

Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Mayong

Zulfa Alfina¹, Dwi Prastiyo Hadi²

email: alfina.zulfa16@gmail.com dwikip58@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study was behind by the low participation of students in learning and the effectiveness of quizizz's use to improve students' participation in economic learning. The problem formula in this study is, first how learning planning using quizizz to increase partisipasi students in economic learning in 1 Mayong State SMA? Second how do pembelajaran use quizizz to increase student participation in economic learning in 1 Mayong State High School?. Third How is the impact of the use of quizizz against partisipasi 1 Mayong State High School students?. The purpose of this study, first to determine the use of quizizz to improve the student partisipasi. Second to determine the implementation of using quizizz to improve the student partisipasi. Third to find out the impact of quizizz on the student partisipasi. The method used in the study uses a qualitative approach. Data collection instruments use documentation, observation, and survey. Data validity techniques use triangulation of the source. Data analysis using Miles and Huberman's technique. Based on the results of the study, it can be concluded that: Based on the results of data analysis and discussion in the previous chapter, it can be concluded that quizizz's use can increase partisipasi students according to researchers based on research results and discussion show the use of quizizz to increase in the motivation for students to follow the lesson, the increase in the number of active students in learning, and make it easier for students to do the task after completing learning.

Keywords: *Quizizz, Participation, Learning.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan efektifitas penggunaan quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu , pertama bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Mayong?. Kedua bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Mayong?. Ketiga Bagaimana dampak penggunaan quizizz terhadap partisipasi siswa SMA Negeri 1 Mayong?. Tujuan penelitian ini, pertama untuk mengetahui penggunaan quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa. Kedua untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa. Ketiga untuk mengetahui dampak quizizz terhadap partisipasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan survey. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan teknik Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa : Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa menurut peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan penggunaan quizizz berdampak pada meningkatnya motivasi siswa mengikuti pelajaran, meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran, dan mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas setelah selesai pembelajaran.

Kata Kunci : *Quizizz, Partisipasi, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pandemi Corona atau biasa disebut dengan *Covid-19* merupakan virus yang baru, virus ini pertama kali ditemukan di akhir penghujung tahun 2019 tepatnya berada di Wuhan, China. Hanya dalam waktu kurang dari satu tahun virus ini sudah melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, termasuk di Indonesia. Keadaan seperti ini mengakibatkan semua masyarakat untuk berdiam diri di rumah (*stay at home*) sehingga mengharuskan semua kegiatan di lakukan dari rumah. Dalam bidang pendidikan hal ini menjadi tantangan tersendiri, guru harus menciptakan suasana pembelajaran daring yang menarik bagi siswa. Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik untuk mengatasi tantangan yang muncul pada saat ini. Pembelajaran daring memanfaatkan koneksi internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan efisiensi untuk melangsungkan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran daring tidak terdapat proses tatap muka pastinya memiliki banyak tantangan, seperti fokus siswa dalam memperhatikan pembelajaran berkurang karena tidak bertatap muka secara langsung oleh guru, selain itu waktu pembelajaran juga berkurang karena waktu pembelajaran daring sangatlah singkat sehingga tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pembuka-penutup sering terabaikan, diperlukan sebuah media yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta tetap mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Fakta di lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring partisipasi siswa sangatlah rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan, mengumpulkan tugas, banyaknya siswa yang mengaktifkan kamera saat pembelajaran daring, serta jumlah kehadiran siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk melakukan pembelajaran bagi siswa.

Salah satu jenis e-learning yang sering dipakai saat ini yaitu aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz adalah sebuah aplikasi multiplayer yang dapat diakses melalui website dan aplikasinya secara langsung baik oleh guru maupun siswa. Aplikasi quizizz ini adalah aplikasi permainan kuis yang mudah digunakan. Terdapat banyak kuis yang sudah disediakan di dalam aplikasi quizizz untuk dijadikan sebuah acuan dalam membuat kuis atau soal yang di inginkan. Dengan menggunakan

quizizz ini siswa dapat menikmati asyiknya bermain sambil belajar, quizizz ini sangat tepat digunakan untuk menciptakan suasana interaktif antar siswa, karena dengan aplikasi *quizizz* ini siswa dapat mengerjakan kuisnya atau soal secara kelompok dengan temannya serta dapat melihat nilai serta peringkat mereka secara langsung sehingga ambisi untuk menjadi terbaik dapat muncul dalam diri mereka. Dengan demikian diharapkan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif dalam media pembelajaran yang berbasis *E- Learning* terutama pada pembelajaran secara daring dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga motivasi belajar siswa bisa meningkat.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif, sumber data yang dipakai yaitu data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, dan survey keabsahan data memakai triangulasi sumber dan teknik analisis data memakai analisis data dari Milles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Perencanaan pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan partisipasi siswa. Perencanaan pembelajaran yang terdiri dari kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendahuluan pembelajaran, inti pembelajaran, penutup pembelajaran, dan instrumen penilaian harus sesuai dengan karakteristik siswa. Kompetensi dasar merupakan bentuk penguasaan siswa terhadap pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan sikap setelah materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. Materi pembelajaran memuat beragam fakta, konsep, prinsip, dan prosedur konsep belajar mengajar sesuai dengan kompetensi dasar.

Dalam pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajar tercapai. Pendahuluan pembelajaran, inti pembelajaran, serta penutup pembelajaran dikembangkan dengan metode diskusi serta tanya jawab agar menarik

partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes lisan dan tes tertulis berupa soal pilihan ganda atau uraian. Instrumen penilaian memudahkan guru serta siswa dalam menguji pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Dalam pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui bagaimana partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan tolak ukur yaitu:

- a) siswa aktif mengerjakan soal dari guru
- b) siswa aktif merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa lain
- c) siswa mampu memberikan tanggapan mengenai pertanyaan yang diajukan guru atau siswa lain
- d) siswa mampu membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari

3. Dampak Penggunaan Quizizz Terhadap Partisipasi Siswa

Adanya pembelajaran menggunakan *quizizz* tentunya membawa dampak terhadap pembelajaran khususnya partisipasi siswa. Dalam partisipasi siswa memberikan dampak positif pertama, meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran. Ketiga, mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran yang telah dibuat guru sudah sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja perlu ditambahkan tujuan pembelajaran agar dapat mengetahui apa saja yang harus dicapai dalam pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *quizizz* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Dampak penggunaan *quizizz* sangat positif yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat, jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran meningkat, serta meningkatnya jumlah siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2020). Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan Stem Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik Smp pada Mata Kuliah IPA UNNES. *Universitas Negeri Semarang*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Hidayati, I. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi [1] I. D. Hidayati, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," vol. 4, no. 2, pp. 251–257, 2021. si Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. 4(2), 251–257.*
- Miladanta, A. N., Ahmad, A., & Muharam, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 27(November).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- 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.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari/Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Samsudin, C. M. (2020). No Title. *Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas.Com*, 68(1), 1–12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Sukidin. (2002). *Upaya guru pai dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di smp n 05 lebong*. 6, 1086–1095.