

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas Kelas 4 SD Negeri 33 Mataram

Silvia Rizkika Eprina^{1*}, Hari Witono², Sri Lestari³

^{1,2,3}PPG Prajabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

*E-mail: silviarizkika@gmail.com

Abstract

This study was motivated by poor performance in mathematics learning when measuring the material angles of planar shapes. The average student assessment score in the subject of mathematics is still low, with student completion only reaching 59%, or 11 students completing out of 28 students. This study aims to improve learning outcomes in Mathematics subjects measuring angles of plane figures in Class IV A SD Negeri 33 Mataram, this of course requires improving the learning process through quantitative research with a pre-experimental design in the form of a single group pre-test. Posttest design study. All students of Class IV A SD Negeri 33 Mataram participated in this study. The sample for this study consisted of 28 IV A students. In the experimental class, they received treatment in the form of the use of interactive gaming educational tools Quizizz during training. The instrument used to measure students' learning outcomes in mathematics is the multiple-choice test. The results of the research data analysis correspond to the research hypothesis. At the same time, the average grade point in the class increased compared to how the treatment was carried out. It can be concluded that there is an increase in learning outcomes in mathematics in measuring angles of plane figures using paper based quiz mode for 4th grade SD Negeri 33 Mataram.

Keywords: Quizizz Interactive Game, Mathematics, Mathematics Learning Results

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 59% atau 11 orang siswa yang tuntas dari jumlah siswa sebanyak 28 orang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut bangun datar di kelas IV A SD Negeri 33 Mataram, 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 A SD Negeri 33 Mataram. Sampel penelitian ini terdiri dari 28 siswa IV A. 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 4 SD Negeri 33 Mataram.

Kata Kunci: Game Interaktif Quizizz, Matematika, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Abad ke- 21 membentuk paradigma baru ditengah-tengah masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba

cepat dan kompleks. Bidang pendidikan Indonesia saat ini belum mencapai titik keberhasilan yang diharapkan. Menurut Sulfasyah dan Arifin (2016). “Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah”. Dengan pendidikan, seseorang akan mendapatkan berbagai macam pengetahuan, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Di era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Hal ini mendorong kalangan pendidikan untuk melakukan berbagai upaya, dengan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan. “Perubahan yang terjadi menuntut para pengajar atau pendidik harus mampu memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif serta menarik untuk mampu mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar untuk para siswa”(Wijayanti, 2021: 349)

Merujuk pada undang-undang no 20 tahun 2003 pada pasal 1 yang berbunyi : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sisdiknas (2011 : 3) Merujuk dari undang-undang tersebut guru diharapkan mampu membimbing dan melatih siswa dalam berbagai macam bidang ilmu apalagi pada era globalisasi ini peran guru dalam pembelajaran sangat dibutuhkan khususnya dalam bidang pembelajaran matematika ini dan umumnya untuk semua pembelajaran karena pembelajaran matematika sudah ada sejak kita berada dilingkungan keluarga, masyarakat, daerah dan dunia. Bahkan pembelajaran matematika ini sangat berperan sekali dalam menunjang pembangunan dalam era yang serba global ini.

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi online berbasis kuis. Aplikasi Quizizz ini berisikan pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi topik yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz ini juga dapat ditambahkan dengan tampilan video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah alat penunjang proyek untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. 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 “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas Kelas 4 SD Negeri 33 Mataram”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 33 Mataram Kec. Selaparang Kota. Mataram yang telah dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Mei di kelas IV SD Negeri 33 Mataram. Penelitian ini mengambil mata pelajaran Matematika dengan KD. Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat. Sebab

dilakukan penelitian di SD Negeri 33 Mataram yakni sebagai asesmen terhadap praktik pembelajaran mahasiswa di PPL 2 yang mengukur ketercapaian proses pembelajaran mahasiswa dalam memaknai proses praktik mengajarnya dalam memberikan inovasi atau inovasi pembelajaran. Adapun inovasi pembelajaran dimaksudkan sebagai penemuan bidang pembelajaran yang dirasakan dan diamati sebagai sesuatu yang baru, yang dihasilkan memadai dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian PTK dilaksanakan sebagai Rencana pelaksanaan pada Siklus Pembelajaran Mandiri terdiri dari:

a. Planning (Perencanaan)

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya dalam mengetahui hasil belajar maka perlu adanya observasi dan analisis masalah-masalah yang ada di kelas. Setelah mengetahui masalah yang ada maka perlu adanya sebuah tindakan untuk menemukan pemecahan masalah dengan adanya pembelajaran dengan adanya susunan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang pengukuran sudut bangun datar menggunakan busur derajat.

b. Acting (Tindakan) dan Observing (Observasi)

Rencana penelitian ini berupa prosedur kerja penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan dan melibatkan guru yang berkolaborasi dengan siswa untuk menentukan hasil belajar pada lembar rekapan penilaian pengetahuan. Setelah melakukan observasi dan tindakan, selanjutnya siswa akan diadakan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan. Pada Siklus Mandiri dilaksanakan pada dua pertemuan dengan penanaman konsep belajar. Pertemuan pertama dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik tanpa diberikan tindakan. Kemudian pada pertemuan diberikan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz Mode Kertas.

c. Reflecting (Refleksi)

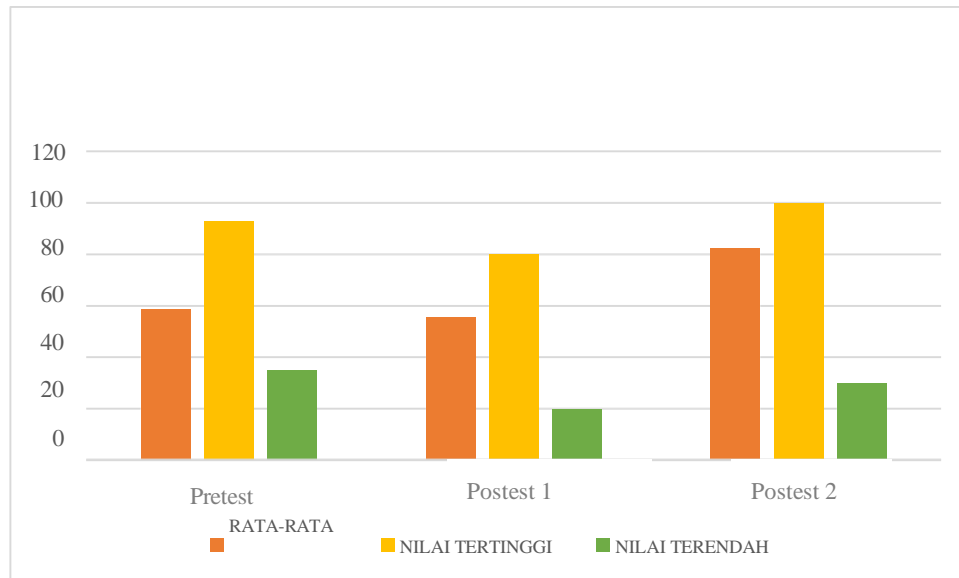
Kegiatan refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan pada Siklus Mandiri yaitu melihat kelebihan dan kelemahan pada siswa saat melaksanakan tindakan yang telah dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus yang selanjutnya. Hasil refleksi ini yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa, maka yang akan dicapai saat penyusunan rencana kegiatan pada siklus selanjutnya yaitu melakukan perbaikan media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari siklus sebelumnya.

Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Eksperimental Design dengan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu Pre-test untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya diadakan suatu perlakuan (treatment) untuk diadakan suatu Pos-test (1) terhadap hasil belajar. Kemudian setelah melakukan refleksi terdapat beberapa penyesuaian dilakukan agar pemberian perlakuan (treatment) dapat lebih efektif, maka dilaksanakan kembali pemberian perlakuan (treatment) yang dilanjutkan dengan Post-test (2). Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jika ada perbedaan yang signifikan antara Pre-test dan pos-test maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz Mode Kertas dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 33 Mataram. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A berjumlah berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik sampling jenuh atau sensus. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jenis instrumen penelitian yang

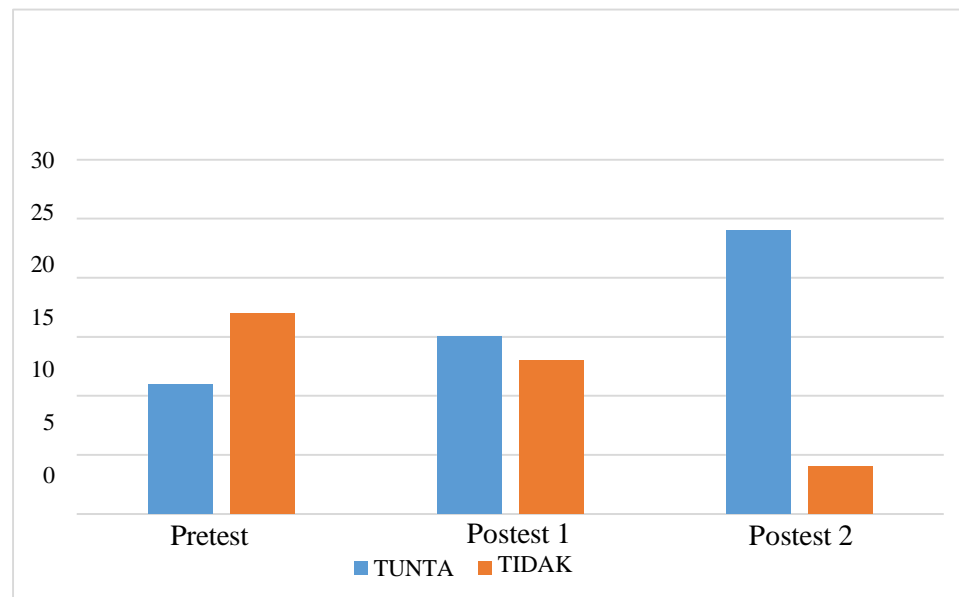
digunakan oleh peneliti ini adalah tes. Tes penelitian ini melihat pada instrumen hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah paparan data hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar di SD Negeri 33 Mataram. Penelitian ini dilakukan di kelas IV A dengan jumlah 28 siswa dengan rincian 14 laki-laki dan 14 anak perempuan.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata, Nilai Tengah, dan Nilai Terendah Hasil Belajar Siswa



Gambar 2. Perbandingan Jumlah Ketuntasan Hasil Belajar Berdasarkan KKM

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar mata pelajaran Matematika materi pengukuran sudut bangun datar melalui penerapan media pembelajaran Quizizz Mode Kertas

berdasarkan ketuntasan belajar, rata-rata, nilai minimum dan maksimum siswa kelas IV A SD Negeri 33 Mataram adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Quizizz Mode Kertas mendapatkan nilai rata-rata sebesar 58.86 dengan skor minimum sebesar 35, sedangkan skor maksimum sebesar 93. Siswa dengan nilai belum tuntas berdasarkan KKM (skor 60) yakni 17 siswa, sedangkan telah mencapai tuntas sebanyak 11 siswa.
- b. Hasil belajar siswa pada pemberian perlakuan I media pembelajaran Quizizz Mode Kertas tersebut peneliti memberikan soal pos-test yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 55.39 dengan skor minimum sebesar 20, sedangkan skor maksimum sebesar 80. Siswa dengan nilai belum tuntas berdasarkan KKM (skor 60) yakni 15 siswa, sedangkan telah mencapai tuntas sebanyak 13 siswa. Sehingga diketahui terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas diatas KKM (skor 60) . Hal tersebut menjadi landasan perbaikan pemberian perlakuan agar hasil belajar siswa semakin meningkat. Pembiasaan media pembelajaran yang baru ditemui siswa menjadi salah satu factor belum maksimalnya kenaikan nilai siswa, walaupun ada kenaikan jumlah siswa dengan nilai tuntas.
- c. Hasil belajar siswa pada pemberian perlakuan II media pembelajaran Quizizz Mode Kertas tersebut peneliti memberikan soal pos-test yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82.36 dengan skor minimum sebesar 45, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Siswa dengan nilai belum tuntas berdasarkan KKM (skor 60) yakni 4 siswa, sedangkan telah mencapai tuntas sebanyak 24 siswa. Berkaitan dengan pendapat Suo Yan Mei "Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih bahagia dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami topik pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multipermainan melalui Quizizz." Pemberian perlakuan II ini membuktikan bahwa pembiasaan media pembelajaran kepada siswa juga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah sangat berpengaruh (Rohmatin, 2020). Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan hal yang penting diprioritaskan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, melainkan pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada siswa sehingga dapat mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz. Pemaparan diatas menjelaskan bahwasanya Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika juga dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sunardi, 2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif Quizizz memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat..

KESIMPULAN

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 33 Mataram.

REFERENSI

- Arifin, Z. 2016 Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 261-272
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional. OECD, Programme for International Student Assesment (PISA) Result from Pisa 2019
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. 2018. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industry 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16 (1), 42-54.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. Peningkatan Konstentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12(1), 29- 39.
- Purnama. D. M, Irawan. B. E. dan Sa'dijah. C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang, *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. Vol 1, (1), hal 46.
- Ratnasarianti, Eka. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sd Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.
- Rohani, & Karo-karo, I. R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356