

Penerapan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Bondowoso

Aini Nurlatifah ¹, Ali Usman ² dan Nurul Hidayati ³

- 1 Universitas Muhammadiyah Jember; ppg.aininurlatifah01@program.belajar.id
- 2 Universitas Muhammadiyah Jember; aliusman@unmuhjember.ac.id
- 3 SMA N 1 Bondowoso; nurulhidayati60@guru.sma.belajar.id

Abstrak: Biologi menjadi salah satu mata pelajaran dengan perolehan hasil belajar kognitif peserta didik yang tidak sedikit masih berada dibawah KKM. Penting bagi seorang guru untuk menemukan strategi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Salah satu strategi yang telah terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik adalah penerapan game edukatif. Quiziz merupakan aplikasi berbasis game edukatif yang menawarkan fitur-fitur menarik yang dapat diakses secara gratis. Hal inilah yang membuat peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan game edukatif Quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik SMA Negeri 1 Bondowoso pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya dilakukan tes untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik. Tes pada siklus 1 dilakukan secara konvensional berbasis teks dan tes pada siklus 2 dilakukan melalui game edukatif dengan aplikasi Quiziz. Kemudian data dianalisis menggunakan rumus perhitungan teknik persentase menurut (Ngalim Purwanto, 2006). Hasilnya pada siklus 1 diperoleh persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 68% dan 84% pada siklus 2. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Sehingga disarankan kepada guru untuk dapat memanfaatkan penggunaan game edukatif Quiziz ini dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar kognitif peserta didik yang lebih baik.

Keywords: Hasil Belajar Kognitif, Quiziz, Game Edukatif

DOI: <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1989>

*Correspondensi: Aini Nurlatifah, Ali Usman dan Nurul Hidayati

Email: ppg.aininurlatifah01@program.belajar.id,
aliusman@unmuhjember.ac.id,
nurulhidayati60@guru.sma.belajar.id

Received: 02-06-2024

Accepted: 11-07-2024

Published: 25-08-2024



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

students' cognitive learning outcomes. So it is recommended for teachers to take advantage of the educational game Quiziz in learning to obtain better cognitive learning outcomes for students.

Keywords: Cognitive Learning Results, Quiz, Educational Games

Abstract: Biology is one of the subjects with quite a few students' cognitive learning outcomes which are still below the KKM. It is important for a teacher to find strategies to improve their cognitive learning outcomes. One strategy that has been proven to have a significant influence in improving students' cognitive learning outcomes is the application of educational games. Quiziz is an educational game-based application that offers interesting features that can be accessed for free. This is what made researchers conduct classroom action research (PTK) by applying the educational game Quiziz as a learning evaluation medium to improve the cognitive learning outcomes of students at SMA Negeri 1 Bondowoso in biology subjects. This research consists of 2 cycles, in each cycle a test is carried out to obtain data on students' cognitive learning outcomes. The test in cycle 1 was carried out conventionally based on text and the test in cycle 2 was carried out through educational games with the Quiziz application. Then the data was analyzed using the percentage technique calculation formula according to (Ngalim Purwanto, 2006). The results in cycle 1 showed that the percentage of students who had reached the KKM was 68% and 84% in cycle 2. This data shows that using the Quiziz application as a learning evaluation medium can improve

Pendahuluan

Apabila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, biologi menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik cenderung belajar biologi dengan metode hafalan, dimana pada dasarnya mempelajari biologi bukanlah dengan menghafal segala aspek materi, melainkan memahami konsep yang ada di dalamnya (Yusup, 2018). Karena itu tidak sedikit peserta didik memperoleh nilai yang tidak sesuai harapan yaitu dibawah nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Padahal salah satu indikator keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan adalah peserta didik telah mencapai nilai sesuai standar KKM tersebut (Låg, 2019).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode ceramah atau pengajaran langsung. Metode ini melibatkan guru sebagai sumber utama informasi dan peserta didik sebagai penerima (Bai, 2020). Namun, metode ini cenderung monoton dan kurang interaktif sehingga Peserta didik mungkin merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Abuhassna, 2020). Metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pun menurun. Oleh karenanya penting bagi seorang guru menemukan suatu metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar kognitif mereka (Ekstrand, 2018).

Salah satu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dirasa dapat menarik perhatian peserta didik adalah penerapan game edukatif dalam proses pembelajaran (Chauhan, 2019; Faridi, 2021). Game edukatif menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Penggunaan game edukatif ini telah terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Radityastuti E.Y & N., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik.

Salah satu aplikasi game edukatif yang populer di kalangan peserta didik dan guru adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis online (Grimaldi, 2019; Simanullang, 2020). Didalamnya terdapat berbagai penawaran fitur kuis online yang menarik seperti tema, leaderboard dan pemutaran musik yang dapat diakses secara cuma-cuma. (Rahman et al., 2020). Selain itu (Mulyati & Evendi, 2020) juga menjelaskan bahwa Quizizz memiliki karakteristik game yang menarik seperti tema, meme, dan musik yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian mengungkapkan penggunaan media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik (Lacka, 2021). Selain itu media tersebut dinyatakan efisien karena dapat menimalisir penggunaan kertas, mudah digunakan oleh guru maupun

peserta didik, serta dapat diakses secara gratis sehingga dapat meminimalisir biaya (Pusparani, H. 2020). Hal ini lah yang mendorong peneliti untuk menerapkan game edukatif Quiziz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik (Arnawa, 2019; Gunawan, 2018).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMAN 1 Bondowoso pada bulan Maret 2023 pada mata pelajaran Biologi dengan Materi Bioteknologi sebanyak 2 siklus. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X-1 yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri atas 16 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes tulis yang dilakukan secara konvensional berbasis teks pada siklus 1 dan tes yang dilakukan melalui game edukatif dengan aplikasi Quiziz pada siklus 2. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik. Data Hasil Belajar Kognitif Peserta didik kemudian dianalisis menggunakan rumus perhitungan teknik persentase menurut (Purwanto, 2006) yaitu

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

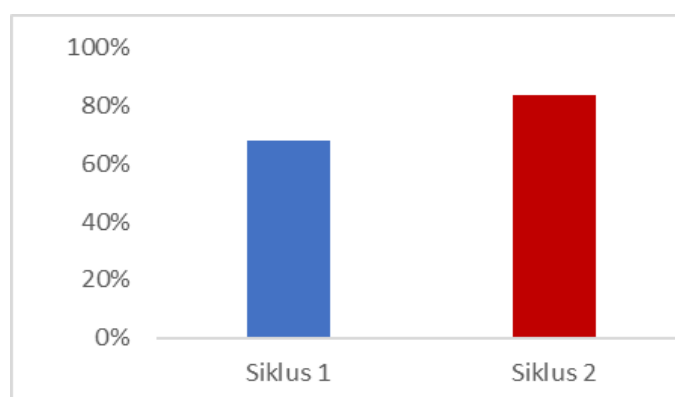
Keterangan:

- F : Jumlah peserta didik yang mencapai KKM
N : Jumlah seluruh peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data tes hasil belajar kognitif peserta didik yang dilakukan diakhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi pada siklus 1 diperoleh persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 68% sedangkan data tes hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus 2 diperoleh persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 84% (dapat dilihat pada Tabel 1).

Tabel 1. Persentase peserta didik yang mencapai KKM



Angka ini menunjukkan perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik yang dilakukan secara konvensional berbasis teks dengan hasil belajar kognitif peserta didik yang dilakukan dengan menerapkan game edukatif melalui aplikasi Quiziz (King, 2018). Terjadi

peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebesar 16% pada siklus 2 dengan penerapan game edukatif Quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik (Bressington, 2018).

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (H., 2020) dimana dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media quizizz sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik. Selaras dengan hal itu (Noor, 2020) menyatakan quizizz menjadikan kegiatan evaluasi menjadi menarik dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik untuk berhasil meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Hal ini didukung oleh pernyataan (Kurniawan & Huda, 2020) dimana Penggunaan Quizizz dapat memberikan stimulus bagi peserta didik dalam memahami soal lebih baik dari pada soal konvensional berbasis teks. Adanya fitur leaderbord yang ditampilkan setelah pengerjaan soal dapat memberikan suasana kompetisi yang mendorong motivasi peserta didik untuk berprestasi dan mencapai hasil yang lebih baik sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik (Malmia, 2019).

Selain itu penggunaan format soal dengan pertanyaan dan jawaban yang menarik membuat peserta didik tidak merasa seperti mengerjakan soal ujian yang membuat suasana menjadi tegang. Peserta didik lebih merasa sedang bermain game yang membuat peserta didik menikmati pengerjaan soal tersebut (Sitorus & Santoso, 2022). Hal ini juga didukung oleh pendapat (Amanah et al., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat membuat suasana kelas menjadi lebih seru, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh yang akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

(Salsabila et al., 2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan adanya fitur pengaturan waktu untuk masing-masing soal yang mendorong peserta didik untuk teliti dan tenang dalam mengerjakan soal serta melatih peserta didik untuk dapat manajemen waktu dengan baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif aplikasi Quiziz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut dapat diajukan saran kepada guru untuk dapat memanfaatkan penggunaan game edukatif seperti Quizizz dalam pembelajaran baik sebagai latihan soal maupun dalam mengukur hasil belajar kognitif peserta didik untuk memperoleh kualitas dan hasil belajar yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abuhassna, H. (2020). Development of a new model on utilizing online learning platforms to improve students' academic achievements and satisfaction. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00216-z>
- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari*, 17(1), 117–132.
- Arnawa, I. M. (2019). Development of students' worksheet based on apos theory approach to improve student achievement in learning system of linear equations. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(4), 287–292.
- Bai, S. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Bressington, D. T. (2018). Concept mapping to promote meaningful learning, help relate theory to practice and improve learning self-efficacy in Asian mental health nursing students: A mixed-methods pilot study. *Nurse Education Today*, 60, 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.09.019>
- Chauhan, G. S. (2019). Aspect-based sentiment analysis of students' feedback to improve teaching–learning process. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 107, 259–266. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7_25
- Ekstrand, C. (2018). Immersive and interactive virtual reality to improve learning and retention of neuroanatomy in medical students: a randomized controlled study. *CMAJ Open*, 6(1). <https://doi.org/10.9778/cmajo.20170110>
- Faridi, H. (2021). A framework utilizing augmented reality to improve critical thinking ability and learning gain of the students in Physics. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), 258–273. <https://doi.org/10.1002/cae.22342>
- Grimaldi, P. J. (2019). Do open educational resources improve student learning? Implications of the access hypothesis. *PLoS ONE*, 14(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212508>
- Gunawan, G. (2018). Virtual Laboratory to Improve Students' Conceptual Understanding in Physics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1108(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1108/1/012049>
- H., P. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar. Jurnal Tunas Nusantara*.
- King, D. (2018). Virtual health education: Scaling practice to transform student learning: Using virtual reality learning environments in healthcare education to bridge the theory/practice gap and improve patient safety. *Nurse Education Today*, 71, 7–9. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.08.002>
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.

- Lacka, E. (2021). Can digital technologies improve students' efficiency? Exploring the role of Virtual Learning Environment and Social Media use in Higher Education. *Computers and Education*, 163. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104099>
- Låg, T. (2019). Does the Flipped Classroom Improve Student Learning and Satisfaction? A Systematic Review and Meta-Analysis. *AERA Open*, 5(3). <https://doi.org/10.1177/2332858419870489>
- Malmia, W. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(9), 1140–1143.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknologi Evaluasi Pengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Radityastuti E.Y, L. H. S., & N., A. (2023). Implementasi Digital Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Simanullang, N. H. S. (2020). Learning Management System (LMS) Based on Moodle to Improve Students Learning Activity. *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012067>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2).
- Yusup, I. R. (2018). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Biologi Tingkat Madrasah/Sekolah Di Provinsi Jawa Barat (Studi Kasus wilayah Priangan Timur). *Jurnal BIOEDUIN. Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(2), 34–42.