



Penerapan Media Pembelajaran Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV B di SDN Duren III Klari Karawang

Ridwan Maulana¹⁾, Astuti Darmiyanti²⁾, Ajat Rukajat³⁾

Universitas Singaperbangsa Karawang

ridwanm.official@gmail.com¹⁾, astuti.darmiyanti@fai.unsika.ac.id²⁾,
ajat.rukajat@staff.unsika.ac.id³⁾.

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan, mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan cacah melalui penerapan media pembelajaran Quizizz. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan dua siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, serta melibatkan siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dari rata-rata nilai 66,3 pada pra tindakan menjadi 77,4 pada siklus I dan 84,7 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 41,1% menjadi 88,2%. Penerapan media pembelajaran Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Quizizz*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT: *This study is motivated by the use of unengaging learning media and conventional teacher-centered methods, which result in low student achievement. The monotonous learning process causes students to quickly become bored, leading to suboptimal achievement of learning objectives. This research aims to enhance mathematics learning outcomes on the topic of basic number operations through the implementation of Quizizz as a learning media. This classroom action research involves two cycles with stages of planning, implementation, observation, and reflection, and includes students from grade IV B at SDN Duren III Klari Karawang. The results indicate a significant improvement in student learning outcomes, with average scores increasing from 66.3 before the intervention to 77.4 in cycle I and 84.7 in cycle II, and the percentage of students meeting learning targets rising from 41.1% to 88.2%. The application of Quizizz as a learning media has proven effective in improving student learning outcomes*

Keywords: *Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Mathematics*

PENDAHULUAN

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Setiap negara berusaha mempersiapkan diri untuk dapat bersaing dengan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia melalui pendidikan. Pendidikan sebagai aspek paling krusial dalam perkembangan masyarakat dan individu. Sebagai fondasi pembangunan suatu negara, pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang kompeten, berpengetahuan, dan berkepribadian. Pendidikan tidak

hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan, nilai-nilai, serta etika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan sistem pendidikan yang efektif dan efisien adalah prioritas utama yang dilakukan oleh setiap negara di seluruh dunia.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara (Nurkholis 2013).

Adapun, Hamalik berpendapat bahwa, Pendidikan adalah suatu proses dalam mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk dapat bermakna secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat (Yustina & Khosiyono, 2023)

Proses pendidikan, tentunya melibatkan adanya interaksi transfer ilmu dan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan yang berperan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan dan pemahaman peserta didik. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik dan pembimbing yang berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa, bertanggung jawab penuh terhadap segala kegiatan pembelajaran. (Menurut Hasibuan, dalam Yustina & Khosiyono 2023) Dengan pendidikan, akan membantu dalam memaksimalkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa serta akan terbentuk watak dan pengembangan kemampuan siswa, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pembelajaran pun akan terus berkembang. Sehingga siswa dapat memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menghadapi permasalahan sehari-hari.

Salah satu keberhasilan dalam pendidikan, tergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berhasil apabila dilihat dari pemahaman konsep, hasil belajar peserta didik, pemahaman materi dalam pembelajaran dan ketepatan dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang digunakan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Setyosari, P. 2014). Dalam menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, tidak akan lepas dari keberadaan guru, siswa dan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menstimulus siswa untuk semangat belajar, mengembangkan keterampilan berfikir siswa, menanamkan rasa percaya diri dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Beragam jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu selektif dalam menentukan jenis media yang akan digunakan dalam menyampaikan materi ajar kepada para siswa (Nurrita, T. 2018).

Dalam proses pembelajaran, terdapat peserta didik merasa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dewasa ini, masih ada saja guru yang hanya menerapkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Pembelajaran hanya terfokus kepada guru, tanpa adanya proses interaksi dengan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Sehingga proses belajar yang dialami oleh peserta didik menjadi jenuh dan bosan. Untuk menghindari hal tersebut, maka guru berupaya dalam memiliki kemampuan untuk mengorganisasi dan dapat memilah materi pelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat memiliki suasana belajar yang merangsang dan menantang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran khususnya di kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang adalah mengenai pelajaran matematika, dimana matematika menjadi pelajaran yang kurang menarik diminati diantara pelajaran yang lainnya. Karena, variasi dari media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang dan terbatas, guru hanya memanfaatkan media buku dan papan tulis. Sehingga, proses pembelajaran cenderung monoton yang mengakibatkan siswa cepat bosan. Hal tersebut, terlihat dari banyaknya siswa yang asyik sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi yang sedang dibahas, seperti mengobrol, mengantuk dan bercanda.

Dengan meninjau beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut, apabila terus dibiarkan maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman siswa, sehingga akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Karena pembelajaran yang berlangsung pasif, perlu adanya inovasi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Membuat peneliti berinovasi dalam menentukan media pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali. Penulis memilih menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* sebagai inovasi dalam mengatasi suasana kelas yang pasif, kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* dapat menjadi alternatif bagi guru guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun, keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran. Aplikasi Web *e-learning* ini dibuat dengan fitur games kompetitif dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan. Aplikasi *Quizizz* menerapkan konsep “bermain sambil belajar”. Hal ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *Quizizz* ini juga siswa dapat melihat peringkat yang dicapai, sehingga dapat memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. *Quizizz* sebagai media yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menguji kemampuan siswa

dalam pembelajaran, agar lebih interaktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memilih menggunakan media Aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif dari beberapa media pembelajaran lainnya. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Quizizz* diharapkan pembelajaran matematika akan lebih interaktif, sehingga mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada mata pelajaran matematika.

Berangkat dari latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV B di SDN Duren III Klari Karawang.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yang dilaksanakan secara siklis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 19 siswi perempuan. Fokus penelitian adalah pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi operasi bilangan cacah melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes formatif, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan dengan wali kelas IV B untuk mengidentifikasi masalah, tes formatif berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, dan dokumentasi berupa foto dan absensi siswa digunakan untuk melengkapi data penelitian. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, soal tes formatif, dan dokumentasi. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber untuk data aktivitas belajar, dan content validity untuk instrumen tes hasil belajar.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 untuk ketuntasan individual, dan ketuntasan klasikal mencapai 80% dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Penelitian dianggap berhasil jika hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Duren III Klari Karawang, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah. Sebelum memulai penelitian, peneliti mengadakan pertemuan dengan wali kelas IV B dan Kepala Sekolah untuk menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Observasi awal dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023 untuk mengamati proses pembelajaran matematika di kelas IV B.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra tindakan, ditemukan bahwa proses pembelajaran cenderung pasif. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dengan beberapa siswa terlihat kurang fokus dan bahkan bergurau dengan temannya. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung membosankan, kurang interaktif, dan media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan, peneliti melakukan persiapan dengan berdiskusi dengan wali kelas IV, menyusun materi pembelajaran, dan mengadakan pre-test. Pre-test dilaksanakan pada hari Senin, 30 Oktober 2023, untuk materi "Operasi Bilangan Cacah". Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 63,2, dengan persentase ketuntasan hanya 41,1%. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa masih relatif rendah.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada Senin, 30 Oktober 2023. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran, menetapkan Kompetensi Dasar, mengembangkan bahan ajar, dan menyiapkan soal-soal penilaian.

Pelaksanaan Siklus I berlangsung selama satu jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, doa, dan absensi. Peneliti kemudian menjelaskan materi pembelajaran tentang operasi bilangan cacah. Selanjutnya, pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan media Quizizz. Siswa diberikan penjelasan tentang teknis pelaksanaan dan kemudian mengerjakan soal-soal yang ditampilkan di layar proyektor.

Hasil post-test Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pre-test. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 77,4, dengan persentase ketuntasan mencapai 76,5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa tampak antusias saat dijelaskan tentang materi operasi bilangan cacah menggunakan Quizizz. Namun, ketika penjelasan dilakukan tanpa menggunakan Quizizz, beberapa siswa terlihat kurang tertarik dan kelas menjadi kurang kondusif. Keterbatasan waktu juga menyebabkan penyampaian materi menjadi kurang maksimal.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa kekurangan, termasuk minimnya waktu untuk memaparkan materi dan kurangnya pengarahan dalam penggunaan media Quizizz. Hal ini berdampak pada kelas yang kurang kondusif dan beberapa siswa yang belum mencapai hasil belajar yang tuntas.

Siklus II dilaksanakan pada Jumat, 17 November 2023, dengan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I. Pelaksanaan Siklus II berlangsung selama dua jam pelajaran, memberikan waktu yang lebih banyak untuk penyampaian materi dan pengarahan penggunaan Quizizz.

Hasil post-test Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata nilai meningkat menjadi 84,7, dengan persentase ketuntasan mencapai 88,2%. Pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan maksimal. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media ini sudah sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan, dan guru berhasil memberikan waktu yang cukup untuk penyampaian materi serta memberikan dorongan positif kepada siswa.

Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang pada mata pelajaran matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan dari pre-test (41,1%), post-test Siklus I (76,5%), hingga post-test Siklus II (88,2%).

Hasil Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai intervensi utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum memulai siklus penelitian, peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 14 dari 34 siswa yang mencapai nilai tuntas (≥ 70), dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 41,1%. Rata-rata nilai pre-test adalah 63,2, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari target ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Siklus I penelitian dimulai dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran matematika. Setelah pelaksanaan pembelajaran, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Hasil post-test Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 26 siswa mencapai nilai tuntas (≥ 70) dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 76,5%. Rata-rata nilai post-test Siklus I adalah 77,4, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100.

Meskipun terjadi peningkatan yang cukup besar pada Siklus I, peneliti merasa perlu melanjutkan ke Siklus II untuk mencapai target ketuntasan klasikal 80%. Pada Siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari Siklus I, termasuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk penyampaian materi dan pengarahan penggunaan Quizizz.

Hasil post-test Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih lanjut. Sebanyak 30 dari 34 siswa mencapai nilai tuntas (≥ 70), dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 88,2%. Rata-rata nilai post-test Siklus II meningkat menjadi 84,7, dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal 80% telah tercapai.

Perbandingan hasil belajar dari pre-test hingga post-test Siklus II menunjukkan peningkatan yang konsisten. Persentase ketuntasan meningkat dari 41,1% pada pre-test, menjadi 76,5% pada post-test Siklus I, dan akhirnya mencapai 88,2% pada post-test Siklus II. Rata-rata nilai kelas juga meningkat secara signifikan, dari 63,2 pada pre-test, menjadi 77,4 pada post-test Siklus I, dan mencapai 84,7 pada post-test Siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini juga terlihat dari perubahan nilai individual siswa. Beberapa siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan, seperti siswa bernama Achmad Adya Surya yang nilainya meningkat dari 70 pada pre-test, turun menjadi 50 pada post-test Siklus I, namun kemudian meningkat drastis menjadi 100 pada post-test Siklus II.

Meskipun secara umum terjadi peningkatan, terdapat beberapa siswa yang mengalami fluktuasi nilai atau peningkatan yang tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar sebagian besar siswa, masih ada beberapa siswa yang mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda atau dukungan tambahan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan klasikal yang konsisten dari pre-test hingga post-test Siklus II.

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan tercapainya target ketuntasan klasikal sebesar 80% pada Siklus II. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya karena tujuan penelitian telah tercapai. Penerapan media pembelajaran Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Duren III Klari Karawang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah, melalui penerapan media

pembelajaran Quizizz. Penelitian ini dilakukan setelah mendapat persetujuan dari wali kelas IV B dan Kepala Sekolah.

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur oleh peneliti sebagai penindak langsung. Tahapan pembelajaran meliputi penyampaian materi sebagai bentuk apersepsi, dilanjutkan dengan pemberian soal-soal menggunakan media Quizizz sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran tanpa paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik atas keinginan sendiri. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Quizizz menawarkan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Mereka dapat membaca materi, mengerjakan tugas, dan berdiskusi dengan teman melalui platform ini. Adanya timer dalam pengerjaan soal menumbuhkan rasa tanggung jawab dan semangat kompetisi antar siswa.

Penerapan Quizizz membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih peduli terhadap materi pembelajaran dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini menumbuhkan motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus III, 30 dari 34 siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 . Rata-rata nilai seluruh siswa mencapai 84,7 dengan persentase ketuntasan 88,2%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat bersemangat, aktif, dan ceria dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Banyak siswa memperoleh skor tinggi, bahkan mencapai nilai sempurna 100.

Penerapan Quizizz juga berhasil mengaktifkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif selama pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan peningkatan dalam sikap disiplin dan tanggung jawab selama proses pembelajaran.

Refleksi di akhir pembelajaran menunjukkan respon positif dari siswa. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, tidak membosankan, dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV B SDN Duren III Klari. Siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa terlihat jelas dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan pada saat post-test, baik pada siklus I maupun siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran Matematika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi bilangan cacah. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

1. Dalam proses penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran, digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang. Setelah diterapkannya media pembelajaran *quizizz* beberapa siswa mulai tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlihat bahwa, siswa mulai merasa belajar itu menyenangkan apabila menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan penerapan media pembelajaran *quizizz*, proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat siswa mulai peduli terhadap materi pembelajaran dan mulai ikut serta terhadap proses pembelajaran dengan adanya ketertarikan terhadap media pembelajaran *quizizz* yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta akan berdampak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kegiatan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti selama, pra-tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV B SDN Duren III Klari Karawang. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil belajar pada saat *pre-test* siswa diperoleh 63,2, pada *post-test* siklus I diperoleh 77,4 dan pada *post-test* siklus II 84,7. Selain itu, terdapat peningkatan pada persentase ketuntasan siswa tiap siklusnya. pada saat *pre-test* diperoleh 41,1% termasuk pada kategori (kurang), pada *post-test* siklus I diperoleh 76,5% (baik) dan pada *post-test* siklus II diperoleh 88,2% (Sangat baik).

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.

- Johny, M. M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa UNIMED*, 6(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2).
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedadogy*, 7(3).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1),.
- Nurrita , T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1),.
- Pandiangan, A. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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 Kutuarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1).
- Rusdiana. (2021). Penggunaan Media Quizizz Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN 4 Ampah. *PINCIS (Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies)*, 1(1).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1).
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulakoa*, 3(1).
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3).
- Yustina, A., & Khosiyono, B. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).