

Penerapan Teknologi Berbasis Media Quizizz untuk Menganalisis Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon

Riza Zulyani¹, Veni Viranda², Salsabila Zuhra³

¹²³Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Correspondence Address: riza.zulyani@ar-raniry.ac.id

Abstract

Media berbasis Quizizz adalah sumber belajar yang dapat diaplikasikan langsung kepada peserta didik, tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Quizizz pada materi hidrokarbon. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan di SMAN 12 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data terhadap hasil belajar dengan menggunakan angket, pretest dan posttest. Data hasil belajar peserta didik setelah diberikan tindakan dianalisis dengan analisis kuantitatif yang terfokus pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kimia dengan menerapkan teknologi berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Materi Hidrokarbon di SMAN 12 Banda Aceh, dimana presentasi peningkatan untuk pretest sebesar 47% meningkat menjadi 65%.

Kata Kunci: Penerapan, Teknologi berbasis Media Quizizz, Hasil Belajar, Hidrokarbon

1. Introduction

Pendidikan merupakan pusat bagi kemajuan sebuah bangsa, melalui pendidikan dapat diketahui kemana negara akan dibawa dalam mengikuti arus globalisasi maupun modernisasi (Anis, 2022). Pendidikan sebagai kemajuan bangsa menjadi perhatian khusus oleh berbagai pihak terutama pemerintah. Beberapa masalah mendasar yang sangat berpengaruh terhadap esensi lembaga pendidikan secara berkesinambungan terus diupayakan oleh pemerintah dengan berbagai cara. misalnya: pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana

Article History :

Received : April 1, 2024

Revised : June 2, 2024

Accepted : July 3, 2024

Published : September 30, 2024

pendidikan, peningkatan mutu manajemen sekolah dan sebagainya. Kinerja guru merupakan hasil, kemajuan dan prestasi kerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, baik dalam merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan latihan terhadap peserta didik, serta komitmennya dalam melaksanakan tugas. Baik tidaknya kinerja guru dapat dilihat dari pelaksanaan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh guru disamping memiliki kualifikasi akademik (Lailatussaadah, 2015).

Hakikat atau tujuan utama dari inovasi pendidikan adalah untuk membantu sekolah mencapai tujuannya secara efektif melalui penerapan sejumlah program atau praktek-praktek pendidikan yang lebih baik (Mulatsih, 2020). Di era globalisasi saat ini, penyiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia berkualitas di masa depan merupakan tanggung jawab pendidikan.

Proses pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berkelanjutan dan melibatkan banyak komponen seperti raw input (peserta didik), input instrumen (pendidik, tujuan, bahan, metode, sarana dan prasarana), dan input lingkungan (situasi dan kondisi lingkungan pendidikan). Pemahaman program pendidikan secara benar, serta pengenalan dan penghayatan input instrumen dan input lingkungan secara tepat akan sangat membantu dalam penyusunan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan (Rizki et al., 2022).

Pentingnya menjamin kualitas peserta didik memiliki keterampilan berinovasi, menggunakan teknologi, mengelola informasi, serta bersaing perlu upaya yang tidak mudah. Proses pembelajaran kini sepenuhnya diarahkan perkembangan ranah sikap spiritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan secara utuh, tidak hanya sekedar mengajarkan (transfer ilmu) (Rizki et al., 2022). Sebagaimana yang sudah kita ketahui, saat ini pembelajaran sudah di abad-21 ini adalah abad berkembangnya ilmu

pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Adanya penggunaan teknologi ini harus disertakan handphone atau komputer dan internet dalam pembelajaran ataupun diluar pembelajaran untuk dapat menggapai apa yang ingin diketahui (Lailatussaadah et al., 2023). Media pembelajaran komputer sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif dan efisien (Rahmawati et al., 2022). Seiring berjalannya waktu, teknologi juga semakin berkembang pesat sehingga manusia harus mengikuti perkembangan teknologi ini jika tidak mau tertinggal zaman. Teknologi ini yang menggabungkan dunia menjadi tanpa batas walaupun terpisah oleh jarak atau geografis.

Pembelajaran di abad-21 ini merupakan penuntutan peserta didik dalam mengembangkan pembelajaran yang berinovatif hingga mampu mempersiapkan diri mereka didalam tuntutan perkembangan zaman. Pada abad-21 ini lebih menekankan peserta didik untuk mencari sumber-sumber pembelajaran lebih lanjut untuk dirinya sendiri dalam memecahkan suatu permasalahan. Permasalahan yang sering terjadi pada peserta didik yaitu kemampuan peserta didik dalam pemahaman suatu materi. kebanyakan peserta didik menganggap materi kimia ini termasuk materi-materi yang abstrak. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik cepat jenuh dan tidak fokus dalam pembelajaran berlangsung (Kurnia et al., 2022).

Keberhasilan seorang siswa sesudah melakukan kegiatan pembelajaran bisa dilihat dari hasil prestasi belajar yang diraihny. Prestasi adalah cerminan dari sebuah hasil usaha serta kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Dewi et al., 2021). Oleh karena itu, perlunya penggunaan media pembelajaran demi tercapainya keberhasilan siswa dalam menggapai prestasi.

Kehadiran teknologi untuk menjadikan kualitas pendidikan yang lebih baik memicu perkembangan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang Pendidikan dan teknologi (Nurmayuli, N., & Arifin, 2024). Perusahaan tersebut memberikan fasilitas untuk menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka yang terhubung dengan jaringan internet. Selama pandemi covid-19 ada beberapa aplikasi evaluasi yang marak digunakan, diantaranya yaitu Quizizz, Kahoot, dan Google Form (Sulasmi, R., & Mahartika, I. 2022).

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah yang salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung (Albeta et al., 2020). Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Drastisianti, et al, 2020).

Dalam pemahaman materi peserta didik lebih baik menggunakan tambahan pembelajaran melalui e-learning. Aplikasi evaluasi berbasis quizzes yang menggunakan platform Quizizz salah satunya. Platform Quizizz dapat diterapkan baik secara kelompok maupun individu tanpa batasan (Supriadi et al, 2019). Salah satu aplikasi yang paling sering digunakan untuk evaluasi pembelajaran e-learning ini adalah Aplikasi Quizizz. Dimana merupakan aplikasi yang dapat dijadikan tempat evaluasi hasil belajar peserta didik (Silitonga, 2021). Oleh karena itu, tujuan penulisan artikel ini untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk meningkatkan aktivitas/keterlibatan, serta hasil belajar pengetahuan (kognitif) siswa dalam setiap proses pembelajaran khususnya pada materi hidrokarbon.

2. Results Literature Review

Penggunaan media pembelajaran tentu dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan pemahaman. Penerapan aplikasi pembelajaran yang berbasis permainan digital berhubungan erat dengan kondisi mental serta sosial. Apabila motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, maka mereka akan berkeinginan untuk hadir dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sari et al., 2021).

Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Lusiani, 2020) yang menyebutkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan, hal ini bisa dilihat dari perolehan nilai t hitung sebesar $-0,935$ menjadi nilai t hitung sebesar $3,461$. Oleh karena itu, penggunaan dari aplikasi evaluasi Quizizz ini memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Koroh, 2023) juga sejalan dengan mengatakan bahwa aplikasi evaluasi Quizizz dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sulasmi, R., & Mahartika, I., 2022) Penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran terkhusus di materi Hidrokarbon pada mata pelajaran Kimia dapat terus digunakan oleh guru tidak hanya pada materi hidrokarbon, namun juga pada materi-materi lainnya. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki keinginan dan harapan untuk tetap melakukan pembelajaran menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran di masa yang akan datang. Hanya saja siswa juga berpendapat bahwa sebelum Quizizz diterapkan bahwa pemahaman materi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh guru.

Selanjutnya dari penelitian (Pintaka et al., 2022) berdasarkan 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 agar proses belajar mengajar mapel Tematik lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran Guru sebaiknya menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran tematik karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari penelitian (Milfin, 2023) Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian yang terkait tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember

Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023) dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t (independent sample t-test) yakni dengan signifikansi $0,017 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata nilai pretest yaitu 73,59% menjadi rata-rata nilai posttest yaitu 80,50%.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah perlu adanya penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Salah satu contohnya dapat menggunakan media pembelajaran Quizizz maupun media pembelajaran lain sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian serupa, perlu memperhatikan kondisi sarana prasarana yang ada di sekolah agar dapat meminimalisir kesulitan dalam pelaksanaan penelitian.

3. Methods

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMAN 12 Banda Aceh pada 26 Maret – 21 Mei 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA Kesehatan 2 SMAN 12 Banda Aceh yang terdiri dari 17 peserta didik. Penerapan media berbasis Quizizz dijadikan sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas XI IPA Kesehatan 2 SMAN 12 Banda Aceh.

Untuk melihat hasil belajar peserta didik kelas XI IPA Kesehatan 2 SMAN 12 Banda Aceh melalui penerapan teknologi berbasis media Quizizz, data hasil belajar

peserta didik setelah diberikan tindakan dianalisis dengan analisis kuantitatif yang terfokus pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Persentase ketuntasan menggunakan rumus:

$$\%Kt = (\sum Tp) / n \times 100\%$$

Ket:

%Kt : % ketuntasan

$\sum Tp$: Jumlah tuntas perorangan

n : Jumlah peserta didik

4. Results

Ada beberapa proses yang dilakukan pada penelitian eksperimen ini, yaitu dengan melakukan obeservasi awal dan melakukan pre-test dan post-test untuk pengumpulan data pengetahuan awal peserta didik pada materi Hidrokarbon di kelas IPA Kesehatan 2 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Data yang diambil meliputi data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut menggunakan observasi, wawancara, angket dan test (pre-test dan post-test). Yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik SMAN 12 pada kelas XI IPA Kesehatan 2, berjumlah 17 peserta didik berdasarkan dengan nilai rata-rata KKM 70 pada materi hidrokarbon (subjek). Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tertentu tentang suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2012). Dalam

penelitian ini terdapat 10 pernyataan dengan jawaban 1 untuk “tidak pernah”, 2 untuk “jarang”, 3 untuk “sering”, dan 4 untuk “selalu”.

Table 1. Interval penskoran skala Likert (persenan)

NO	Rentang	Kriteria
1	75 – 100%	Sangat baik
2	50 – 74,9%	Baik
3	25 – 49,9%	Kurang baik
4	0 – 24,9%	Tidak baik

(Hasil Analisis Data)

Persentase angket diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik, dan diperoleh hasil persentase pada pernyataan “Selalu” adalah 37,27%, pada pernyataan “Sering” adalah 51,81%, dan pada pernyataan “ Jarang” adalah 9.10%, sedangkan pernyataan “Tidak Pernah” 0%.

Gambar 1. Rekapitulasi Persentase Angket



(sumber: Hasil Analisis Data)

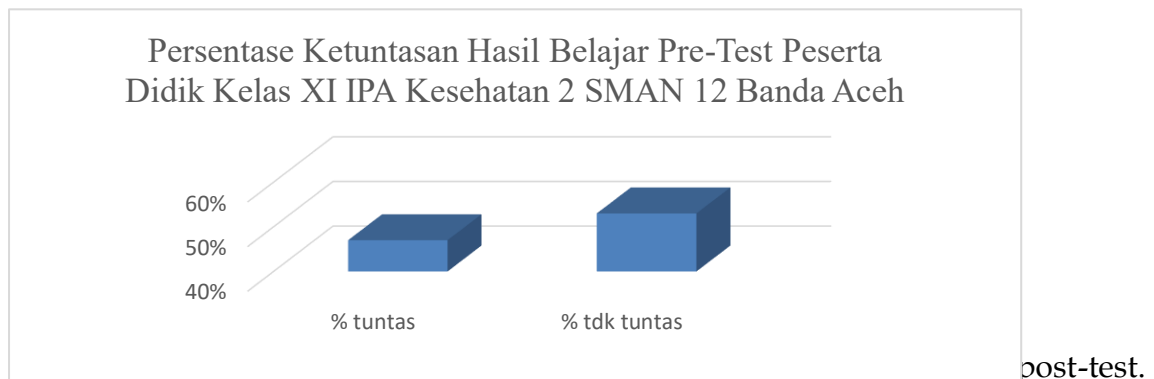
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 12 Banda Aceh yang terdiri dari 17 peserta didik diperoleh ketuntasan hasil belajar Pre-test dari keseluruhan peserta didik sebanyak 17 peserta didik, hanya terdapat 8 peserta didik (47%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 peserta didik (53%) tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang didapat dari pre-test adalah 40,5%.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar (Pre-test)

Kriteria	Hasil
NR	40,5
Nt	80
Nr	10
T	8
TT	9
PT	47%
PTT	53%

(Hasil analisis data)

Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pre-test



Pada proses post-test ini, peneliti juga melakukan pengambilan data hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi nilai hasil belajar (post-test)

Kriteria	Hasil
NR	71,8

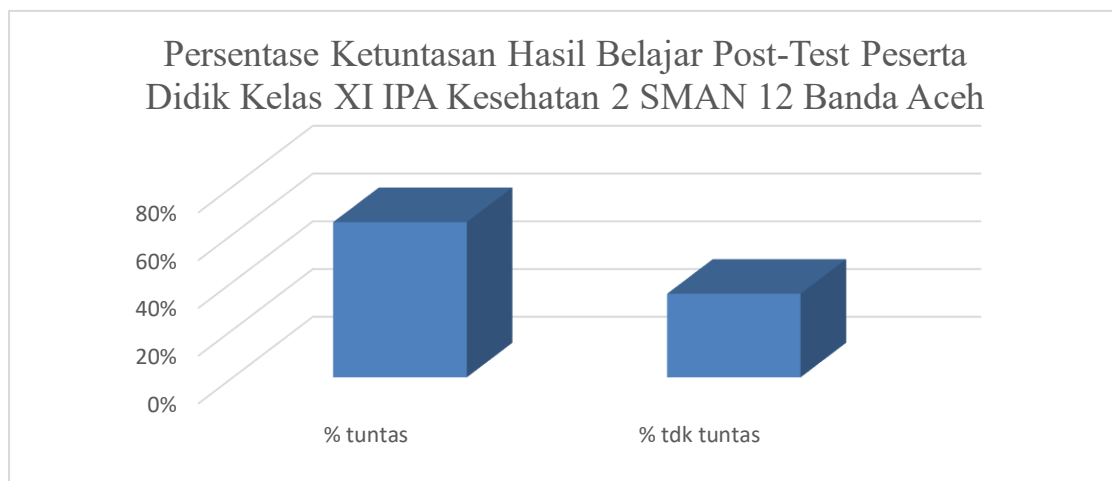
Nt	90
Nr	20
T	11
TT	6
PT	65%
PTT	35%

(Hasil analisis data)

Ket:

NR = Nilai Rata-rata
Nt = Nilai tertinggi)
Nr = Nilai terendah
T = Tuntas
TT = Tidak Tuntas)
PT = Presentase ketuntasan
PTT = Presentase tidak tuntas).

Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Post-test



(sumber:Hasil analisis data)

Data yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Eksperimen

Kriteria	Jenis Tindakan		keterangan
	Pre-test	Post-test	
Nilai rata-rata	40,5	71,8	Meningkat
Persentase ketuntasan	47%	65%	Meningkat

(Hasil analisis data)

5. Discussions

Pada penelitian ini dilakukannya observasi, angket dan melakukan pre-test post-test untuk pengumpulan data pengetahuan awal peserta didik dalam pemahaman materi Hidrokarbon di kelas IPA Kesehatan 2 SMA Negeri 12 Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Proses pertama dilakukan observasi awal adalah wawancara terhadap pendidik mengenai “bagaimana pendekatan, strategi dan media pembelajaran yang biasa dilakukan pendidik pada proses pembelajaran berlangsung?”. Sesuai dengan pernyataan pendidik, bahwa pendekatan atau strategi yang biasanya digunakan pada proses pembelajaran, yang dimana masih menggunakan pendekatan konstruktivisme dan masih banyak menerapkan metode ceramah yang dimana perlakuan tersebut kurang efektif untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Dari data yang diperoleh secara keseluruhan pemahaman siswa kelas XI IPA Kesehatan 2 dengan jumlah responden 17 peserta didik yaitu menunjukkan rata-rata persentase 51,81% dengan kriteria yang baik. Pada pernyataan pertama, peserta didik merasa sering menggunakan media Quizizz tersebut pada saat proses pembelajaran, hasil yang diperoleh 2 dari 17 menjawab “selalu”, 7 dari 17 menjawab “sering”, 6 dari 17 menjawab “jarang” dan 1 dari 17 menjawab “tidak pernah”. Secara keseluruhan peserta didik di kelas XI IPA Kesehatan 2, merasa sering menggunakan media Quizizz

dalam proses pembelajaran. Pada pernyataan kedua, peserta didik merasa penggunaan media Quizizz tersebut sebagai media evaluasi/kuis yang diperoleh 2 dari 17 menjawab “selalu”, 10 dari 17 menjawab “sering”, dan 5 dari 17 menjawab “jarang”. Secara keseluruhan untuk pernyataan ke 2 peserta didik menjawab merasa sering menggunakan media Quizizz sebagai media evaluasi/kuis. Pada pernyataan ketiga, peserta didik merasa tertarik saat mengikuti pembelajaran dengan media Quizizz tersebut saat proses pembelajaran yang diperoleh 8 dari 17 menjawab “selalu”, 6 dari 17 menjawab “sering”, 2 dari 17 menjawab “jarang” dan 1 dari 17 menjawab “tidak pernah”. Secara keseluruhan untuk pernyataan ke tiga rata – rata peserta didik merasa selalu tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan media Quizizz.

Pada pernyataan ke empat, peserta didik merasa termotivasi dalam menggunakan media Quizizz tersebut saat proses pembelajaran yang diperoleh 8 dari 17 menjawab “selalu”, 8 dari 17 menjawab “sering”, dan 1 dari 17 menjawab “jarang”. Jadi untuk pernyataan ke empat peserta didik merasa sering termotivasi dalam menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pernyataan ke lima, peserta didik merasa tidak bosan dalam menjawab soal-soal menggunakan media Quizizz tersebut saat proses pembelajaran yang diperoleh 8 dari 17 peserta didik menjawab “selalu”, 8 dari 17 peserta didik menjawab “sering”, dan 1 dari 17 peserta didik menjawab “jarang”. Dari keseluruhan peserta didik di kelas XI IPA Kesehatan 2, merasa tidak bosan dalam menjawab soal-soal menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran. Pada pernyataan ke enam, peserta didik merasa soal-soal yang ada di dalam media Quizizz sesuai dengan materi yang dipelajari yang diperoleh 7 dari 17 peserta didik menjawab “selalu”, 9 dari 17 peserta didik menjawab “sering”, dan 1 dari 17 peserta didik menjawab “jarang”. Dari keseluruhan peserta

didik di kelas XI IPA Kesehatan 2, merasa soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada soal ketujuh siswa mengalami kendala koneksi internet saat menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran. 2/17 siswa menjawab “selalu”, 6/17 siswa menjawab “sering”, 6/17 siswa menjawab “jarang” dan 3/17 siswa menjawab “tidak pernah”. Di antara seluruh siswa Kelas XI Ilmu Kesehatan 2, mereka merasa tidak mengalami kendala konektivitas internet selama menggunakan media Quizizz selama belajar. Pada kalimat kedelapan siswa kesulitan dalam menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran. 7/17 siswa menjawab “sering”, 6/17 siswa menjawab “jarang”, dan 4/17 siswa menjawab “tidak pernah”. Di antara seluruh siswa Kelas XI Ilmu Kesehatan 2 sering mengalami kesulitan dalam menggunakan media Quizizz selama pembelajaran. Pada soal kesembilan siswa menyatakan mengalami kendala terkait ketersediaan perangkat pada saat menggunakan media Quizizz, 1/17 siswa menjawab “selalu”, 17/6 siswa menjawab “sering”, 17/5 siswa menjawab “jarang”. dan 5,17 siswa menjawab “tidak pernah”. Di antara seluruh siswa Ilmu Kesehatan kelas XI 2 sering menghadapi kendala terkait ketersediaan perangkat saat menggunakan media Quizizz. Dan pertanyaan kesepuluh, siswa merasa kesulitan dalam menggunakan Quizizz, menunjukkan 1/17 siswa menjawab “selalu”, 4/17 siswa menjawab “sering”, 4/17 siswa menjawab “jarang” dan 8/17 siswa tersebut menjawab “tidak pernah”. Di antara seluruh siswa Kelas XI Ilmu Kesehatan 2, mereka tidak pernah menghadapi permasalahan lain selama menggunakan media Quizizz.

Selesai angket dianalisis selanjutnya melihat hasil pre-test pada peserta didik berdasarkan test yang telah diberikan. Dari data yang didapat pada Tabel. 2 bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik bisa dikatakan rendah. Dari keseluruhan peserta didik sebanyak 17 peserta didik, hanya terdapat 8 peserta didik

(47%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 peserta didik (53%) tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang didapat dari pre-test adalah 40,5 yang menunjukkan bahwa keseluruhan masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi Hidrokarbon.

setelah melakukan pre-test, peneliti melakukan proses post-test, proses kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penerapan teknologi media berbasis Quizizz pada materi Hidrokarbon. Pada proses ini, data hasil belajar peserta didik dikumpulkan dan direkapitulasi dalam tabel. 3. Bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik meningkat secara signifikan dari pada sebelumnya. Berdasarkan data yang didapat pada Tabel. 3 bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik meningkat secara signifikan dari sebelumnya. Hasil belajar peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan media berbasis Quizizz. Dengan penggunaan media Quizizz ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hidrokarbon. Dari keseluruhan peserta didik sebanyak 17 peserta didik, hanya terdapat 11 peserta didik (65%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 6 peserta didik (35%) tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang didapat dari pre-test adalah 71,8 menunjukkan bahwasanya keseluruhan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi Hidrokarbon. Dari hasil post-test ini sudah diperoleh hasil yang lebih maksimal dibandingkan nilai pada pre-test sebelumnya.

Pada hasil yang didapati dari proses post-test yang telah dilakukan diatas menjadi dasar validitas. Kelebihan tersebut dikarekan adanya penerapan teknologi media berbasis Quizizz yang sudah dilakukan dengan benar sesuai teori yang ada. Hasil belajar peserta didik sudah meningkat dikarenakan peneliti juga memberikan stimulus, motivasi, dan evaluasi oleh peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran peserta didik sudah di upayakan dengan semaksimal mungkin. Hasil

belajar yang didapatkan mengalami peningkatan yang signifikan dari proses pre-test ke post-test. Hal ini disebabkan karena adanya perbaikan nilai dari pemahaman yang ditemukan pada metode penerapan teknologi berbasis Quizizz. Yang dimana setiap proses yang dilakukan masing-masing membawa perubahan terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar. Dari hasil keseluruhan yang didapat mengenai pemahaman dan keefektifan penerapan teknologi media berbasis Quizizz ternyata bahwasanya tindakan tersebut mengalami peningkatan yang signifikan sesuai data yang diperoleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulasmi, R & Mahartika (2022) bahwa siswa MA Nurul Wathan kelas XI IPA memiliki pemahaman positif terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisa angket persepsi siswa diperoleh persentase mencapai 89% yang bermakna sangat baik. Penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran terkhusus di materi Hidrokarbon pada mata pelajaran Kimia dapat terus digunakan oleh guru tidak hanya pada materi hidrokarbon, namun Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran pada materi-materi lainnya.

6. Conclusion

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada sekolah SMA Negeri 12 Banda Aceh di kelas XI IPA Kesehatan 2, didapatkan kesimpulan bahwa penerapan teknologi media berbasis Quizizz ini ternyata mudah di aplikasikan dalam pembelajaran. quizizz ini pula tidak membuat peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan penerapan media quizizz ini merupakan metode game. Quiziz ini juga mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil rekapitulasi presentase angket tersebut bahwasanya termasuk ke kriteria sangat baik dengan rentang 75-100%, hasil pengskoran ini disesuaikan dengan skala Liket. Pada proses kegiatan pret-test dan post-test dikatakan

berhasil karena persentase ketuntasan peserta didik pada pre-test 47% menjadi 65%. Sehingga persepsi dan keefektifan penerapan teknologi media berbasis Quizizz ternyata menghasilkan peningkatan yang signifikan sesuai data yang diperoleh.

REFERENCES

- Albeta, S., W., Nofianti, & Rahmadani, S. (2020). Peranan Turnamen Berbasis ICT Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*. 5(1). 11-15. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7778>.
- Arif, R., J., Faiz, A., & Septiana, L. (2022). Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1). 201-210. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>.
- Dewi, L., U., Irwandi, D., & Bahriah, S., E. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*. 11(1). 19-26. DOI: <https://doi.org/10.21009/JRPK.111.04>
- Drastisianti, A., Sari, W., K., & Alighri D. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Quizizz Untuk Identifikasi Konsep Sukar Dan Kesalahan Konsep Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 23(2). 189-189. DOI: <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v23i2.52239>.
- Hendro, U. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.
- Koroh, T., D. (2023). Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Daring Dipadukan Dengan Gamifikasi Quizizz. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*. 5(1). 13-23. DOI: <http://dx.doi.org/10.23960%2F27528>
- Kurnia, L., D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 10(1). 176-190. DOI: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727>.
- Lailatussaadah, L., (2015). Upaya Peningkatan Kinerja Guru. *Jurnal Intelektualita*. 3(1) 2015. <https://media.neliti.com/media/publications/243106>
- Lailatussaadah, Hayati, S., Jamil, A. I. Bin, & Qadir, F. A. B. A. (2023). Mapping TPACK

- Components in the Implementation of Edupreneur-Profiled Curriculum at Teacher Training and Education Institutions in Aceh. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 8(2).
- Lubis, S., A. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia.*, 1(12), 1237-1251.
- Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *Science and Physics Education Journal*. 4(1). 15-23. DOI: <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>.
- Milfin, D. (20213). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)*. Skripsi, 2023.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 5(1). 16-26. DOI:10.51169/ideguru.v5i1.129.
- Nurmayuli, N., & Arifin, Z. (2024). Management Information System; A Systematic Literatur Review. *DesultanaH-Journal Education and Social Science*, 2(1), 24-44.
- Pintaka, K., Rismawati, & Muflihah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Man 2 Samarinda Pada Materi Larutan Asam Dan Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*. 9(2). 120-130. DOI: <https://doi.org/10.36706/jppk.v9i2.18791>.
- Rahmawati, D., Nisa, A., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66 DOI: <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rizki, E., N., Haryanto, H., & Kurniawati, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dan Dampaknya Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA Dasar. *Jurnal Internasional Pendidikan*. 6(2). 282-289. DOI: <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.47686>
- Sari, P., M., & Yarza, H., N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(2). 195-199 DOI: <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>.
- Silitonga, H. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*. 2(2). 144-150 DOI: <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v2i2.7082>.

- Sudijono, Anas. (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. 5(1). 42-51
DOI: <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.
- Sulasmi, R., & Mahartika, I. (2023). Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Materi Hidrokarbon. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(3), 119-132.