

Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS

Anisa Octorina^{1*}

1. UPT SMPN 1 Panggungrejo, Blitar, Indonesia

Diterima: 20 Maret 2021

Direvisi: 14 April 2021

Dipublikasikan: 17 Mei 2021

Abstrak

Siswa merasa jenuh belajar online di rumah selama pandemi covid-19. Motivasi belajar siswa yang turun menjadi tantangan bagi guru harus kreatif memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan adalah Aplikasi Quizizz. Fitur aplikasi Quizizz yang menarik seperti bermain game membuat siswa termotivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kehadiran dan menganalisis hasil belajar IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian berasal dari pengalaman *Best Practise* ketika menggunakan aplikasi Quizizz selama mengajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kehadiran sebesar 34 %. Tingkat kehadiran sebelum menggunakan Quizizz sebesar 50% dan setelah Quizizz menjadi 84 %. Hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan sebesar 22%. Siswa yang nilainya memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebelum Quizizz sebesar 53% meningkat menjadi 75 % setelah menggunakan Aplikasi Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi Quizizz bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Quizizz, Hasil Belajar, IPS

Abstract

Students feel bored of studying online at home during the Covid-19 pandemic. The student's motivation to learn has become a challenge for teachers to be creative in choosing the right learning media. One of the right learning media to use is the Quizizz application. Interesting features of the Quizizz application such as playing games keep students motivated to learn. This study aims to describe the implementation of the Quizizz application to increase attendance and to analyze social studies learning outcomes. The research method used is qualitative research. The research comes from best practices experience when using the Quizizz application while teaching social studies. The results showed an increase in attendance by 34%. The attendance rate before using Quizizz is 50% and after Quizizz is 84%. Social studies learning outcomes also increased by 22%. Students whose scores meet the minimum completeness criteria (KKM) before Quizizz by 53% increase to 75% after using the Quizizz application. This shows that the implementation of the Quizizz application can improve attendance and social studies learning outcomes.

Keywords: Quizizz, Learning Outcomes, Social Studies

How to Cite: Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *Social Science Educational Research*, 1(2): 68-76.

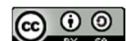
PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penilaian hasil belajar. Hasil belajar itu bisa dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya (Noor, 2020). Seseorang harus melalui proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar. Kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan disebut proses sedangkan kemampuan yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajar disebut hasil belajar (WULANSARI, 2019). Hasil belajar yang memuaskan itu merupakan salah satu indikator keberhasilan seorang guru. Belajar

*Corresponding author:

E-mail: armawatihidayati1@gmail.com

This is an open access article under the CC-BY-SA license



itu dikatakan berhasil jika ada perubahan ke arah yang lebih baik. Belajar itu sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Ekayani, 2017).

Guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran agar hasil belajarnya memuaskan. Media itu merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar (Ekayani, 2017). Minat belajar siswa bisa tumbuh jika suasana kelas dibuat menyenangkan. Media yang digunakan harus menarik sehingga siswa mudah memahami dan mempelajari bahan pelajaran (Solikhah, 2020). Guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berupa sebuah benda nyata yang bisa menimbulkan interaksi social pada saat melakukan proses pembelajaran sehingga menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajar (Citra & Rosy, 2020).

Manfaat media pembelajaran adalah 1) menyamakan persepsi siswa 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat (Nurseto, 2011).

Guru idealnya harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat sesuai situasi. Adanya pandemi Covid 19 memberi tantangan tersendiri. Pendidikan guru yang diperoleh selama kuliah pada dasarnya dipersiapkan untuk mengajar secara langsung/tatap muka. Kemampuan Teknologi dan Informasi (TIK) yang dimiliki umumnya terbatas tetapi materi harus tetap disampaikan. Siswa harus mendapatkan haknya untuk belajar.

Pemerintah mengadakan program belajar, bekerja dan beribadah dari rumah untuk memutuskan rantai penyebaran pandemi Covid 19. Waktu itu pertengahan bulan maret setelah diadakan Penilaian Tengah Semester (PTS) di sekolah. Sebagai guru, kami belum tahu bagaimana cara menyampaikan materi yang belum selesai. WhatsApp adalah satu-satunya alat yang bisa menghubungkan komunikasi antara guru dan murid. Link *Google Form* yang berisi materi, tugas sekaligus absensi untuk siswa dibagikan di WhatsApp Grup.

Dalam pelaksanaan program belajar, bekerja dan beribadah dari rumah ada kendala bagi pihak guru, siswa maupun walimurid. Dari pihak guru, kemampuan TIK masih terbatas. Belum bisa menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran online. Dari pihak siswa umumnya mempunyai masalah kuota paketan yang terbatas. Tidak semua siswa memiliki Handphone apalagi Laptop. Lokasi rumah siswa yang dekat pantai menyebabkan gangguan jaringan internet. Dari pihak walimurid merasa kesulitan mendampingi anak dalam belajar. Mereka juga harus berfikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup jika harus bekerja dari rumah.

Siswa mulai jenuh menjalani pembelajaran online di rumah. Motivasi belajar IPS turun ditunjukkan adanya tingkat kehadiran siswa rendah dan hasil belajar juga kurang memuaskan. Guru menyadari materi IPS cenderung bersifat hafalan atau pengetahuan. IPS merupakan salah satu pelajaran non eksak yang biasanya diajarkan secara konvensional dengan metode klasik ceramah sehingga menciptakan kejenuhan dalam lingkungan belajar yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai materi (Sulfemi, 2019). Bidang studi IPS meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Materi IPS itu sifatnya terpadu merupakan satu kesatuan dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Yaitu gabungan dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas butuh ketrampilan seorang guru IPS dalam memilih metode pembelajaran yang tepat (Utami & Gafur, 2015). Guru yang hanya memberi tugas tanpa memberi materi menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti pelajaran IPS.

Tujuan mempelajari IPS diharapkan bisa membentuk warganegara yang berkemampuan sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik

dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab (Sulfemi, 2018).

Ilmu hasil pelatihan online yang diikuti, satu persatu diuji cobakan ke siswa. Aplikasi yang digunakan diusahakan tidak memberatkan siswa. Aplikasi Quizizz akhirnya dipilih untuk meningkatkan motivasi belajar IPS. Bagi anak-anak yang menyukai tantangan awalnya Quizizz digunakan untuk permainan dan hiburan. Tetapi akhirnya beberapa pendidik mengubah fungsinya menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa membantu mengevaluasi proses pembelajaran di kelas (Wijayanti et al., 2021).

Aplikasi Quizizz ini fiturnya beraneka macam dan semakin menarik. Quizizz tidak hanya menyediakan soal tetapi juga bisa disisipi materi. Model Quizizz yang interaktif seperti bermain game membuat siswa semangat mengikuti pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti sebuah permainan tetapi tidak menyadari kalau hakikatnya adalah belajar. Quizizz itu jika digambarkan berupa sebuah *web tool* yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk dalam pembelajaran di kelas. Dalam penyelenggaraannya ada pengaturan waktu, gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya (Yana et al., 2019).

Aplikasi Quizizz bisa memberikan data dan statistic tentang kinerja para siswa. Yaitu memberikan informasi tentang jumlah siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab, dan banyak informasi lainnya yang bisa dilacak. Hasil statistic ini bisa didownload dalam bentuk spreadsheet Excel.

Ada tambahan fitur yang menarik dalam Quizizz. Fitur "Pekerjaan Rumah" jika kita sulit menentukan waktu yang sama dengan siswa dalam bermain. Dengan fitur ini berarti kita menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah dan waktunya pengerjaan pekerjaan rumah tersebut dibatasi hingga 2 minggu (Suyasa et al., 2019). Peserta didik juga bisa saling bersaing dan termotivasi belajar menggunakan Quizizz. Mereka bisa mengambil kuis dengan waktu yang sama dan dipapan peringkat bisa dilihat langsung hasil peringkat. Dengan moda Live Game /langsung instruktur bisa memantau proses dan mengunduh laporan ketika Quis selesai untuk melakukan evaluasi kinerja siswa (Purba, 2019).

Penerapannya bisa untuk penilaian formatif. Aplikasi Quizizz juga sangat mudah digunakan. Setiap kuis interaktif yang dibuat itu mempunyai alternatif jawaban hingga 4-5 pilihan termasuk jawaban yang benar. Gambar juga bisa ditambahkan dilatar belakang pertanyaan dan pengaturan pertanyaan bisa disesuaikan sesuai keinginan kita. Setelah kuis selesai bisa dibagikan ke siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz merupakan salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tetapi tidak menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Noor, 2020). Semakin sering mengulang permainannya, secara tidak langsung akan memperkuat ingatan terhadap materi yang dipelajari. Intinya penggunaan Quizizz ini cukup mudah dan fleksibel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan 1) apakah implementasi aplikasi Quizizz bisa untuk meningkatkan kehadiran siswa 2) Menganalisis hasil belajar IPS setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Terdapat beberapa sebab mengapa orang melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Salah satu sebab ada kemantapan peneliti berdasarkan pengalamannya (Nugrahani & Hum, 2014). Adapun penelitian ini berasal dari pengalaman *best practice* mengajar IPS ketika menggunakan aplikasi Quizizz. Menurut Strauss dan Corbin (2007:1), jenis penelitian kualitatif itu temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Meski data bisa dihitung dan

disampaikan dalam angka-angka seperti sensus, analisis datanya tetap bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif merujuk pada analisis data non-matematis (Nugrahani & Hum, 2014).

Penelitian dilakukan selama 1 semester (6 Bulan) yaitu Semester Ganjil tahun 2020/2021. Waktu penelitian mulai bulan Juli sampai Desember 2020. Sasaran programnya adalah siswa kelas VII di UPT SMPN 1 Panggungrejo Kabupaten Blitar. Sumber data yang digunakan yaitu daftar absensi dan daftar nilai kelas 7 A yang berjumlah 32 siswa. Ditambah dengan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Alat dan Bahan yang digunakan dalam menggunakan aplikasi Quizizz yaitu handphone/Laptop, paketan data dan link/kode Quizizz.

Ada 2 tahap observasi lapangan yang dilakukan yaitu observasi sebelum implementasi Quizizz dan setelah implementasi Quizizz. Observasi sebelum Quizizz untuk mengetahui kondisi awal siswa dan observasi setelah menggunakan aplikasi Quizizz untuk melihat perubahan yang terjadi terutama tingkat kehadiran dan hasil belajar siswa. Ditambah hasil wawancara siswa terkait penggunaan Quizizz dilengkapi dokumentasi pelaksanaan Quizizz.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode penelitian deskriptif. Yaitu mengumpulkan suatu kenyataan yang ada di lapangan agar bisa dipahami mendalam sehingga pada akhirnya diperoleh temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian (Sukmadinata, 2005). Maksudnya disini untuk mendeskripsikan persentase peningkatan kehadiran dan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian Sebelum Implementasi Quizizz

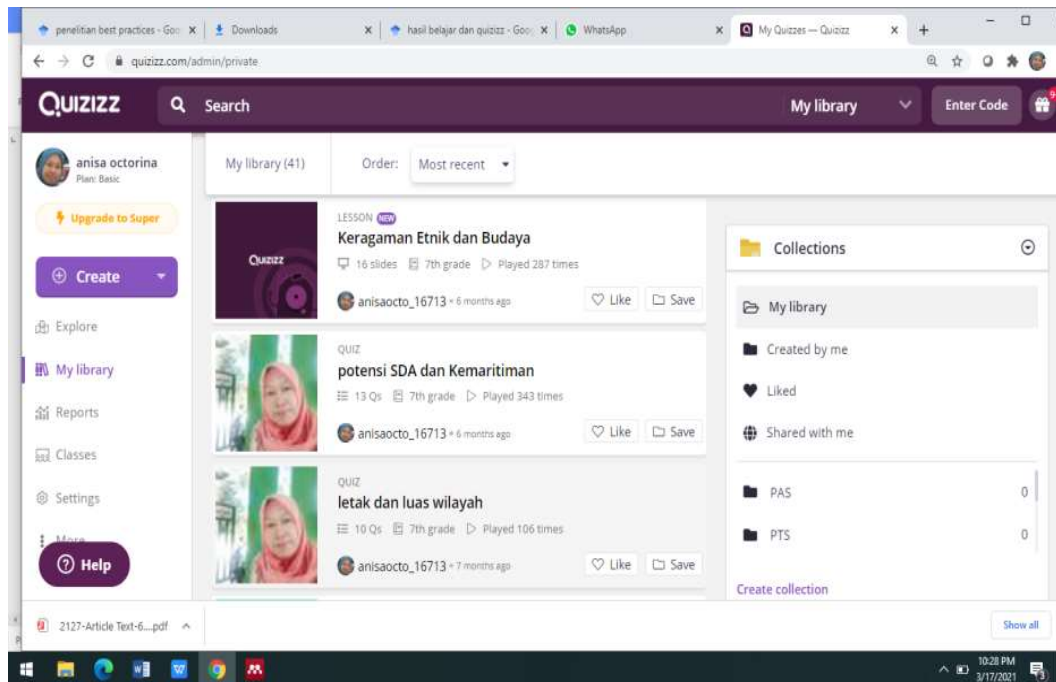
Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz. Kondisi awal sebelum menggunakan Quizizz yaitu siswa kurang semangat mengikuti pelajaran IPS. Terbukti siswa yang hadir hanya 50 % dan hasil nilai IPS kurang memuaskan. Banyak siswa yang belum bisa memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sekitar 47 %. Adapun KKM untuk pelajaran IPS di UPT SMPN 1 Panggungrejo adalah 65. Setiap kali diberi tugas, anak-anak seperti kurang memiliki motivasi belajar. Tugas dikerjakan tetapi hasilnya tidak memuaskan. Hasil wawancara menunjukkan siswa mulai jenuh dengan pembelajaran online. Apalagi jika guru hanya memberi tugas tanpa memberi materi sebelumnya. Mereka sering bertanya kapan bisa masuk sekolah seperti biasanya, agar lebih paham menerima pelajaran.

Adapun tahapan pelaksanaan program pada awal pembelajaran sebelum implementasi Quizizz 1) guru hanya mengajar lewat grup WA. 2) Memberi link materi lewat Google form sekaligus untuk absensi 3) siswa disuruh belajar mandiri. Berdasarkan dari daftar absensi, siswa yang mau membuka link hanya 50 %. Jumlah kehadiran semakin berkurang di pertemuan berikutnya. Hasil belajar juga kurang memuaskan. Akhirnya dicoba menggunakan aplikasi Quizizz. Adapun tahapannya yaitu 1) Perencanaan 2)Pelaksanaan dan3) Evaluasi.

Perencanaan

Disini guru mulai menyiapkan soal Quizizz. Untuk bisa membuat soal guru harus memiliki akun Quizizz. Untuk mendaftar aplikasi Quizizz bisa menggunakan akun gmail. Setelah memiliki akun Quizizz baru bisa membuat soal. Ada 2 cara dalam membuat soal. Mengetik sendiri ditempat yang sudah disediakan atau mengambil soal di Bank Soal Quizizz melalui Telepod. Jika membuat soal menggunakan telepod akan lebih mudah. Waktu juga lebih cepat dan efisien. Di bank soal sudah banyak contoh soal Quizizz yang sudah pernah dibuat oleh orang lain. Jika mengambil soal dari Bank Soal Quizizz menggunakan Telepod diperbolehkan dan tidak melanggar hak cipta. Hal ini merupakan salah satu keuntungan menggunakan aplikasi Quizizz.

Model soal Quizizz juga bermacam-macam. Ada Multiple choice, check box, fill in the blank, poll, open Ended. Bahkan sekarang bisa menggunakan slide. Fitur nya semakin lengkap. Jika soal sudah selesai bisa disimpan dan siap digunakan.



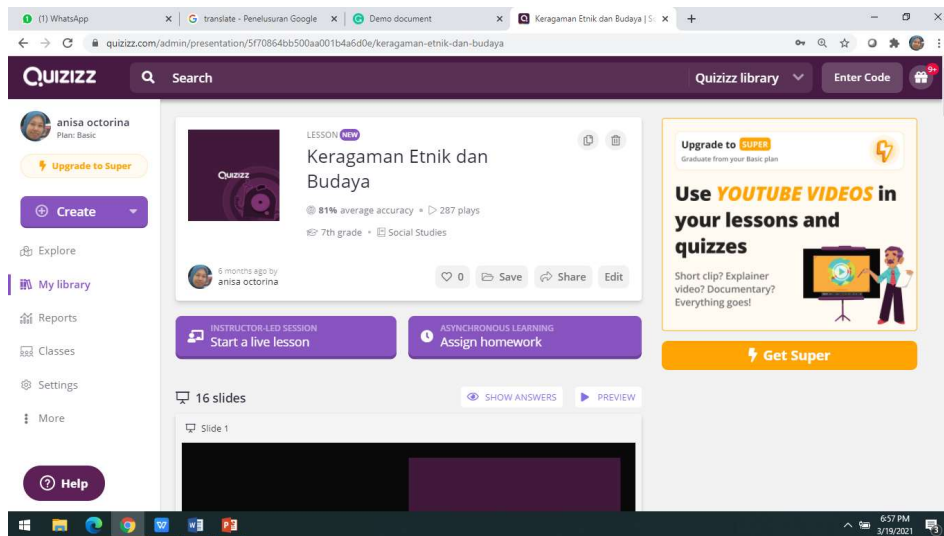
Gambar 1. Kumpulan Soal Quizizz

Gambar 1 menunjukkan kumpulan materi IPS yang dibuat soal Quizizz nya. Biasanya soal dibuat sendiri ditambah dengan mengambil dari bank soal Quizizz menggunakan bantuan Telepod.

Pelaksanaan

Setelah soal Quizizz berhasil dibuat dan disimpan, maka sudah siap digunakan. Ada 2 pilihan cara memainkan aplikasi Quizizz. Yaitu secara Live Game (Langsung) dan mengaturnya sebagai Home work (Pekerjaan Rumah). Jika ingin memainkan Quizizz secara live game (Langsung), guru dan siswa harus online secara bersama-sama. Kode soal biasanya terdiri dari 6 digit dan berupa angka. Setelah kode soal diberikan dan semua siswa sudah masuk baru quizizz bisa mulai dimainkan. Waktu pengerjaan bisa diatur. Jalannya permainan juga tampil di dashboard. Ada sistem rankingnya juga. Hal inilah yang membuat siswa semangat dan termotivasi untuk belajar. Ada rasa malu jika nilai kurang memuaskan. Apalagi hasilnya bisa terlihat di Dashboard. Mulai yang terbaik sampai terendah bisa dilihat hasilnya di Dashboard. Masalahnya tidak semua siswa bisa mengikuti jika menggunakan Quizizz secara live Game (langsung) disebabkan adanya gangguan jaringan internet.

Karena terkendala jaringan internet biasanya Quizizz diatur sebagai Homework atau Pekerjaan Rumah. Cara ini lebih efektif karena bisa disesuaikan dengan kondisi jaringan internet siswa di rumah. Biasanya siswa mengerjakan Quizizz malam hari karena menunggu jaringan internet bagus.



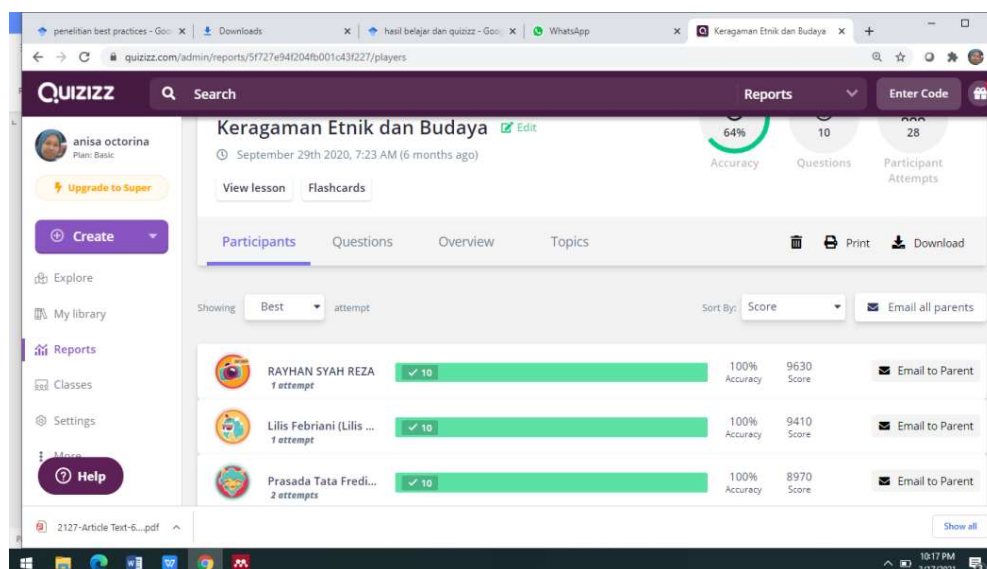
Gambar 2. Tampilan soal Quizizz yang siap digunakan

Gambar 2 menunjukkan soal Quizizz bisa dimainkan secara langsung (Live Game) atau mengaturnya sebagai *Homework* (Pekerjaan Rumah).

Temuan Penelitian Setelah Implementasi Quizizz

Dari hasil observasi setelah menggunakan aplikasi Quizizz ternyata anak-anak menjadi antusias belajar. Mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran IPS. Daftar Absensi Siswa menunjukkan tingkat kehadiran meningkat dari 50 % menjadi 84 %. Bahkan beberapa siswa minta di setiap pertemuan menggunakan aplikasi Quizizz. Siswa merasa seperti bermain game. Pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Semakin diulang Quizizznya, siswa secara tidak langsung belajar lebih memahami materi. Menggunakan aplikasi Quizizz itu seperti bermain tetapi sebenarnya adalah belajar.

Adapun tahapan pelaksanaan program saat Implementasi Quizizz 1) guru memberi salam dan mengajak berdoa 2)memberi materi melalui grup WhatsApp disesuaikan dengan jadwal pelajaran 3)Siswa boleh bertanya jika mengalami masalah dalam pembelajaran 4)Guru membagikan link Quizizz sekaligus untuk absen 5) Guru membagikan photo hasil quizizz agar anak-anak semakin semangat belajar.



Gambar 3. Hasil Quizizz

Gambar 3 menunjukkan salah satu hasil Quizizz yang sudah dikerjakan siswa. Beberapa siswa mengulang sendiri Quizizznya agar hasilnya memuaskan. Inilah yang namanya belajar. Ada perubahan nilai yang semakin meningkat dari sebelumnya.

Tabel 1 Persentase Tingkat Kehadiran Sebelum dan Sesudah Quizizz

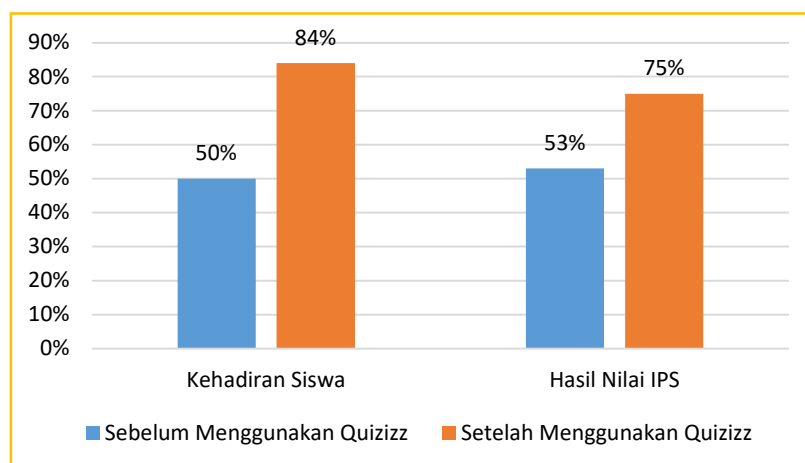
Keterangan	Sebelum Quizizz	Setelah Quizizz
Siswa hadir	16 (50%)	27 (84%)
Tidak hadir	16 (50%)	5 (16%)
Total	32 (100%)	32 (100%)

Tabel 1 menunjukkan siswa yang hadir mengikuti pelajaran IPS sebelum menggunakan aplikasi Quizizz sebanyak 50 %. Setelah menggunakan aplikasi Quizizz siswa yang hadir mengikuti pelajaran IPS meningkat menjadi 84%. Siswa yang tidak hadir sebelum menggunakan Quizizz sebanyak 50 %. Setelah menggunakan aplikasi Quizizz yang tidak mengikuti pelajaran IPS menjadi 16 %. Hal ini membuktikan bahwa setelah menggunakan quizizz, jumlah siswa yang mau mengikuti pelajaran IPS meningkat.

Tabel 2. Persentase Siswa yang memenuhi KKM sebelum dan sesudah Quizizz

Keterangan	Sebelum Quizizz	Setelah Quizizz
Siswa Memenuhi KKM	17 (53%)	24 (75%)
Siswa Tidak Memenuhi KKM	15 (47%)	8 (25%)
Total	32 (100%)	32 (100%)

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa siswa yang memenuhi KKM sebelum Quizizz sebanyak 53 %. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM sebanyak 47%. Siswa yang memenuhi KKM setelah menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 75 %. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM setelah menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 25 %. Hal ini membuktikan bahwa setelah menggunakan aplikasi Quizizz hasil belajar IPS meningkat. Dilihat dari jumlah siswa yang nilainya memenuhi KKM meningkat sebesar 22 % . Yaitu dari 53 % menjadi 75%.



Gambar 4. Hasil Implementasi Quizizz terhadap tingkat Kehadiran dan Hasil Belajar IPS

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan Hasil Implementasi aplikasi Quizizz bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS. Setelah menggunakan aplikasi Quizizz tingkat kehadiran

meningkat sebesar 34 % dari 50 % menjadi 84 %. Sedangkan Hasil Nilai IPS yang memenuhi KKM meningkat sebesar 22 % yaitu dari 53 % menjadi 75 %.

Dalam Implementasi Quizizz juga ada beberapa kendala yang dihadapi. Yaitu 1) tidak semua siswa memiliki Handphone apalagi Laptop. Selain itu 2) aplikasi Quizizz sangat bergantung pada jaringan internet (Mulyati & Evendi, 2020). Lokasi rumah siswa yang dekat pantai sering mengalami gangguan jaringan internet. Hal ini menjadi kelemahan dari Implementasi Quizizz.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian dari ibu Mulyati dkk dalam Jurnal Pendidikan Matematika yang berjudul Pembelajaran Matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. Tetapi ada sedikit tambahan penelitian ini selain focus pada hasil belajar siswa juga memperhatikan tingkat kehadiran siswa. Kendala lainnya yaitu 3) beberapa siswa tidak mempunyai email, padahal email adalah salah satu syarat wajib jika mau menggunakan aplikasi Quizizz.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan/kendala yang ditemui dalam Implementasi Quizizz yaitu: 1) Untuk siswa yang tidak memiliki Handphone apalagi laptop supaya belajar mandiri buku paket dan mencoba latihannya di LKS. Seminggu sekali siswa datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas atau konsultasi masalah dalam pembelajaran online dengan tetap mentaati protocol kesehatan. 2) Untuk yang sering mengalami gangguan jaringan internet diberi waktu menunggu sinyal lancar 3) Untuk yang tidak memiliki akun email dibimbing secara pribadi agar bisa mempunyai akun email sendiri. Karena email merupakan syarat wajib dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

SIMPULAN

Masa pandemi memberi tantangan guru untuk lebih kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam belajar. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS yaitu aplikasi Quizizz. Sebelum quizizz hanya 50% yang mau membuka link google form dan mengisi absensi. Setelah menggunakan aplikasi quizizz di setiap pertemuan, tingkat kehadiran siswa meningkat menjadi 84 %. Berarti ada peningkatan sebesar 34 % untuk tingkat kehadiran. Hasil belajar juga meningkat. Hasil Nilai IPS yang memenuhi KKM meningkat sebesar 22 % yaitu dari 53 % menjadi 75 %. Guru menyadari ada beberapa kendala yang dihadapi dalam Implementasi Quizizz. Yaitu tidak semua siswa memiliki Handphone apalagi laptop. Siswa sering mengalami gangguan jaringan internet disebabkan lokasi tempat tinggal siswa yang dekat pantai. Selain itu beberapa siswa tidak memiliki email padahal email merupakan syarat utama penggunaan aplikasi Quizizz. Adapun solusinya yaitu : 1) Untuk yang tidak memiliki Handphone apalagi laptop siswa supaya mempelajari sendiri buku paket dan mencoba latihannya di LKS. Seminggu sekali datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas atau konsultasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran online tetapi harus tetap mentaati protocol kesehatan. 2) Untuk yang sering mengalami gangguan jaringan internet diberi kelonggaran waktu menunggu sinyal lancar. 3) Untuk yang tidak memiliki akun email dibimbing secara pribadi agar bisa mempunyai akun email sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- 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.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Sukmadinata, S. N. (2005). Metode Penelitian. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3).
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 151-158.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantu audio visual dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13-19.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Para Guru Di Smpn 2 Kediri. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 24-29.
- Utami, P. S., & Gafur, A. (2015). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 97-103.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.
- Wulansari, M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips 4 Sma Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Siliwangi.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143-152.