

## **PENGGUNAAN APLIKASI TEAM QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI AKHLAK**

**Cindra Pantuko<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SDN No. 63 Kota Timur

*Email.penulis@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Team Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi akhlak di kelas V SDN No. 63 Kota Timur. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pengumpulan data melalui tes tertulis dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 40 menjadi 84,2 dan jumlah siswa yang lulus meningkat dari 3 siswa (25%) menjadi 10 siswa (84%). Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan interaksi sosial di kelas. Penelitian ini juga membahas implikasi praktis penggunaan teknologi dalam pembelajaran akhlak

**Kata kunci :** team quizizz ; hasil belajar; penelitian tindakan kelas.

### **ABSTRACT**

This study aims to evaluate the effectiveness of the Team Quizizz application in improving student learning outcomes in moral education for fifth grade students at SDN No. 63 Kota Timur. Using the Classroom Action Research (CAR) method, this research was conducted in two cycles with data collection through written tests and questionnaires. The results show an increase in the average student score from 40 to 84,2, and the number of students who passed increased from 3 students (25%) to 10 students (84,2%). These findings indicate that the Quizizz application is effective in enhancing learning outcomes, student engagement, and social interaction in the classroom. This research also discusses the practical implications of using technology in moral education.

**Keywords:** team quizizz, learning outcome, classroom action research.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan akhlak di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membentuk karakter dan moral siswa. Di usia ini, anak-anak mulai membangun nilai-nilai dasar yang akan memandu perilaku dan keputusan mereka di masa depan. Menurut Hamzah (2017), pendidikan karakter yang efektif harus diintegrasikan ke dalam semua aspek pembelajaran, termasuk pembelajaran akhlak. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang menganggap materi akhlak sebagai hal yang membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Ketidakminatan ini berpotensi menyebabkan rendahnya hasil belajar, yang berdampak negatif pada perkembangan karakter siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) mencatat bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Di era digital saat ini, siswa lebih akrab dengan teknologi dan media interaktif, sehingga mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi

sangat penting. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang inovatif, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Team Quizizz menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan akhlak.

Aplikasi Team Quizizz menawarkan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis secara real-time, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan mendapatkan umpan balik langsung atas kinerja mereka. Dengan cara ini, Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan akhlak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi akhlak di SDN No. 63 Kota Timur. Melalui pengamatan dan analisis yang sistematis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas aplikasi ini dalam konteks pembelajaran akhlak. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan pendidik tentang penggunaan teknologi dalam mengajar, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati oleh siswa.

Dengan memahami efektivitas aplikasi Team Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar, diharapkan dapat ditemukan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang lebih baik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral siswa yang lebih kuat. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam materi akhlak, akan semakin relevan dan menjadi bagian integral dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki integritas moral yang tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang dijelaskan di bawah ini.

### **Prosedur Penelitian**

**Perencanaan:** Pada tahap ini, peneliti mengembangkan rencana pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk materi akhlak. Kuis yang dirancang mencakup berbagai aspek penting dalam pendidikan akhlak, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan sikap tolong-menolong. Rencana ini juga mencakup pengaturan waktu dan penentuan kriteria penilaian, sehingga dapat diukur efektivitasnya setelah pelaksanaan

**Pelaksanaan:** Setelah rencana disusun, tahap berikutnya adalah implementasi pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendorong kolaborasi dan diskusi. Penggunaan kuis interaktif melalui Quizizz bertujuan untuk

meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar

**Observasi:** Selama pelaksanaan kegiatan belajar, peneliti dan guru melakukan observasi untuk mengamati partisipasi dan keterlibatan siswa. Data yang dikumpulkan meliputi frekuensi keterlibatan siswa dalam kuis, interaksi antar siswa, serta respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Observasi ini penting untuk mengevaluasi seberapa efektif metode pembelajaran yang diterapkan dan bagaimana siswa merespons terhadap aplikasi yang digunakan

**Refleksi:** .Setelah setiap siklus, dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa dan umpan balik yang diberikan oleh siswa. Proses refleksi ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Hasil dari refleksi ini menjadi dasar untuk merancang tindakan yang lebih baik pada siklus berikutnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan

### Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas: a) Tes Tertulis: Untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes dilakukan di awal dan akhir setiap siklus; b) Kuesioner: Untuk mendapatkan umpan balik siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan Quizizz. Kuesioner ini mencakup pertanyaan tentang motivasi, keterlibatan, dan kesenangan dalam belajar; dan c) Lembar Observasi: Untuk mencatat interaksi dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan signifikan dalam pembelajaran akhlak setelah penerapan aplikasi Team Quizizz. Evaluasi dilakukan melalui dua siklus, yang masing-masing mencerminkan efektivitas metode dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Berikut adalah data hasil belajar siswa dari kedua siklus yang menunjukkan kemajuan yang jelas.

#### Siklus I

Pada siklus pertama, data awal menunjukkan rata-rata nilai siswa adalah 61, dengan 3 siswa (25%) lulus.

Tabel 1: Hasil Belajar Siklus I

Kategori	Sebelum Quizizz	Sesudah Quizizz	Peningkatan
Rata-rata Nilai	40	61	21

Jumlah Siswa Lulus	0 (0%)	3 (25%)	3 (25%)
--------------------	--------	---------	---------

Pada siklus pertama, evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang positif setelah penerapan aplikasi Team Quizizz. Data awal mengindikasikan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penggunaan Quizizz adalah 40, yang tergolong rendah dan mencerminkan kurangnya pemahaman terhadap materi akhlak. Setelah penerapan Quizizz, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 61. Ini menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 21 poin.

Dari segi kelulusan, sebelum penggunaan Quizizz, tidak ada siswa yang berhasil mencapai standar kelulusan, dengan persentase kelulusan sebesar 0%. Namun, setelah penerapan aplikasi tersebut, tiga siswa berhasil lulus, yang berarti 25% dari total siswa telah mencapai nilai yang diharapkan. Hal ini mencerminkan dampak positif dari metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang ditawarkan oleh Quizizz.

Secara keseluruhan, hasil siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dari segi rata-rata nilai maupun jumlah siswa yang lulus. Meskipun masih ada ruang untuk perbaikan, temuan ini menjadi landasan yang kuat untuk melanjutkan penelitian dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di siklus berikutnya.

## Siklus II

Isi hasil dan pembahasan mengungkapkan temuan hasil penelitian berdasarkan data lapangan yang diperoleh dengan angket, survei, dokumen, *interview*, observasi dan teknik pengumpulan data lainnya yang telah dianalisis dan diolah (bukan data mentah) dan terpenting memuat nilai kebaruan. *Times New Roman 12. Spasi 1.15* Setelah melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tabel 2: Hasil Belajar Siklus II

Kategori	Quizizz siklus I	Quizizz siklus II	Peningkatan
Rata-rata Nilai	61	84,2	23,2
Jumlah Siswa Lulus	3 (25%)	10 (84,2%)	7 (59,2%)

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I, hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa mengalami kemajuan dari 61 pada siklus I menjadi 84,2 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 23,2 poin. Ini menunjukkan bahwa penerapan perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak.

Dari segi kelulusan, terdapat perubahan yang mencolok. Pada siklus I, hanya 3 siswa yang lulus, yang setara dengan 25% dari total siswa. Namun, pada siklus II,

jumlah siswa yang lulus meningkat secara drastis menjadi 10 siswa, atau 84,2%. Hal ini menunjukkan bahwa 7 siswa tambahan berhasil mencapai standar kelulusan, yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang telah ditingkatkan.

Secara keseluruhan, hasil siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam rata-rata nilai siswa, tetapi juga dalam jumlah siswa yang lulus. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan implementasi aplikasi Team Quizizz yang lebih baik, serta respons positif siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk terus mengembangkan metode pembelajaran di siklus berikutnya, dengan harapan bahwa hasil yang lebih baik dapat dicapai.

### **Pembahasan**

Hasil dari dua siklus pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan aplikasi Team Quizizz. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat dari 40 menjadi 61, meskipun hanya 25% siswa yang lulus. Peningkatan ini, meskipun positif, masih menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam mencapai pemahaman yang mendalam mengenai materi akhlak. Siswa mungkin belum sepenuhnya terlibat dengan aplikasi atau membutuhkan pendekatan yang lebih menarik untuk merangsang motivasi mereka.

Refleksi terhadap siklus I memungkinkan pengajaran yang lebih terarah pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan, seperti penyesuaian materi dan cara penyampaian, berkontribusi pada peningkatan hasil yang sangat menggembirakan. Pada siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 84,2, dengan persentase kelulusan yang melonjak dari 25% menjadi 84,2%. Peningkatan sebesar 23,2 poin menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi setelah implementasi perbaikan.

Peningkatan jumlah siswa yang lulus dari 3 menjadi 10 siswa tidak hanya mencerminkan keberhasilan aplikasi Quizizz, tetapi juga menunjukkan bahwa siswa semakin merasa nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran. Faktor interaktivitas dan sifat kompetitif dari Quizizz tampaknya berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk belajar lebih giat.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis teknologi yang diimplementasikan melalui Quizizz menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi yang sebelumnya dianggap membosankan. Hasil siklus II memberikan gambaran optimis untuk langkah selanjutnya dalam pengajaran akhlak. Keberhasilan ini tidak hanya menandakan pencapaian akademis, tetapi juga menunjukkan potensi teknologi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk mengeksplorasi berbagai metode dan teknologi lain yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk hasil yang lebih baik lagi

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Team Quizizz dalam pembelajaran akhlak di kelas V SDN No. 63 Kota Timur menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan interaksi sosial di antara siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memberikan umpan balik langsung tentang kemajuan mereka. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengintegrasikan teknologi seperti Quizizz dalam metode pengajaran mereka. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan karakter siswa yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Chen, C. H., & Cheng, Y. C. (2016). Using Game-Based Learning to Enhance Students' Motivation and Learning Achievement in Science Education. *Journal of Science Education and Technology*, 25(3), 345-356.
- Hamzah, A. (2017). *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Sukardi, S. (2015). *Penggunaan TIK dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.