



Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang

Hendro Utomo
SD Bukit Aksara

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received : 25 Oktober 2020 Revised : 24 November 2020 Accepted : 3 Desember 2020	Classroom action research has been carried out to improve and improve student learning outcomes through classroom action research using Quizizz media. This research was conducted in class IV SD Bukit Aksara Semarang for the 2020/2021 school year, with 37 students. This study aims to determine whether learning using Quizizz media can improve student learning outcomes and learning activities. The focus of this research is thematic learning outcomes which include cognitive, affective, psychomotor aspects, as well as student learning activities and science process skills, as well as teacher performance. The results of this study indicate that the activity from the initial conditions, cycle 1, and cycle 2 continues to increase. In the initial conditions to cycle 1 and to cycle 2 the percentage of students whose activeness was in the low category continued to decline, namely 70% - 18.33% - 6.67%. Medium category is from 20% - 56.67% - 50%. While the high category is from 10% - 25% - 43.33%. It can be concluded that thematic learning through Quizizz media can improve student learning outcomes and learning activities.
Keywords: learning media; quizizz; student learning outcomes	
(*) Corresponding Author:	profilku@gmail.com
How to Cite: Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. <i>Jurnal Kualita Pendidikan</i> , 1(3): 37-43.	

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Febriana, 2018).

Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2016). Peran guru dibutuhkan dalam proses aktifitas di sebuah kelas, karena guru merupakan penanggung jawab semua bentuk kegiatan pembelajaran dikelas, aktifitas dikelas bisa diskenario guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa pengalaman peneliti



dalam proses Penilaian Kinerja Guru (PKG) menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini pun masih ada yang menggunakan metode belajar dimana siswa menjadi pasif seperti pemberian tugas, dan guru mengajar dengan metode ceramah, sehingga cenderung membosankan dan menghambat perkembangan aktivitas siswa menurut (Wibowo, 2016).

Berdasarkan hasil observasi permasalahan umum yang dijumpai pada siswa SD Bukit Aksara, yaitu (1) peserta didik kurang merespon proses pembelajaran, sering diam ketika mendengarkan ceramah dari guru dan hanya 11% peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) peserta didik tidak mempunyai buku pendukung (buku paket) sebagai sumber belajar. Empat dari dua puluh enam peserta didik mempunyai buku paket 15% yang mempunyai buku, (3) kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal dari salah satu penerbit hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik, (4) rendahnya minat peserta didik untuk membaca dan berkunjung ke Perpustakaan, tercatat sekitar 38 % peserta didik yang berkunjung ke perpustakaan dari bulan Agustus sampai dengan November.

Berdasarkan analisis hasil ulangan harian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik SD Bukit Aksara Kelas IV tahun 2020/2021 dalam mapel tematik adalah rendah. Hal tersebut ditunjukkan fakta sebagai berikut: Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 50%, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM ada 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%. Yang diharapkan dari pembelajaran yang dilakukan adalah hasil belajar peserta didik dalam mapel tematik setidaknya 30% peserta didik mencapai nilai di atas KKM, 50% peserta didik mencapai nilai sama dengan KKM, dan 20% peserta didik mencapai nilai di bawah KKM. Menurut hasil observasi penulis selama melaksanakan proses pembelajaran sebelum PTK ini penulis lakukan, menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut: Dengan kategori rendah = 70%, Sedang = 20% dan Tinggi = 10%. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya sedikit yang mengikuti secara aktif.

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Nurhasanah, 2016). Rendahnya hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Bukit Aksara dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Motivasi belajar yang rendah, kurangnya latihan dalam mengerjakan soal-soal, metode yang digunakan dalam pembelajaran yang tidak tepat. Pemberian motivasi telah dilakukan, pemberian tugas-tugas di rumah juga telah diberikan tetapi hasilnya belum menunjukkan seperti yang diinginkan.

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru menggunakan Penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah. Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan,



menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis anda sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. (Noor, 2020)

Dengan adanya kompetisi berlomba-lomba untuk belajar mendapat nilai yang terbaik diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Bukit Aksara melalui penerapan media yang tepat, yakni media aplikasi Quizizz pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas. (Noor, 2020).

Quizizz merupakan sebuah *web-tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Bukit Aksara semester Gasal tahun 2020/2021 melalui Penerapan media Quizizz.



METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. Jumlah keseluruhan siswa di kelas IV adalah 19 siswa. Rinciannya, siswa perempuan ada 11 anak, siswa laki-laki ada 8 anak. Secara umum mereka berasal dari latar belakang keluarga sangat mampu. Sehingga sebagian besar mereka (70%) tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran jika kurang menarik dalam penyampaian secara daring. Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran di kelas rata-rata rendah, yakni sebagai berikut: Hasil belajar mereka pada tematik tema 1, dilihat dari nilai ulangan setelah menyelesaikan 1 bulan pembelajaran (1 KD) rata-rata nilai mereka rendah. Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (belum tuntas) ada 80 %, yang sama atau lebih dari KKM (tuntas) ada 20 %.

Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang dapat diukur dengan menggunakan tes dengan platform quizizz setiap akhir siklus (kognitif), afektif dan psikomotorik dengan lembar observasi. Kemudian proses pembelajaran yang berlangsung apakah sudah dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seperti yang direncanakan, serta keterampilan proses sains siswa apakah mengalami peningkatan serta kinerja guru dalam melakukan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes online dimana untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah tes akhir siklus, metode angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, metode observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, keterampilan proses sains siswa, hasil belajar afektif, psikomotorik siswa selama proses pembelajaran serta kinerja guru. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, LKPD, lembar observasi afektif, psikomotorik, aktivitas, keterampilan proses sains siswa serta tes akhir siklus yang sebelumnya sudah diujicoba terlebih dahulu. Indikator kinerja pada penelitian ini adalah bahwa penelitian akan dinyatakan berhasil apabila hasil belajar pada siswa kelas IV secara individu memperoleh nilai minimal 70. Dikatakan tuntas belajar klasikal apabila dari siswa satu kelas yang memperoleh nilai 70 atau lebih mencapai 85%. Untuk ketuntasan hasil belajar psikomotorik secara klasikal persentase minimal yang diharapkan sebesar 85% sedangkan secara individu diharapkan 80% siswa aktif mengikuti proses pembelajaran untuk setiap aspek yang diamati. Untuk hasil belajar afektif, serta aktivitas belajar siswa, keterampilan proses sains siswa secara klasikal persentase minimal yang diharapkan sebesar 85%, sedangkan secara individu diharapkan 70% untuk setiap aspek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

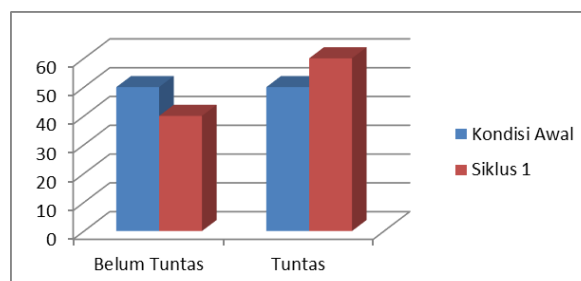
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Bukit Aksara. Jumlah keseluruhan siswa di kelas IV adalah 19 siswa. Keaktifan mereka selama pembelajaran di kelas rata-rata rendah. Berdasar observasi diketahui bahwa siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah ada 70%, sedang ada 20% dan Tinggi ada 10%. Hasil belajar mereka pada mapel TEMATIK, dilihat dari nilai ulangan setelah menyelesaikan 1 bulan pembelajaran tematik rata-rata nilai mereka rendah. Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 50%, siswa yang memperoleh nilai KKM hanya ada 50%.

Rencana tindakan pada siklus 1 untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan media quizizz sesuai dengan langkah-langkah yang dibahas dalam kajian teori. Materi yang akan diajarkan dalam RPP ini adalah Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2. Berdasarkan tes yang dilakukan di akhir siklus 1 diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa untuk mapel TEMATIK (KKM70) adalah 62,4. Kalau dipersentase berdasarkan kategori belum tuntas ($<$ KKM) dan tuntas ($\geq$ KKM) adalah sebagai berikut persentase belum tuntas sebesar 40% dan persentase sudah tuntas sebesar 60%. Bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kondisi awal, hasil belajar pada siklus 1 ini mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1.



Tabel 1. Nilai Siswa pada Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1
1	Belum Tuntas (<KKM)	50%	40%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	60%



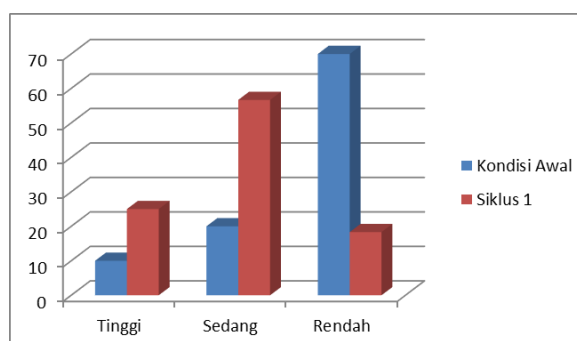
Gambar 1. Perbandingan Nilai pada Kondisi Awal dan Siklus 1

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 50% menjadi 40%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 50% menjadi 60%). Indikator keberhasilan dari PTK ini adalah, PTK dikatakan sudah berhasil jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas baru mencapai 60%, maka PTK harus dilanjutkan pada siklus 2.

Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 30%, sedang ada 50%, dan tinggi 20%. Menurut observer 2 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 20%, sedang 55% dan tinggi 25%. Menurut observer 3 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang 65%, dan tinggi 30%. Rata-rata dari tiga observer tersebut diperoleh data bahwa persentase siswa yang keaktifannya rendah ada 18,33%, sedang 56,67% dan tinggi 25%. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dengan siklus 1 disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan. Tetapi PTK belum dikatakan berhasil, karena indikator yang ditetapkan adalah jika persentase siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah mencapai 10%.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi Awal dan Siklus 1

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1
1	Tinggi	10%	25
2	Sedang	20%	56.67
3	Rendah	70	18.33



Gambar 2. Perbandingan Keaktifan pada Kondisi Awal dan Siklus 1

Dari hasil ulangan di akhir siklus-2 menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum tuntas hanya 10% dan persentase siswa yang sudah tuntas mencapai 90%. Tabel 3 menunjukkan



bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 40% menjadi 10%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 60% menjadi 90%). Indikator keberhasilan PTK ini adalah, bahwa PTK ini dikatakan berhasil jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 90%, maka PTK sudah berhasil (bisa terus dilanjutkan pada siklus 3 untuk melihat konsistensi hasil).

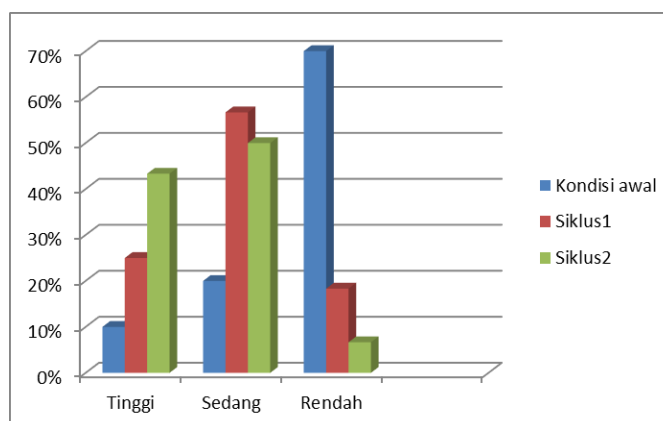
Tabel 3. Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Belum Tuntas (<KKM)	50%	40%	10%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	60%	90%

Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 10%, sedang ada 40%, dan tinggi 50%. Menurut observer 2 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang 50% dan tinggi 45%. Menurut observer 3 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 5%, sedang 45%, dan tinggi 50%. Rata-rata dari tiga observer tersebut diperoleh data bahwa persentase siswa yang keaktifannya rendah ada 6,67%, sedang 50% dan tinggi 43,33%. Kalau dibandingkan dengan keaktifan siswa pada kondisi awal dan siklus 1 disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori Keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Tinggi	10%	25%	43.33%
2	Sedang	20%	56.67%	50%
3	Rendah	70%	18.33%	6.67%



Gambar 3. Perbandingan Keaktifan Siswa

Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dari kondisi awal, siklus 1, siklus 2 mengalami peningkatan. PTK sudah dikatakan berhasil, persentase siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah sudah mencapai mencapai 6,67%. Keaktifan dan Hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh bagaimana mereka melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton, tentu tidak akan berdampak bagi keaktifan dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang tinggi. Peningkatan hasil belajar bisa ditingkatkan ketika proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa dalam berbagai bentuk dan langkah kegiatan. *Media Quizizz*. merupakan salah satu media pembelajaran yang memfasilitasi hal tersebut. Kompetisi siswa dalam belajar dengan *Media Quizizz* menunjukkan proses pembelajaran (kegiatan) yang bervariasi. Secara umum langkah-langkah tersebut dapat memberikan dampak terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Media Quizizz* harus dilakukan lebih kreatif dan inovatif. Artinya, guru



memiliki peran sentral di sini. Guru harus bisa merancang secara kreatif pada penggunaan *Media Quizizz* ini. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

Pada siklus 1 guru telah menerapkan penggunaan *Media Quizizz* sesuai dengan prosedur. Tetapi pada pelaksanaannya belum optimal karena ada beberapa langkah yang dilakukan memerlukan kreativitas dan inovasi, yakni (a) Penggunaan media pembelajaran, (b) Optimalisasi setiap langkah pembelajaran, (c). Langkah mengevaluasi tingkat unjuk kerja, memberikan umpan balik, dan pemberian tugas. Tetapi secara umum, pada siklus 1 ini hasilnya lebih baik dibanding dengan kondisi awal dari aspek keaktifan dan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan diskusi refleksi, kekurangan-kekurangan tersebut diperbaiki, yakni dengan (1) Guru (peneliti) harus bisa mengembangkan media yang tepat untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran, terutama untuk konsep-konsep yang abstrak. (2) Guru (peneliti) harus memperbaiki cara melakukan evaluasi tingkat unjuk kerja, yakni dengan cara memberikan reward agar siswa termotivasi. (3) Guru harus memperbaiki cara memberikan umpan balik, yakni dengan cara menunjukkan secara detail kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa beserta solusinya, seraya memberikan motivasi bahwa kesalahan bukanlah celah, tetapi sebagai cara untuk memotivasi diri untuk belajar kembali. (4) Guru harus bisa memberikan tugas yang menantang sekaligus tidak membuat siswa putus asa. (5) Guru secara umum harus mengoptimalkan langkah-langkah tindakan yang mendapat skor baik ke tingkatkan ke yang sangat baik.

Dari analisis data hasil belajar siswa menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Persentase hasil belajar pada siklus 2 sudah mencapai target (indikator kinerja) bahkan melebihi. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Dari analisis data keaktifan siswa menunjukkan dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Pada siklus 2 persentase siswa yang keaktifannya rendah sudah mencapai 6,67%. Jadi sudah mencapai target seperti yang ditetapkan pada indikator kinerja PTK ini. Dari analisis data menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 jauh lebih baik dibanding pada siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 kategorinya sangat bagus. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus mengalami perbaikan dan sudah mencapai sesuai yang ditargetkan.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar mapel Tematik lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: 1) Guru sebaiknya menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran tematik karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dan 2) Dalam proses pembelajaran, guru berusaha menggunakan media yang sesuai dengan materi dan dapat menarik perhatian siswa agar kegiatan belajar berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.