

Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Media *Game* Edukasi Quizizz

Eka Sri Hastuti^{1*}, Hamidah², dan Monry Fraick Nicky Gilian Ratumbuysang³

¹Pendidikan Profesi Guru Rumpun IPS, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

²Guru Ekonomi, SMA Negeri 2 Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

³Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*ekasrihastuti674@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase students' activity and economic learning outcomes by implementing the Quizizz learning media. The subjects of this research were all students in class XI F 13 of SMA Negeri 2 Banjarmasin, totaling 42 people. This research is collaborative classroom action research (PTK) with school teachers, and was carried out in three cycles, where each cycle consists of 4 stages: the planning stage, action implementation, observation/evaluation, and reflection. Students' economic learning activities are obtained from observation sheets and student learning results for each student activity, which are filled in at the end of each cycle. In cycle I, student results showed an average N-gain value of 0.43, which was moderate. In cycle II, it increased to 0.48 in the medium category, and in cycle III, it achieved an increase of 0.64 in the medium category. And students' activeness in using the Quizizz media in cycle I had a percentage of 46% classified as less active, in cycle II it increased to 70% classified as active, and in cycle III it increased to 84% with active criteria. One of the advantages of using the educational game media Quizizz in learning Economics is that students become enthusiastic and more active in working on questions, and have an attractive visual display and results that students can see directly. So that the use of educational game media Quizizz can increase the activities and economic learning outcomes of Class XI F-13 students at SMA Negeri 2 Banjarmasin.

Keywords: Economics; Learning Outcomes; Learning Activity; Quizizz

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI F 13 SMA Negeri 2 Banjarmasin yang berjumlah 42 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dengan guru pamong sekolah, serta dilaksanakan dalam tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Aktivitas belajar Ekonomi peserta didik diperoleh dari lembar observasi serta hasil belajar peserta didik pada setiap aktivitas peserta didik yang diisi pada setiap akhir siklus. Pada siklus I, hasil peserta didik menunjukkan nilai rerata N-gaint 0,43 tergolong sedang, pada siklus II meningkat menjadi 0,48 dengan kategori sedang, dan pada siklus III memperoleh peningkatan sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Serta keaktifan peserta didik dalam penggunaan media Quizizz ini pada siklus I memiliki presentase 46% tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 70% tergolong aktif, dan pada siklus III meningkat menjadi 84% dengan kriteria aktif. Salah satu keunggulan dalam penggunaan media game edukasi Quizizz dalam pembelajaran Ekonomi yaitu peserta didik menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam mengerjakan soal dan memiliki tampilan visual yang menarik serta hasil yang langsung dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Sehingga penggunaan media game



edukasi Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Ekonomi peserta didik Kelas XI F-13 SMA Negri 2 Banjarmasin.

Kata kunci: Ekonomi; Hasil Belajar; Keaktifan Belajar; Quizizz

How to cite:

Hastuti, E. S., Hamidah, H., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi melalui media game edukasi quizizz. *Gawi: Journal of Action Research*, 4(1), 30-39.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran ([Banda et al., 2020](#)). Pendidikan menjadi sarana untuk membekali diri dalam menghadapi dunia bermasyarakat karena dunia bukan hanya tentang pengetahuan melainkan meliputi dari sosial, etika, maupun adab ([Julaeha, 2019](#)). Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran ([Simanjuntak, 2020](#)). Untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik yang berdampak pada hasil belajar.

Pendidik yang cerdas harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Saat ini kebanyakan peserta didik menyukai kemajuan teknologi interaktif dalam artian ada banyak gerakan animasi pada tampilan. Oleh karena itu, pendidik yang tugasnya sebagai fasilitator, harus bisa memahami keinginan peserta didik yang sesuai dengan zamannya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan peserta didik ([Sari et al., 2022](#)). Keaktifan peserta didik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik ([Utami et al., 2023](#); [Widyowati et al., 2023](#)). Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran luring adalah memanfaatkan *game* edukasi Quizizz. *Game* edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang ([Fitrianan, 2023](#); [Pamungkas, 2020](#)).

Game edukasi Quizizz ini biasa menggunakan Laptop atau *smartpone* dan dapat dilaksanakan dimanapun berada ([Nurhayati, 2020](#); [Susanti, 2020](#)). *Game* ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Hal ini sependapat dengan [Nisa & Susanto \(2022\)](#) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan media game edukasi Quizizz.

Keaktifan belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar ([Palili, 2017](#)). Adapun indikator keaktifan belajar ialah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama antarkelompok, aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok, aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan, mengerjakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan, memenuhi semua tugas atau tagihan yang diberikan ([Hartika & Mariana, 2019](#)).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas XI F-13 SMAN 2 Banjarmasin diketahui bahwa peserta didik tidak terlalu tertarik dalam pembelajaran yang monoton, peserta didik tertarik saat pembelajaran melibatkan mereka dalam berpikir kritis, peserta didik tidak menyukai ujian lisan dan ujian kertas, penggunaan metode diskusi, debat maupun *game* menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik, peserta didik aktif saat pembelajaran bentuk diskusi, dan permainan. Permasalahan ini menjadi dasar dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan kondisi yang disebutkan saat observasi, pemilihan Quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran menjadi alternatif dalam permasalahan pembelajaran yang dilakukan. Secara umum, media ini merupakan permainan berbentuk *quiz* berhadiah. Tampilan yang menarik membuat peserta didik terjun dalam sebuah permainan.

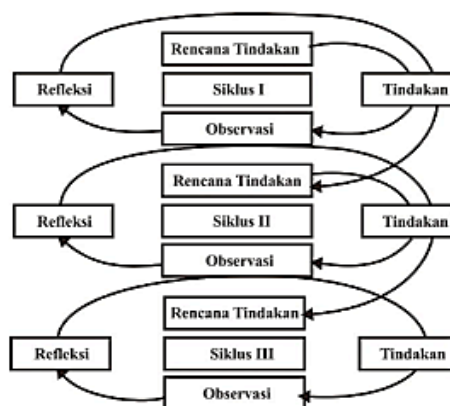
Pemilihan media ini tentu akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan nilai yang mereka dapatkan ([Sari et al., 2023](#)).

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya ([Sudjana, 2011](#)). Seberapa baik peserta didik menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar dan seberapa baik guru membuat pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didik terima adalah salah satu faktor penentu hasil belajar.

Quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester ([Suhartatik, 2020](#)). Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Quizizz adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang bertujuan adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Prosedur tindakan kegiatan penelitian ini sebanyak 3 siklus. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Desain Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan PTK

PTK ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran ekonomi dan penelitian yang dilaksanakan di SMAN 2 Banjarmasin. Peran guru mata pelajaran ekonomi sebagai kolaborator, sedangkan peneliti sebagai pelaksana dalam pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI F-13 dalam pelajaran ekonomi dengan menggunakan media *Game Quizizz*. Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan gambaran tentang pembelajaran ekonomi yang sudah dilakukan sebelumnya pada materi akhir semester 2 kelas X yaitu dengan mengamati hasil uji diagnostik awal peserta didik, sebagai bekal awal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi ekonomi yang telah dipelajari pada akhir semester genap kelas X yang telah dilaksanakan sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI-F13 yang berjumlah 42 peserta didik. Pada tahap pelaksanaan di kelas, materi pokok yang menjadi objek penelitian adalah materi badan usaha dalam perekonomian kelas XI.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase. Sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, Tes (*Pretest* dan *Posttest*) serta dokumentasi. Sesuai dengan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, analisis dilakukan dengan mengacu pada N-gain yang dinormalisasi, yang diusulkan oleh Hake N-gain ini bertujuan sebagai ukuran efektivitas berbagai teknik pedagogis dalam pembelajaran. Setelah mendapatkan nilai gain, dilakukan pengelompokan kriteria tingkat hasil N-gain ([Fadaei, 2019](#)).

Selain itu untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik dilihat dari skor hasil pengamatan yang diberikan oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada kategori yang digunakan adalah skala Likert dengan skala lima ([Widoyoko, 2017](#)). Setelah mendapatkan presentase keaktifan belajar peserta didik, selanjutnya dilakukan pengelompokan kriteria keaktifan peserta didik sesuai Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar

Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Aktif
70 – 85	Aktif
< 70	Kurang Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

PTK ini melalui 3 siklus (1 siklus terdiri dari 2 pertemuan). Sebelum memasuki siklus 1 peneliti mengawali dengan kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan melakukan pengamatan awal yang dilakukan oleh guru kelas itu sendiri. Hasil kegiatan pra siklus dipergunakan untuk menetapkan dan merumuskan rencana tindakan yaitu menyusun strategi awal pembelajaran siklus, sebelum diterapkannya metode pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran.

Pra Siklus

Pra siklus merupakan pendahuluan berupa identifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengambilan data secara observasi melalui pengamatan serta dengan mendapatkan data hasil belajar peserta didik di kelas XI F-13 melalui tes diagnostik awal. Berdasarkan hasil observasi pengamatan kegiatan pembelajaran pra siklus ditemukan bahwa kebanyakan peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran ekonomi karena salah satu faktornya adalah pembelajaran dilakukan pada jam terakhir, akibatnya banyak peserta didik yang mengantuk, tidak fokus, serta jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui pengamatan dari hasil *pretest* diagnostik awal di temukan bahwa dengan hasil ketuntasan pengentahuan peserta didik mengenai materi ekonomi dengan 10 soal pilihan ganda, dan minimal nilai ketuntasannya adalah 75, maka hasil diagnostik awal peserta didik di kelas XI F-13 tertera pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil *Pretest* Diagnostik Awal

Kriteria	Jumlah	Presentase
Tuntas	15 Orang	36%
Tidak Tuntas	27 Orang	64%

Berdasarkan hasil *pretest* diagnostik awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran ekonomi dikarenakan mereka tidak termotivasi dan tidak tertarik dalam pembelajaran daring. Hal tersebut disebabkan karena sebagian besar peserta didik merasa bosan dan jenuh terhadap mata pelajaran ekonomi yang metode dan media pembelajarannya cenderung membosankan. Minat ketertarikan rendah ini pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar peserta didik, dari 42 orang peserta didik hanya 15 orang yang memiliki nilai ketuntasan di atas 75, sisanya sebanyak 27 orang masih di bawah nilai ketuntasan. Oleh karena itu, guru mencoba untuk melakukan PTK menggunakan media *game* Quizizz yang menarik dan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Diharapkan di akhir kegiatan

pembelajaran dapat berjalan dengan wajar, aktivitas belajar peserta didik meningkat, dan pada akhirnya hasil belajar peserta didik meningkat.

Siklus I

Perencanaan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu menyusun perangkat ajar berupa modul ajar, materi ajar, media ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), soal *pretest* dan *posttest* pada media Quizizz serta lembar penilaian dengan materi modul Badan Usaha dalam Perekonomian kelas XI.

Tindakan

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru pamong serta guru PPL bersama-sama melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran. Siklus I pada Pertemuan 1 dengan materi BUMN dan BUMD, sedangkan Siklus I pertemuan 2 dengan materi BUMS. Setiap pertemuan dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 10 soal yang peserta didik jawab pada media Quizizz. Setiap peserta didik dapat melihat *ranking* yang mereka peroleh dan dengan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik agar mampu berusaha lebih baik lagi saat soal post test di berikan di akhir pembelajaran.

Observasi

Hasil dari *posttest* dan *pretest* yang telah dilakukan di Siklus I pertemuan 1 dan 2 diperoleh hasil penilaian guru pengampu mata pelajaran, dengan rincian seperti yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3 Perhitungan Hasil Belajar Siklus I

Siklus I	Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
Pertemuan 1	47,14	67,62	0,38	Rendah
Pertemuan 2	62,38	79,29	0,49	Sedang
Rata-rata	54,76	73,45	0,43	Sedang

Analisis refleksi

Setelah proses tersebut selesai guru dan kolaborator akan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, hasil refleksi akan dipakai untuk memperbaiki dan menyusun perangkat pembelajaran untuk siklus berikutnya. Pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dalam siklus-siklus yang saling berkaitan. Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, nilai soal pre test dan post test pada media Quizizz diperoleh bahwa rata-rata nilai N-Gain pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 0,38 dengan kategori rendah dan pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 0,49 dengan kategori sedang. Ole karena itu, dapat di buktikan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan media Quizizz.

Siklus II

Perencanaan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu menyusun perangkat ajar berupa modul ajar, materi ajar, media ajar, LKPD, soal *pretest* dan *posttest* pada media Quizizz serta lembar penilaian dengan materi modul Badan Usaha dalam Perekonomian kelas XI.

Tindakan

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru pamong serta guru PPL bersama-sama melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran. Siklus II pada Pertemuan 3 dilakukan pada materi Koperasi, sedangkan Siklus II pertemuan 4

dilakukan dengan materi perhitungan SHU. Setiap pertemuan dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 10 soal yang peserta didik jawab pada media Quizizz. Setiap peserta didik dapat melihat *ranking* yang mereka peroleh dan dengan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik agar mampu berusaha lebih baik lagi saat soal *posttest* di berikan di akhir pembelajaran.

Observasi

Hasil dari *posttest* dan *pretest* yang telah dilakukan di Siklus II pertemuan 3 dan 4 diperoleh hasil penilaian guru pengampu mata pelajaran, seperti yang tertera pada Tabel 4.

Tabel 4 Perhitungan Hasil Belajar Siklus II

Siklus II	Rata-rata			Kategori
	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	
Pertemuan 3	33,10	63,57	0,44	Sedang
Pertemuan 4	37,38	69,76	0,51	Sedang
Rata-rata	35,24	66,67	0,48	Sedang

Analisis refleksi

Setelah proses tersebut selesai guru dan kolaborator akan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, hasil refleksi akan dipakai untuk memperbaiki dan menyusun perangkat pembelajaran untuk siklus berikutnya. Pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dalam siklus-siklus yang saling berkaitan. Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, nilai soal *pretest* dan *posttest* pada media Quizizz diperoleh bahwa rata-rata nilai N-Gain pada siklus II pertemuan 3 sebesar 0,44 dengan kategori sedang dan pada siklus II pertemuan 4 meningkat menjadi 0,51 dengan kategori sedang. Ole karena itu, dapat di buktikan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan signifikan walau masih dalam kategori yang sama yaitu sedang, dengan masih menggunakan media Quizizz.

Siklus III

Perencanaan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu menyusun perangkat ajar berupa modul ajar, materi ajar, media ajar, LKPD, soal *pretest* dan *posttest* pada media Quizizz serta lembar penilaian dengan materi modul Badan Usaha dalam Perekonomian kelas XI.

Tindakan

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru pamong serta guru PPL bersam-sama melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran. Siklus III pada Pertemuan 5 dilakukan pada materi Konsep Manajemen, sedangkan Siklus III pertemuan 6 dilakukan pada materi Perencanaan Manajemen. Setiap pertemuan dilakukan kegiatan pre test dan post test dengan jumlah 10 soal yang peserta didik jawab pada media Quizizz. Setiap peserta didik dapat melihat *ranking* yang mereka peroleh dan dengan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik agar mampu berusaha lebih baik lagi saat soal *posttest* di berikan di akhir pembelajaran.

Observasi

Hasil dari *posttest* dan *pretest* yang telah dilakukan di Siklus III pertemuan 5 dan 6 diperoleh hasil penilaian guru pengampu mata pelajaran, dengan rincian pada Tabel 5.

Tabel 5 Perhitungan Hasil Belajar Siklus III

Siklus III	Rata-rata			Kategori
	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	
Pertemuan 5	58,81	82,14	0,56	Sedang
Pertemuan 6	55,48	88,10	0,71	Tinggi

Rata-rata	57,14	85,12	0,63	Sedang
------------------	--------------	--------------	-------------	---------------

Analisis refleksi

Setelah proses tersebut selesai guru dan kolaborator akan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, hasil refleksi akan dipakai untuk memperbaiki dan menyusun perangkat pembelajaran untuk siklus berikutnya. Pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dalam siklus-siklus yang saling berkaitan. Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, nilai soal *pretest* dan *posttest* pada media Quizizz diperoleh bahwa rata-rata nilai N-Gain pada siklus III pertemuan 5 sebesar 0,56 dengan kategori sedang dan pada siklus III pertemuan 6 meningkat menjadi 0,71 dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat di buktikan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan signifikan dalam tinggi, dengan masih menggunakan media Quizizz.

Keaktifan Belajar Peserta Didik

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tiga siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Adapun analisis hasil skor aktivitas peserta didik berdasarkan hasil observasi tiga siklus berturut-turut tertera pada Tabel 6.

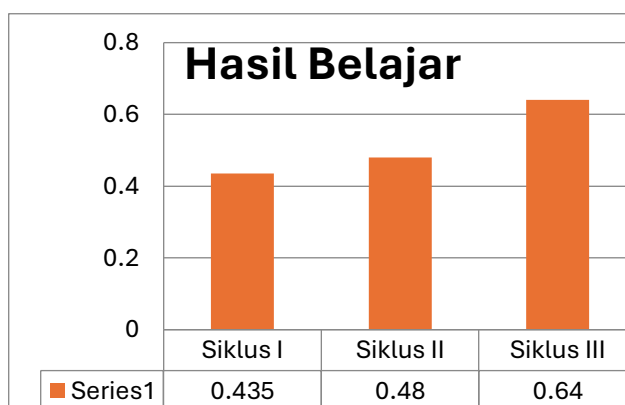
Tabel 6 Keaktifan Belajar Peserta didik

No	Keaktifan Peserta Didik	Total skor yang di peroleh	Total nilai	Kategori
1	Siklus I	23	46	Kurang Aktif
2	Siklus II	35	70	Aktif
3	Siklus III	42	84	Aktif

Berdasarkan hasil dari Tabel 6 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media Quizizz setiap siklusnya mengalami peningkatan.ada siklus I memperoleh total persentase 46% dengan kategori masih kurangnya keaktifan belajar peserta didik untuk pertama kali penerapan penelitian tindakan kelas menggunakan media Quizizz. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 70% dengan kategori aktif dan pada siklus III memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori aktif.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil analisis belajar peserta didik kelas XI F-13 tertera pada Gambar 1.



Gambar 1 Hasil Belajar Peserta Didik kelas XI F-13

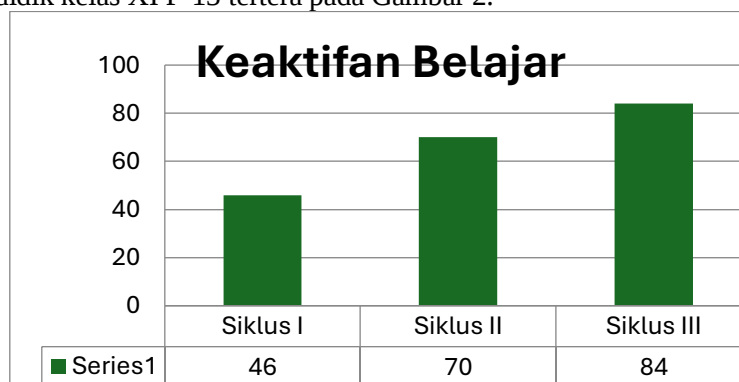
Berdasarkan Gambar 1 diperoleh hasil belajar peserta didik yang meningkat setiap prosesnya, pada penelitian ini dengan harapan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bisa dikatakan berhasil, hasil penerapan selama 3 siklus dengan 6 kali pertemuan terjadi peningkatan hasil belajar. Dari hasil perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta N-Gain siklus I meningkat dari kategori rendah ke sedang dan pada siklus II dan siklus III meningkat dari kategori sedang

ke tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI F-13 SMA Negeri 2 Banjarmasin mengalami peningkatan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian [Purwanti \(2023\)](#) yang menyatakan bahwa hasil belajar meningkat setelah peserta didik menerapkan Quizizz dalam proses pembelajarannya. Penelitian serupa juga menyimpulkan bahwa dengan penerapan media Quizizz mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian yang di lakukan oleh [Heryanti \(2022\)](#), [Ngundiati et al. \(2023\)](#) dan [Nirmala et al. \(2023\)](#). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berupa media Quizizz dalam melaksanakan pre test dan juga post test dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pengumpulan data keaktifan belajar peserta didik dilakukan pada Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan cara mengamati komponen indikator keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Quizizz. Indikator keaktifan belajar yang diukur adalah: (1) Antusiasme dalam menggunakan Quizizz, (2) kesiapan dalam menyediakan perangkat belajar, (3) Keaktifan dalam bertanya, (4) Keaktifan dalam menganalisis soal, (5) Keaktifan dalam berdiskusi, (6) keaktifan dalam memberikan respon balik kepada guru, (7) Mampu menyelesaikan soal dengan baik, (8) Memiliki rasa penasaran terhadap materi ajar, (9) mampu mengemukakan pendapat berupa kesimpulan maupun refleksi pembelajaran, dan (10) Memiliki semangat dalam menyelesaikan tugas yang di berikan. Hasil analisis data menunjukkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI F-13 tertera pada Gambar 2.



Gambar 2 Keaktifan Belajar Peserta Didik kelas XI F-13

Berdasarkan Gambar 2 terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus I, aktivitas peserta didik menunjukkan nilai 46% tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 70% tergolong aktif, dan pada siklus III meningkat menjadi 84% dengan kriteria aktif. Ketuntasan pada siklus III dipengaruhi oleh suasana menyenangkan saat pembelajaran dengan media edukasi Quizizz, sehingga peserta didik merasa tertantang untuk berkompetisi. Belajar sambil bermain. Selain itu, kondisi jaringan yang lancar pada saat pelaksanaan siklus 3 juga sangat berpengaruh. Sedangkan pada siklus I masih terkendala belum memahami sepenuhnya menggunakan Quizizz, serta faktor jaringan sangat memengaruhi proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz. Perlu menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran ekonomi agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan bersemangat saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik bahkan berdampak pada nilai evaluasi yang memuaskan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian [Loupatty and Saragih \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa dengan pemanfaatan media Quizizz keaktifan belajar meningkat dalam proses pembelajarannya. Penelitian serupa juga menyimpulkan bahwa dengan penerapan media Quizizz mempengaruhi peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan pada penelitian yang di lakukan oleh [Heryanti \(2022\)](#). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berupa media Quizizz dalam melaksanakan *pretest* dan *posttest* dalam proses pembelajaran ternyata

mampu meningkatkan dan mempengaruhi aspek pembelajaran yaitu keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI F-13 di SMA Negeri 2 Banjarmasin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan, Penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Ekonomi peserta didik pada peserta didik Kelas XI F-13 SMA Negeri 2 Banjarmasin. Pada siklus I, hasil peserta didik menunjukkan nilai rerata N-gain 0,43 tergolong sedang, pada siklus II meningkat menjadi 0,48 dengan kategori sedang, dan pada siklus III memperoleh peningkatan sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Serta keaktifan peserta didik dalam penggunaan media Quizizz ini pada siklus I memiliki presentase 46% tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 70% tergolong aktif, dan pada siklus III meningkat menjadi 84% dengan kriteria aktif. Salah satu keunggulan dalam penggunaan media game edukasi Quizizz dalam pembelajaran Ekonomi yaitu peserta didik menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam mengerjakan soal dan memiliki tampilan visual yang menarik serta hasil yang langsung dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Sehingga penggunaan media *game* edukasi Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Ekonomi peserta didik Kelas XI F-13 SMA Negeri 2 Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Banda, Y. M., Ma, S. H. G., & Tola, D. (2020). Kontribusi pemanfaatan media pembelajaran dan kompetensi profesional guru terhadap prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 586–594.
- Hartika, N., & Mariana, F. (2019). Pengaruh keaktifan belajar & kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar mahap peserta didik. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 2(1), 57–71.
- Heryanti, E. (2022). Upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar ipa dalam pembelajaran daring melalui media game quizizz pada peserta didik kelas v sd negeri cimanuk 1 tahun pelajaran 2020-2021 (penelitian tindakan kelas). *Metakognisi*, 4(2), 57-69.
- Fadaei, A. S. (2019). Comparing two results: hake gain and dellow gain to analyze FCI data in active learning process. *US-China Education Review*, 9(1), 31-39.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui media persentasi classpoint dan game edukasi (quizizz & kahoot) pada pembelajaran kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35-41.
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Loupatty, F. D., & Saragih, M. J. (2021). Pemanfaatan media quizizz pada latihan soal untuk mendorong keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran daring [the utilization of quizizz media in problems to improve students' learning activeness in online learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(2), 260-278.
- Ngundiati, N., Basir, M., & Kurniawan, R. Y. (2023). Penerapan aplikasi quizizz pada peserta didik kelas xi mipa 3 untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi materi apbn dan apbd di sman 1 ngoro. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 91-100.
- Nirmala, D. A., Dewi, R. M., & Arista, E. (2023). Penerapan quizizz sebagai sarana evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas xi-f11 pada materi perpajakan di sma negeri 3 sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6437-6446.
- Nisa., M. A., & Susanto., R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.

- Pamungkas, S. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar luring pada peserta didik kelas vi melalui media belajar game berbasis edukasi quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68.
- Palili, S. (2017). Usaha guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada bidang studi. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 8(1).
- PURWANTI, P. (2023). Penerapan game quizzz untuk meningkatkan hasil belajar ips materi asean pada siswa kelas vi sd negeri sanggrahan. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 57-66.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran poster dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438-449.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran luring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suhartatik, T. (2020). *Best practice implikasi media quizizz berbasis android terhadap kualitas pembelajaran dalam mencetak peserta didik berprestasi di tingkat nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73-82.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media quiziz dalam pembelajaran ips kelas v. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.
- Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032-4044.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.