelajaran Matematika materi geometri dengan capaian mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan. Peserta didik diminta mengerjakan soal tes tertulis berbentuk isian singkat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Soal evaluasi yang diberikan berjumlah 10 butir soal isian singkat. Nilai hasil evaluasi peserta didik pada kelas IV menunjukkan rata-rata nilai 63 dengan 8 peserta didik (25,81%) yang tuntas dan 23 peserta didik (74,19%) yang tidak tuntas. Rubrik penilaian pemahaman peserta didik dinilai dari lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil peningkatan belajar siswa muatan pelajaran matematika materi geometri.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

Tahapan	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kondisi Awal	31	90	40	63
Siklus I	31	100	60	71
Siklus II	31	100	65	78

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I, nilai terendah siswa adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 74. Sedangkan pada siklus II, nilai terendah siswa adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam bentuk grafik Gambar 1.

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi mengalami perubahan dibandingkan dengan hasil belajar pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

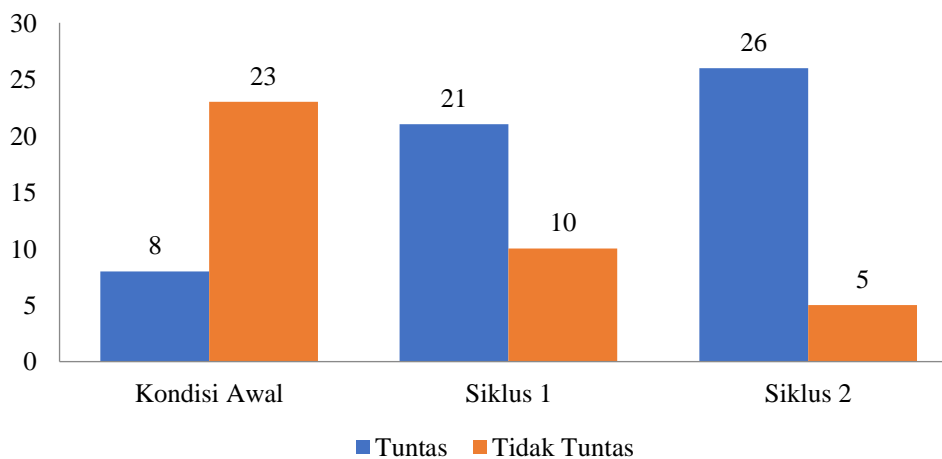


Gambar 1. Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Data Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Tahapan	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
Kondisi Awal	31	8	23	25,81%
Siklus I	31	21	10	67,74%
Siklus II	31	26	5	83,87%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kondisi awal persentase ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 25,81%, namun setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II berturut-turut adalah 67,74% dan 83,87%. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sekitar 16,13%. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam bentuk digram Gambar 2.

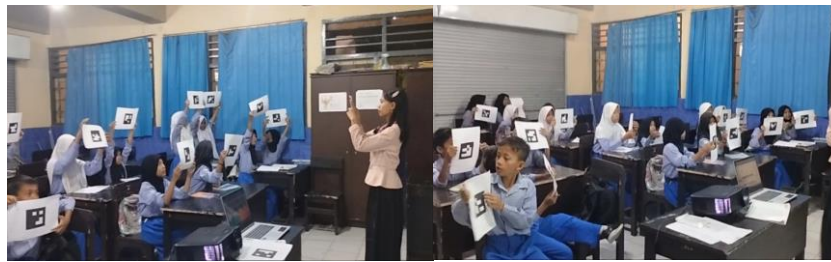


Gambar 2. Ketuntasan hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah diberikan pembelajaran dengan media Quizizz dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pelajaran Quizizz sebagai alat evaluasi pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi guru terlihat bahwa dari siklus I sampai siklus II guru semakin cekatan dalam

menggunakan media pembelajaran Quizizz. Adapun penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Media Pembelajaran Mode Kertas Quizizz Sebagai Alat Evaluasi



Gambar 3. Rekap Hasil Evaluasi pada Quizizz

Pada siklus I guru cukup cekatan dalam menggunakan media Quizizz hanya saja, masalah yang dihadapi guru yaitu terdapat beberapa peserta didik yang belum paham cara menggunakan kertas yang berisi barcode untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali menyebabkan peserta didik kurang mendengarkan aturan untuk mengerjakan soal evaluasi sehingga, peserta didik mendapat nilai yang tidak tuntas. Selain itu, guru juga kurang tegas dalam memberikan arahan kepada siswa yang melanggar aturan. Adapun masalah lainnya yaitu jawaban peserta didik yang tidak terdeteksi pada perangkat (HP) guru, sehingga hasil jawaban mereka tidak terekam. Pada siklus II guru melakukan perbaikan pada aktivitas evaluasi menggunakan mode kertas Quizizz. Guru semakin cekatan dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan guru adalah lebih berpusat pada peserta didik, guru hanya sebagai fasilitator saja. Peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat ketika mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan mode kertas Quizizz. Aktivitas belajar siswa diamati dari aspek diskusi, kerja sama dan keaktifan.

Hasil belajar peserta didik mulai dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 67,74% (21 siswa). Hasil belajar siswa pada siklus I masih dikatakan meningkat karena siswa masih berantusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada siklus II sebesar 83,87% (26 siswa). Hasil belajar pada siklus II melebihi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 75%. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar lebih meningkat sehingga siswa mampu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai II hasil belajar peserta didik meningkat dari 67,74% menjadi 83,87%. Melalui media pembelajaran mode kertas Quizizz suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, dan efektif. Hal ini juga merupakan hal baru bagi peserta didik sehingga dapat menambah pengalaman belajar mereka dan mengenalkan mereka pada kecanggihan teknologi saat ini. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran mode

kertas Quizizz sebagai alat evaluasi dapat diterapkan di pada siswa kelas IV di SD Negeri 6 Cakranegara.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran mode kertas Quizizz pada pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara, sudah sangat baik walaupun mengalami sedikit kendala selama proses pembelajaran. Peserta didik begitu semangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik pun sangat meningkat terlihat dari cara mereka menjawab soal. Selain itu, menggunakan mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi juga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik ketika menjawab soal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I yang cukup baik dan mengalami peningkatan pada siklus II. Dari uraian tersebut dapat diambil simpulan:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara dari daftar nilai pre tes atau sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, siswa yang memenuhi KKM hanya 8 siswa atau 25,81% dengan kriteria cukup.
2. Penerapan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara dapat berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru mampu mengelola pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dampak positif dari hal tersebut yaitu meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang terlihat dari persentase hasil analisis guru yang dilakukan pada siklus I dan II. Dimana, pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 67,74% lalu meningkat pada siklus II sebesar 83,87%.

Hasil analisis menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam muatan pelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu dari 74 menjadi 78. Serta ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu 67,74% menjadi 83,87%.

Berdasarkan hasil pengalaman penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal seperti guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kertas, pemilihan menggunakan alat atau media pembelajaran, memilih model dan metode pembelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dilakukannya. Selain itu, penting bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik. Menggunakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat memperbaiki kualitas pengajarannya.

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asral, Sofiatul & Chandra. 2021. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education* Vol 2(2). <https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>
- Devi, Karisma Kartika. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari. (Skripsi Sarjana, Agama Islam Fakultas Tarbiyah).

- Solikhah, Halimatus. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Lintjewas, Serlince. 2022. Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Jurnal (Seduj)* Vol. 2(3). <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>
- Zarkasi, Taqiudin. dkk. 2023. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz di MTs NW 2 Kembang Kerang sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3(1). <https://journal.staidk.ac.id/index.php/pkm/article/view/441/301>