



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 2155-2167

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun

Diah Ayu Rohana¹, Swasti Maharani^{2✉}, Sri Sunarni³

Universitas PGRI Madiun

Email: swasti.mathedu@unipma.ac.id[✉]

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektivan penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SMPN 11 Madiun. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus 1 dan siklus 2. Prosedur penelitian terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMPN 11 Madiun dengan subyek penelitian yaitu kelas VII D yang jumlah 30 peserta didik dengan 16 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui data meningkatnya persentase ketuntasan belajar peserta didik mulai dari pra siklus dengan persentase 43,33%, kemudian setelah adanya penerapan Quizizz sebagai media asesmen pada siklus 1 persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus 2 persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan menjadi 80%.

Kata Kunci: *Quizizz, Media Asesmen, Hasil Belajar*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Quizizz as an assessment media in improving math learning outcomes at SMPN 11 Madiun. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which consists of cycle 1 and cycle 2. The research procedure consists of four phases, namely planning, implementation, observation and reflection. The research was conducted at SMPN 11 Madiun City with the research subjects, namely class VII D with a total of 30 students with 16 male students and 14 female students. Data collection in this study used observation and documentation. The data analysis techniques used are quantitative data and qualitative data. The results showed that the use of Quizizz as an effective assessment media to improve students' math learning outcomes. This is shown through data on the increasing percentage of students' learning completeness starting from the pre-cycle with a percentage of 43.33%, then after the application of Quizizz as an assessment media in cycle 1 the percentage of students' learning completeness increased to 66.67% and in cycle 2 the percentage of students' learning completeness increased significantly to 80%.

Keywords: *Quizizz, Assessment Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik yang dibimbing oleh guru dengan tujuan mendorong peningkatan pengetahuan peserta didik. Berdasarkan UU RI No. 20/2003, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Indonesia, 2006). Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan peserta didik (Miftahussurur and Pramono, 2016) . interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah dinamika yang kompleks dan multidimensi. Proses ini tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan nilai, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah dapat mengembangkan pola pikir, sikap, dan keterampilan peserta didik secara optimal. Salah satu program pendidikan yang mampu mengembangkan keterampilan pada peserta didik adalah pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang diajarkan di berbagai macam jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai perguruan tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran yang dapat melatih siswa dalam berpikir logis, rasional, kritis, efektif dan efisien (Maharani, 2012). Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel (Rahmah, 2013). Pada nyatanya meskipun matematika merupakan salah satu

mata pelajaran pokok sekolah, namun matematika selalu menjadi masalah utama dalam dunia pendidikan baik jenjang SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Sudah bukan hal baru lagi bahwa matematika dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit bagi siswa (Maharani, 2014). Kesulitan dan rasa takut terhadap matematika yang dirasakan oleh peserta didik sering kali bersumber dari metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Oleh karena itu, yang dikatakan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. sehingga hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1995). Untuk mengatasi masalah berkaitan dengan rendahnya hasil belajar, penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran alternatif yang dapat membuat matematika menjadi subjek yang menarik dan menyenangkan. pembelajaran matematika yang dikemas sebagai subyek yang menarik dan menyenangkan akan memberikan dampak baik pada pemahaman peserta didik, yang secara signifikan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Mulyati and Evendi, 2020). Sebuah portal pembelajaran online yang komprehensif, yang dilengkapi dengan fitur asesmen interaktif, dapat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif. Dengan portal ini, guru dapat merancang asesmen yang menarik, memantau kemajuan belajar peserta didik secara real-time, dan memberikan umpan balik yang personal dan relevan.

Asesmen dalam konteks pembelajaran merujuk pada proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik. Asesmen merupakan kegiatan yang menjadi bagian integral dari kegiatan belajar mengajar. Asesmen dilaksanakan untuk memperoleh hasil sebagai dasar untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kasmawati and Malewa, 2022). Penggunaan tes berbasis kertas (Paper Based Test) sebagai satu-satunya asesmen dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sering terjadi dalam pembelajaran, terkhusus matematika. Namun, penggunaan tes ini seringkali tidak efektif bagi peserta didik. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya kesan yang kuat dalam proses pembelajaran, serta berpotensi terhadap hasil belajar yang rendah. Sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, penting bagi guru dalam menerapkan media asesmen interaktif yang mampu memfasilitasi interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik selama evaluasi. Pilihan

efektif untuk kasus ini adalah memanfaatkan teknologi yang semakin canggih dengan dukungan jaringan internet dalam memberikan kesempatan yang luas bagi para pendidik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Pratiwi et al. 2023).

Penyesuaian perkembangan zaman dengan penggunaan media asesmen dalam kegiatan pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. generasi peserta didik di era digitalisasi dikenal dengan Generasi Z atau istilah kerennya adalah Gen Z (baca: Gen zi). Generasi Z dibesarkan dengan web sosial, mereka berpusat pada digital dan teknologi adalah identitas mereka (Singh and Dangmei, 2016). Generasi Z lahir dan berkembang dalam lingkungan yang kaya akan teknologi, di mana internet menjadi sumber utama pengetahuan dan informasi. Kemajuan teknologi tidak hanya memudahkan aktivitas sehari-hari seperti belajar, bermain game, dan bersosialisasi, tetapi juga telah mengubah cara generasi ini berinteraksi dengan dunia. Ketergantungan pada teknologi membuat metode asesmen melalui media konvensional, seperti penggunaan tes berbasis kertas (*Paper Based Test*) terasa kurang menarik bagi peserta didik. Metode ini seringkali bersifat satu arah dan dapat menyebabkan kejenuhan yang berdampak negatif pada hasil belajar. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode pemilihan media asesmen yang lebih sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan digital mereka. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan Quizizz. Platform ini memungkinkan pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan harapan terjadi peningkatan pada hasil belajar.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Quizizz adalah salah satu hasil inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan asesmen pembelajaran, fitur-fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi Quizizz diantaranya dapat memilih berbagai jenis soal, baik pilihan ganda, isian maupun uraian yang dapat dikemas dalam bentuk game baik secara individu maupun kelompok. Aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana peserta didik dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Mulyati and Evendi, 2020). kuatnya motivasi dan minat belajar peserta didik diharapkan dapat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Observasi yang peneliti lakukan di SMPN 11 Madiun, kegiatan penilaian pada mata pelajaran matematika yang menggunakan tes berbasis kertas telah menimbulkan rasa bosan di kalangan peserta didik. Kondisi ini seringkali mengarah pada kurangnya antusiasme siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berpengaruh negatif terhadap hasil belajar. Keterbatasan interaksi dan kreativitas dalam metode penilaian konvensional ini menuntut inovasi dalam pendekatan evaluasi. Penerapan teknologi informasi dalam asesmen, seperti penggunaan aplikasi berbasis game yang interaktif, dapat menjadi solusi yang menarik. Dengan cara ini, penilaian tidak hanya menjadi lebih menarik dan dinamis, tetapi juga lebih reflektif terhadap kemampuan sebenarnya dari peserta didik, sekaligus mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 yang mereka perlukan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Kasmawati dan Emy Saelan Malewa (Kasmawati and Malewa, 2022) yaitu penelitian mengenai "Pemanfaatan Media Ict Quizizz Dalam Asesmen Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimana dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ICT berbasis aplikasi quizizz pada kegiatan asesmen dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan dua siklus I dan II, yang dibuktikan sebelum pemanfaatan media ICT berbasis aplikasi quizizz, nilai rata-rata hasil belajar yakni 65,09 meningkat menjadi 72,81. Sementara, yang terjadi pada siklus II kenaikan rata-rata nilai hasil belajar dari 72,81 menjadi 85,72.

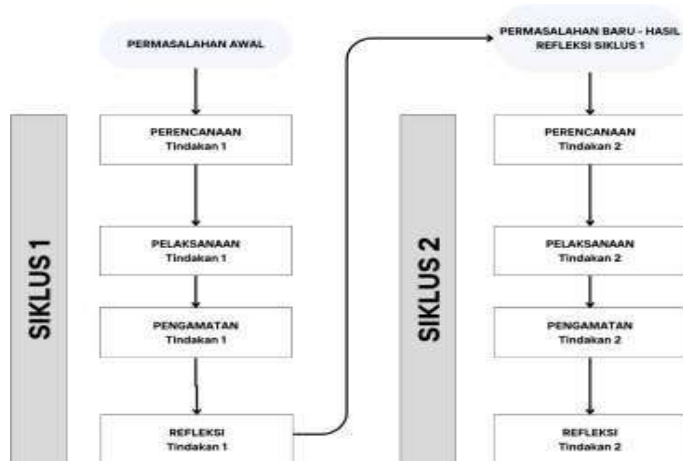
Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun". Penelitian diperlukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan quizizz sebagai media asesmen dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021). Penelitian dilaksanakan di SMPN 11 Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII-D sebanyak 30 yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah Hasil Belajar peserta didik setelah implementasi media asesmen menggunakan Quizizz. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui lembar observasi dan soal tes. Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Februari-

April 2024 yakni sejak penetapan fokus permasalahan sampai dengan penyelesaian laporan penelitian.

Prosedur pelaksanaan penelitian meliputi penetapan fokus permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan yang diikuti dengan kegiatan observasi, interpretasi, dan analisis, serta refleksi (Salim (last) and Rasyid Karo-karo S 2020). Upaya penelitian dilakukan secara berdaur membentuk siklus. Rangkaian kegiatan dari setiap siklus dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dikatakan tuntas atau berhasil apabila rata-rata nilai peserta didik yang mencapai KKM pada soal tes paling tidak 75%. Jika nilai-nilai peserta didik yang mencapai KKM kurang dari 75% maka penelitian dikatakan belum tuntas. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yang digunakan adalah model Miles dan Hubberman yang meliputi: data collection, data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification (Rahmawati, Maharani, and Bautista., 2023). Sedangkan analisis kuantitatif meliputi dua hal: Pertama, mengukur nilai akhir individu dari soal posttest peserta didik.

$$n = b \times 10$$

Keterangan:

n = Jumlah Nilai

b = Jumlah Soal Benar

Kedua, mengukur persentase ketuntasan belajar siswa.

$$\frac{F}{P} = A \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang tuntas

F = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 67 A = Banyaknya siswa yang mengikuti tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dan pembahasan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disajikan bersumber dari data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dengan Quizizz sebagai media asesmen di SMPN 11 Madiun, dilakukan dalam dua tahapan yaitu siklus 1 dan siklus 2.

Pra Siklus

Sebelum penelitian dilaksanakan pada tahapan siklus 1, peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus dengan tujuan mengumpulkan data yang akurat berkaitan dengan permasalahan hasil belajar yang terjadi di kelas VII D, sehingga dapat menentukan sebuah tindak lanjut dalam mengatasi permasalahan belajar yang dialami peserta didik. Adapun kegiatan yang dilakukan berupa observasi mengenai hasil belajar peserta didik menggunakan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas VII D. Berdasarkan kegiatan pra siklus, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kegiatan Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	13	43.33 %
Tidak Tuntas	17	56.67 %
Rata-rata nilai pra siklus		60.77

Berdasarkan tabel 1, diperoleh hasil data selama pelaksanaan kegiatan pra siklus. Data tersebut menunjukkan bahwa 17 dari 30 peserta didik memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimal dalam pembelajaran matematika dengan persentase 56.67 %. Sementara sisanya yaitu 13 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan maksimal dengan persentase 43.33 %. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan dalam pembelajaran matematika cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak tuntas dalam memenuhi kriteria ketuntasan maksimal. Rata-rata nilai peserta didik pada pembelajaran pra siklus adalah 60.77. Hal ini juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik berada dibawah kriteria ketuntasan

maksimal pada pembelajaran matematika.

Selain itu, kegiatan pembelajaran pada pra siklus ini dilaksanakan dengan menggunakan kertas sebagai media asesmen peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dan mengerjakan soal hanya karena tuntutan tugas sehingga berakibat pada hasil belajarnya yang rendah. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan sebuah inovasi untuk menciptakan solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang disesuaikan dengan penerapan teknologi informasi dalam asesmen, seperti penggunaan aplikasi berbasis game yang interaktif. Solusi tersebut adalah penerapan Quizizz sebagai media asesmen. Melalui penggunaan Quizizz sebagai media asesmen, peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Siklus 1

Berdasarkan informasi dan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pra siklus, peneliti mengintegrasikan Quizizz sebagai media asesmen dalam pelaksanaan siklus 1 pembelajaran matematika. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada siklus 1, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kegiatan Siklus 1

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	20	66.67 %
Tidak Tuntas	10	33.33 %
Rata-rata nilai pra siklus		67.33

Berdasarkan tabel 2, diperoleh hasil data selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1. Data tersebut menunjukkan bahwa 10 dari 30 peserta didik memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimal dalam pembelajaran matematika dengan persentase 33.33 %. Sementara sisanya yaitu 20 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan maksimal dengan persentase 66.67 %. Rata-rata nilai peserta didik pada pembelajaran siklus 1 adalah 67.33. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan. Meskipun rata-rata hasil belajar dan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan dalam pembelajaran matematika cenderung meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan sehingga perlu pelaksanaan siklus lanjutan untuk memaksimalkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan Quizizz sebagai media asesmen.

Dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1, dilakukan refleksi pembelajaran untuk

memperbaiki pembelajaran pada siklus lanjutan dan diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Peserta didik mengalami kendala berkaitan dengan jaringan internet dan chromebook yang error.
- b. Beberapa peserta didik masih merasa gugup, tegang dan takut menjawab pertanyaan pada Quizizz yang disiapkan sehingga ketuntasan belajar belum mencapai hasil yang optimal.

Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus 1 maka perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan siklus 2 dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran yang sama yaitu menggunakan Quizizz sebagai media asesmen. Peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk dapat meningkatkan presentase ketuntasan belajar peserta didik sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan yaitu 75%. Berikut ini adalah data yang didapatkan pada pelaksanaan siklus 2 yaitu:

Tabel 3. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kegiatan Siklus 2

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	24	80 %
Tidak Tuntas	6	20 %
Rata-Rata Nilai Pra Siklus		76.33

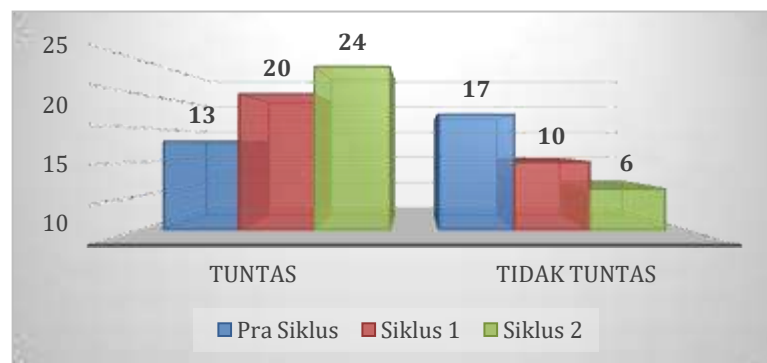
Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil data selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 2. Data tersebut menunjukkan bahwa 6 dari 30 peserta didik memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimal dalam pembelajaran matematika dengan persentase 20%. Sementara sisanya yaitu 24 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan maksimal dengan persentase 80%. Presentasi ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik melebihi target yang telah ditentukan oleh peneliti. Rata-rata nilai peserta didik pada pembelajaran siklus 2 adalah 76.33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan maksimal. Selain itu, presentase hasil belajar peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan maksimal mencapai target indikator keberhasilan penelitian. Dengan ini maka penelitian yang telah dilakukan dinyatakan tuntas atau berhasil. Berdasarkan pembelajaran siklus 2, dilakukan refleksi pembelajaran dan diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Peserta didik tidak lagi mengalami kendala berkaitan dengan jaringan internet dan chromebook yang error. Hal ini diantisipasi menggunakan sinyal yang disediakan oleh peneliti. Selain itu, bagi peserta didik yang mengalami kerusakan pada chromebook

diperbolehkan menggunakan ponsel pada saat jam pembelajaran matematika berlangsung.

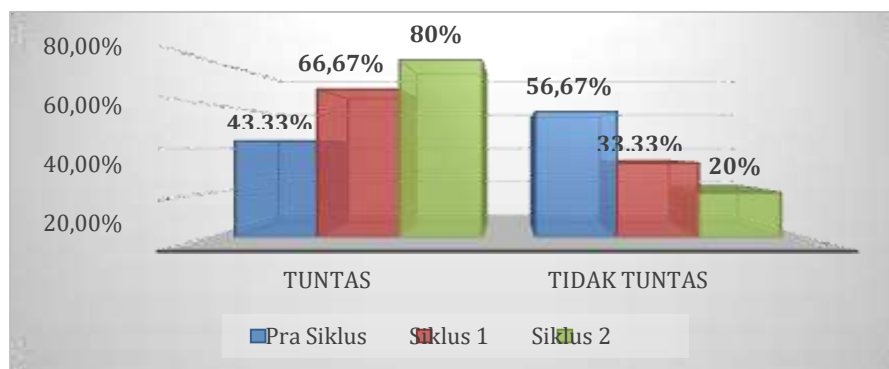
- b. Peserta didik tidak lagi merasa gugup, tegang dan takut menjawab pertanyaan pada Quizizz yang disiapkan. Hal ini diantisipasi dengan memberikan percobaan sebelum kegiatan asesmen pada pelaksanaan siklus 2 berlangsung.

Berdasarkan penelitian mengenai "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SMPN 11 Madiun" yang telah dilaksanakan meliputi kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data bahwa persentase hasil belajar mengalami peningkatan. Artinya, media asesmen yang digunakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Persentase hasil belajar meningkat setelah adanya penerapan Quizizz sebagai media asesmen selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar peserta didik selama kegiatan penelitian berlangsung dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Diagram diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Pada kegiatan prasiklus diperoleh data bahwa terdapat 13 dari 30 peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar, sisanya masih 17 peserta didik yang belum tuntas. Hal tersebut terjadi karena media asesmen yang digunakan merupakan hal yang membosankan bagi peserta didik sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Kemudian pada siklus 1 jumlah ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan yaitu menjadi 20 dari 30 peserta didik sedangkan 10 peserta didik belum tuntas. Peningkatan hasil belajar ini merupakan efek dari penerapan Quizizz sebagai media asesmen saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada siklus 2 terdapat 24 dari 30 peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar sedangkan sisanya yaitu 6 peserta didik masih belum tuntas. Jika diamati berdasarkan persentase ketuntasan, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diamati melalui gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika juga ditunjukkan melalui gambar 3. Pada kegiatan pembelajaran pra siklus diperoleh data bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 13 dari 30 peserta didik atau dengan persentase 43.33 %. Sedangkan 17 sisanya dengan persentase 56.67 % belum memenuhi KKM. Kemudian pada kegiatan pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 20 dari 30 peserta didik mencapai KKM dengan persentase 66.67 %. Sedangkan sisanya, 10 peserta didik belum memenuhi KKM dengan persentase 33.33 %. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan sehingga perlu pelaksanaan siklus lanjutan untuk memaksimalkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran siklus 2 diperoleh data bahwa terjadi peningkatan yaitu 24 dari 30 peserta didik mencapai KKM dengan persentase 80%. Sedangkan sisanya, 6 peserta didik belum memenuhi KKM dengan persentase 20%. Persentase yang diperoleh telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditentukan sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan pula bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen pada pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 11 Madiun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SMPN 11 Madiun dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil persentase nilai ketuntasan pada prasiklus sebesar 43.33% dimana nilai ketuntasan tersebut termasuk kategori rendah. Hal ini dikarenakan guru selalu menggunakan asesmen dengan metode paper based test dalam setiap pembelajarannya. Kemudian setelah guru menerapkan Quizizz sebagai media asesmen dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan belajar yang

signifikan dengan persentase 66.67%. Namun, angka ini belum memenuhi indikator ketuntasan yang telah ditentukan sehingga dilanjutkan pada siklus 2 yang menunjukkan angka peningkatan hasil belajar dengan persentase 80%. Persentase ini memenuhi indikator penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Sehingga, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SMPN 11 Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Anisatul. 2021. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(1):15–22.
- Indonesia, Presiden Republik. 2006. "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional."
- Kasmawati, and Emy Saellan Malewa. 2022. "Pemanfaatan Media ICT Quizizz Dalam Asesmen PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." 8(2).
- Maharani, Swasti. 2012. "Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation Dan Talking Stick Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Aspek Psikomotorik Pada Siswa Kelas VIII MTsN Karangmojo I Magetan Tahun Ajaran 2010/2011." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 1 (1).
- . 2014. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Team Assisted Individualization (TAI) dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) ditinjau dari Sikap Siswa Terhadap Matematika." *Jurnal Edutama* 1 (01): 29–36.
- Miftahussurur and Pramono. 2016. "Peningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Memelihara/Servis Sistem Pendingin Mesin." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes* 16(1).
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1):64–73.
- Pratiwi, Andi Citra, Firdaus Daud, Andi Asmawati Azis, Muliana Gunawan, and Annisa Paramaswary Aslam. 2023. "Sosialisasi Pemanfaatan Media Asesmen Online Berbasis Gamifikasi Bagi Kelompok Guru Komunitas Teacher Trendi." *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2(1):22–28.
- Rahmah, Nur. 2013. "Hakikat Pendidikan Matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1(2):1–10.

- Rahmawati, Milenia Muji, Swasti Maharani, and Gatiet Elvi Daniel Bautista. 2023. "Penerapan Metode Drill dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Kapital pada Siswa Kelas II di SDN Legokulon 2 Kasreman." 7(2):15392–98.
- Salim (last), Isran Rasyid Karo-karo S, and Haidir. 2020. "Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum Dan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah)."
- Singh, Dr A. P., and Jianguanglung Dangmei. 2016. "Understanding The Generation Z: The Future Workforce." 3(3):1–5.
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.