

Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru

Muhammad Nawir¹, Aini Nurpratiwi², Dimas Mulyadin³

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email : muhammadnawir@unismuh.ac.id^{1*}, aininrpratiwi@gmail.com²

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Korespondensi penulis: muhammadnawir@unismuh.ac.id

Abstract. *This study was conducted because of the lack of interest in learning the IPS subject of grade IX junior high school which according to the students always makes them sleepy. The low interest in learning students can be seen from the minimal participation in class discussions and the lack of motivation to complete assignments. To overcome this, learning innovation was carried out by utilizing Game Based Learning Quizizz, an interactive quiz platform based on gamification that can increase student motivation. This study aims to test whether the use of Quizizz can increase students' interest in learning in IPS. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages, with 31 subjects of grade IX students of SMPN 1 Barru. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed that the use of Quizizz significantly increased students' interest in learning. In Cycle 1, there was an increase in interest in learning, although some students still had difficulty using the application and many were still not interested and lacked learning. After improvements in Cycle 2, 90% of students became more active and enthusiastic, supported by interview results which showed that students felt more motivated and enjoyed learning through interactive quizzes because they could see their scores directly using the LCD.*

Keywords: *Classroom, Action, Research, Quizizz, Game-Based.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan karena kurang minat pembelajaran pada mata Pelajaran IPS kelas IX SMP yang kata Murid ini selalu membuat mereka pada mengantuk. Rendahnya minat belajar siswa terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi kelas dan kurangnya motivasi untuk menyelesaikan tugas. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan Game Based Learning Quizizz, platform kuis interaktif berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan menguji apakah penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek 31 siswa kelas IX SMPN 1 Barru. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Pada Siklus 1, terjadi peningkatan minat belajar, meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan menggunakan aplikasi dan masih banyak yang belum tertarik serta kurangnya belajar. Setelah perbaikan di Siklus 2, 90% siswa menjadi lebih aktif dan antusias, didukung hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan menikmati pembelajaran melalui kuis interaktif karena langsung melihat nilainya langsung dengan menggunakan Lcd.

Kata kunci: Penelitian, Tindakan, Kelas, Quizizz, Berbasis, Permainan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan IPS adalah keterampilan dasar yang diperlukan agar dapat berkembang lebih lanjut sesuai dengan bakat, minat, keterampilan dan memperhatikan lingkungan (Edi Susrianto Indra Putra, 2021) IPS adalah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah, yang mencakup berbagai disiplin ilmu sosial, seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta disiplin ilmu sosial (Musyarofah et al., 2021). Mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikembangkan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang ada (Maudyla Ali Saragih et al., 2024). Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memahami informasi (Muhammad Nur, 2022). (Ahmad Ruslan et al., 2024)

Belajar adalah kunci utama dalam pendidikan, yang berperan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Stevi Haelan et al., 2021). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi diri, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Setyo Edy Pranoto, 2020). Perkembangan teknologi berdampak besar pada peradaban manusia, termasuk di dunia Pendidikan (Ratna Wulandari, 2023). Teknologi dapat mendukung keberhasilan pembelajaran (Anisa Manongga, 2021). Permendikbud mendorong pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga guru diharapkan membuat dan menggunakan media berbasis teknologi untuk membantu siswa memahami materi (Afni Nur Arifah et al., 2023).

Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti Quizizz telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi secara signifikan (Setyo Edy Pranoto, 2020). Platform ini memungkinkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui fitur-fitur seperti kuis pilihan ganda (M. Andra Adityawarman et al., 2022). Menggabungkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek bersama dengan teknologi berbasis kuis interaktif juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran sosiologi (Anisa Manongga, 2021). Penggunaan teknologi berbasis web Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mendorong pemikiran kritis dengan memungkinkan siswa mengidentifikasi kuis interaktif (Edi Kusnadi & Syifa Aulia Azzahra, 2024)

Alat pembelajaran interaktif berbasis web, seperti Wordwall, juga dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Studi Sosial (Ananda Febriani et al., 2024). Singkatnya, hasil pencarian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis kuis interaktif, seperti Quizizz, dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi, terutama bila dikombinasikan dengan strategi pembelajaran aktif lainnya (Darman Manda et al., 2023). Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis game online, seperti aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan di dalam maupun luar kelas (Laily Nurmalia et al., 2021). Aplikasi Quizizz menarik perhatian siswa melalui tema, karakter, dan musik yang interaktif. Fitur gamenya membantu meningkatkan minat belajar, sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran (Annisa Seftiawaty Damanik et al., 2024). Game-based learning adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan potensi dan kualitas belajar (Setyo Edy Pranoto, 2020). Menurut Dellos, desain pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar serta mendorong siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Sri Wahyuning, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah kajian sistematis oleh guru untuk memperbaiki praktik pendidikan melalui tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi hasilnya (Setyo Edy Pranoto, 2020). Penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Vindy Sunny Novakhta et al., 2023) Subjeknya adalah siswa kelas IX Mata Pelajaran Ips SMPN 01 Barru , dengan materi Globalisasi dan Interaksi Masyarakat Jaringan atau Network Society. Penelitian berlangsung dari 1 September sampai 1 Oktober 2024. Data dikumpulkan melalui lembar observasi pembelajaran daring menggunakan Quizizz, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMPN 1 Barru adalah sekolah negeri yang mendukung pembelajaran siswa dengan berbagai fasilitas, terutama dalam pemanfaatan media digital. Sekolah ini menyediakan akses internet, komputer, dan LMS (Learning Management System) sebagai media e-learning. E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mentransfer pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa SMPN 1 Barru tanggap terhadap perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Dalam program KKNdik Mengajar Universitas Muhammadiyah Makassar, mahasiswa Pendidikan Sosiologi diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dengan berperan sebagai pendidik. (Ni Nyoman Sukartini, 2022) Pelaksanaan ini dilakukan melalui kolaborasi antara mahasiswa dan guru pamong IPS. Tahapan implementasi meliputi perencanaan, pelaksanaan kuis interaktif, dan evaluasi hasil pembelajaran. Media secara

sempit berarti bahan dan alat dalam sistem pembelajaran, sedangkan secara luas mencakup semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kata "media," berasal dari bahasa Latin "medium", berarti sesuatu yang berada di tengah atau alat perantara (Andi Kristanto, 2016). Fungsinya memperjelas penyampaian pesan media membantu memperjelas informasi sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih efektif. Media memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan mendorong interaksi langsung dengan lingkungan, serta memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat, Media memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman serupa melalui interaksi langsung, misalnya lewat karyawisata atau kunjungan ke museum (Septy Nurfadhillah et al., 2021).

Quizizz adalah platform pendidikan berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk penilaian formatif (Annisa Seftiawaty Damanik et al., 2024). Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet, dan dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa melalui fitur-fitur menarik. Quizizz memungkinkan pelaksanaan kuis secara real-time di kelas atau sebagai pekerjaan rumah, dengan fitur seperti pengacakan urutan pertanyaan untuk setiap siswa (Trubus Kurnian, 2022). Media ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi, dengan fitur kuis, diskusi, game, dan survei. Selama pandemi, pembelajaran daring membatasi interaksi langsung, membuat banyak guru mengandalkan metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi. Untuk mengatasi hal ini, berbagai strategi pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi seperti Quizizz, diciptakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran lebih mudah memahami konsep. Aplikasi Quizizz mendukung pembelajaran daring selama pandemi, dengan fitur kuis berbasis game yang meningkatkan semangat siswa. Aplikasi ini memberikan hasil kuis langsung, memudahkan guru dan siswa, serta menggunakan soal pilihan ganda untuk mempercepat proses belajar.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta menghemat kertas karena soal dijawab langsung di aplikasi. Quizizz dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, dan siswa langsung mengetahui hasil evaluasi tanpa menunggu, sehingga guru tidak perlu memeriksa hasil secara manual. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu berupa peningkatan keaktifan peserta

didik dalam proses pembelajaran dengan pemaparan sebagai berikut: Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap pra siklus serta 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah. (1) Tahap perencanaan, yaitu menyiapkan modul ajar, jurnal guru, media pembelajaran dan soal di aplikasi Quizizz. (2) Tahap pelaksanaan, memulai Pelajaran dengan memahami media Pelajaran yang telah disediakan oleh guru dan setelah itu share link quizizz di grup whatsapp. (3) Tahap observasi, melihat hasil pengerjaan quizizz langsung di dalam kelas memakai media lcd. (4) Refleksi.

Dari observasi siklus pertama, berdasarkan hasil Observasi keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar masih kurang. Beberapa peserta didik lebih asyik dengan teman di sampingnya dan bercerita yang tidak ada hubungannya dengan materi yang dipelajari. Siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS siklus I, tampak pada indikator keaktifan siswa dalam kategori pembelajaran, tanya jawab dan pengerjaan kuis. Keaktifan dapat diketahui peningkatannya sebelum dilakukan tindakan (Pra Siklus) pada kategori “rendah” setelah diperlakukan menggunakan pendekatan dengan model game based learning skor rata-ratanya meningkat menjadi dengan kategori “sedang”. Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan siswa pada saat observasi awal sebelum tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa di kelas IX IPS dalam mata pelajaran IPS meningkat. Hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS meningkat dibandingkan observasi awal, masuk kategori "cukup." Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kendala siklus I serta mencari solusi yang diterapkan pada siklus II guna meningkatkan hasil.

Pada siklus II, langkah-langkah serupa siklus I dilakukan dengan perbaikan berdasarkan refleksi sebelumnya. Pembelajaran menggunakan media Power Point di Canva, yang efektif meningkatkan keaktifan siswa. Siswa juga diberikan LKPD interaktif dan tugas membuat poster yang dipresentasikan secara acak. Berdasarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis sebanyak 26 orang, 5 orang yang tidak hadir. Sedangkan pertemuan kedua siswa yang aktif 29 orang, 2 orang yang masih tidak memperhatikan. Hasil siklus II termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil observasi siklus I dan Siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dibandingkan siklus I, dengan persentase keaktifan yang mencapai target. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan

Quizizz model game-based learning efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sosiologi. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dibandingkan siklus I, dengan persentase keaktifan yang mencapai target. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz model game-based learning efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

Proses pembelajaran Sosiologi berjalan sesuai rencana, dengan siswa aktif dan mampu menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran Sosiologi dengan model game-based learning dilaksanakan dengan baik dan sistematis. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dibandingkan sebelum menggunakan pendekatan keterampilan proses. Sebagian besar siswa kini aktif, dan yang sebelumnya kurang berpartisipasi pada siklus I, kini sudah terbiasa dengan model game-based learning, sehingga menunjukkan keaktifan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif antara guru dan siswa, terlihat dari peningkatan aktivitas siswa dibandingkan sebelum menggunakan model game-based learning. Siswa juga kini lebih percaya diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat mereka lebih tertarik belajar, karena format kuis yang bersifat kompetitif dan menantang. Banyak siswa merasa termotivasi untuk meraih skor tertinggi, dan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, ada beberapa siswa yang menyatakan masih perlu penyesuaian, terutama dalam kecepatan menjawab soal, karena beberapa pertanyaan dinilai terlalu cepat untuk dijawab. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz secara efektif dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sosiologi. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi seperti ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas.

Penggunaan Quizizz, media pembelajaran berbasis game, berhasil meningkatkan minat dan antusias siswa dalam pembelajaran sosiologi yang sering dianggap membosankan. Platform ini membuat pembelajaran lebih menarik dengan soal kuis bertahap, sehingga siswa lebih fokus dan memahami materi. Di SMPN 01 Barru, Quizizz mendorong inovasi pembelajaran dan membantu siswa kelas IX IPS memahami materi dengan lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis Game Based Learning Quizizz pada siswa kelas IX di SMPN 01 Barru tahun Pelajaran 2024/2025 telah mampu meningkatkan prestasi belajar IPS. Saran-saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini antara lain, para guru hendaknya terus meningkatkan kompetensi diri dalam mengembangkan model-model pembelajaran inovatif. Motivasi peserta didik yang telah muncul dalam pembelajaran agar tetap dipelihara melalui pemberian reward yang relevan. Keberhasilan implementasi Game Based Learning Quizizz dapat dijadikan model. Pembelajaran alternatif untuk mengembangkan model-model pembelajaran oleh para guru.

DAFTAR REFERENSI

- Afni Nur Arifah, Aura Lia Rahma, Indah Maulida Savon, Khairunnisa Mutiara, Sri Ayu Sekarningrum, & Arita Marini. (2023). Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi*, 1.
- Ahmad Ruslan, Ludia, & Marsha Atika Putri. (2024). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme : Strategi Efektif Untuk Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Edukasi*, 2, 1–9.
- Ananda Febriani, Sholehuddin, & Erniati. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Pamulang Timur 02. *Pendidikan*.
- Andi Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Anisa Manongga. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar . *Edukasi*.
- Annisa Seftiawaty Damanik, Najwah Laras Celia, & Lovia Lidya Tondang. (2024). Membangun Minat Belajar Siswa Melalui Media Game Quiz. *Pendidikan*.
- Darman Manda, Iqbal Arifin, & Dyan Paramitha Darmayanti. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. *Sains Dan Teknologi*.
- Edi Kusnadi, & Syifa Aulia Azzahra. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Edukasi*, 12.
- Edi Susrianto Indra Putra. (2021). Pendidikan Ips Di Era Globalisasi : Sebuah Pendekatan Kurikulum Pembelajaran. *Edukasi*, 09, 15–16.
- Laily Nurmalia, Fitri Rosmi, & Anisa Ihza Emorad. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan Sd Umj. *Edukasi*.

- M. Andra Aditiyawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, & Lusiana Dewi Kusumayanti. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. 7.
- Maudyla Ali Saragih, Nursakinah Lubis, Fatimah Zahara, Desminar Harahap, Syahidah Awaliah Bintang, & Eka Yusnaldi. (2024). Hubungan Antara Ilmu Sosial Dan Ips (Sumber Dan Materi Ips). *Edukasi*, 07, 281–286.
- Muhammad Nur. (2022). Pendekatan Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Ips. *Edukasi*, 2.
- Musyarofah, M. Pd., Abdurrahman Ahmad, M. Pd., & Nasobi Niki Sunna, M. Sc. (2021). *Konsep Dasar Ips*.
- Ni Nyoman Sukartini. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Educatuin*, 3.
- Ratna Wulandari. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Edukasi*, 9.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Education*.
- Setyo Edy Pranoto. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. 4.
- Sri Wahyuning. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Sains Education*, 4.
- Stevi Haelan, Nicholaas Kandowangko, & Shirley Y.V.I. Goni. (2021). Peranan Pendidikan Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Di Sma Negeri 1 Tampan Amma Di Talaud. *Edukasi*, 14.
- Trubus Kurnian. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Education*, 8.
- Vindy Sunny Novakhta, Fitri Siti Sundari, & Mia Kurniasi. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Education*, 9.