JIUBJ

Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 22(1), Februari 2022, 232-238
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat universitas Batanghari Jambi
ISSN 1411-8939 (Online), ISSN 2549-4236 (Print)
DOI 10.33087/jiubj.v22i1.1845

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19

Rani Rahim*, M. Arif Rahman
Universitas Dharmawangsa
*Correspondence email: ranirahim@dharmawangsa.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang layak serta efektif dan apakah aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Media yang dikembangkan merupakan aplikasi Quizizz dan tes kemampuan pemecahan masalah matematik. Subjek penelitian merupakan siswa kelas X. Jenis penelitian menggunakan model 4-D. Dalam menguji kelayakan sebuah media didapatkan dari 5 orang validasi ahli. Sedangkan untuk melihat keefektifan media didapatkan dari uji coba terhadap media pembelajaran dan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Uji coba terbatas dilakukan kepada 9 orang siswa. Uji coba lapangan terdiri dari uji coba lapangan pertama dan kedua dilakukan terhadap siswa kelas X. Bersumber pada kesimpulan dari kelima ahli menyatakan jika media pembelajaran termasuk dalam kategori layak untuk digunakan. Sedangkan bersumber pada hasil uji coba penilaian siswa terhadap media pembelajaran dengan kategori sangat baik. Berdasarkan nilai ketuntasan hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria keefektifan dan terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa menggunakan aplikasi Quizizz

Kata kunci: Aplikasi Quizizz; Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik; Pengembangan Media

Abstract. *The purpose of this research is to find out how the development of learning media based on the Quizizz application is feasible and effective and whether the Quizizz application can improve students' mathematical problem solving abilities. The media developed is the Quizizz application and a mathematical problem solving ability test. The research subjects were students of class X. The type of research using 4-D model. In testing the feasibility of the media obtained from 5 expert validation. Meanwhile, to see the effectiveness of media, it was obtained from trials of learning media and the results of students' mathematical problem solving abilities test. Limited trials were conducted on 9 students. The field trial consisted of the first and second field trials carried out on class X. Based on conclusions of the five experts stated that the learning media is included in the category feasible to use. Meanwhile, based on results of the student assessment of the learning media in the very good category. Based on the completeness value, student learning outcomes have met the effectiveness criteria and there is an increase in students' mathematical problem solving abilities using the Quizizz application.*

Keywords**:** *Mathematical Problem Solving Ability; Media Development; Quizizz Application*

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi ini, kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang lebih mendorong untuk melakukan penyempurnaan dalam memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran lebih efektif. Dengan kemajuan teknologi tersebut menuntut agar guru dapat memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran daring. Bersamaan dengan terdapatnya kemajuan tersebut, hingga mengalami tantangan pendidikan berbasis digital dibutuhkan terdapatnya pemanfaatan media pendidikan yang inovatif, efisien, serta efektif sehingga dibutuhkan adanya suatu media pendidikan berbasis digital yang bisa digunakan dalam pendidikan yang membuat hasil belajar meningkat (Irwan. dkk, 2019). Tidak bisa kita pungkiri jika dengan adanya perkembangan teknologi sehingga akan mendapatkan pengaruh positif maupun negatif dalam kehidupan manusia yang berkaitan dengan adanya penerapan teknologi ini bagi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran yang tadinya konvensional berubah menjadi ke arah teknologi yang diharapkan pembelajaran tersebut menjadi lebih baik untuk ke depannya (Aini, 2019).

Mengajar pada masa pandemi seperti ini memang tidaklah mudah, akan tetapi pada situasi seperti inilah peran guru dan orangtua sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar untuk membuat inovasi terbaru. Oleh sebab itu, guru harus mampu membuat sesuatu media pendidikan yang menarik sehingga pendidikan yang mengasyikkan untuk siswa dapat terlaksana (Mansyur, 2020). Tentulah tidak mudah melakukan pembelajaran daring karena hal tersebut pasti mempunyai beraneka macam kendala. Salah satu kendala yang terjadi yaitu siswa kurang fokus untuk belajar karena pembelajaran tidak dilaksanakan di kelas. Oleh karena itu, terdapatnya sesuatu media pendidikan yang bisa meningkatkan motivasi siswa supaya senantiasa fokus dalam pendidikan daring. Pada masa pandemi ini, guru dituntut harus dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *e-learning* agar siswa dapat termotivasi dan semangat untuk belajar meskipun pembelajaran harus dilakukan secara daring.

Apalagi dengan pembelajaran daring seperti ini, guru jarang mengajukan pertanyaan yang bisa menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa meningkat.

Kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas sebagai guru adalah hal yang sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Kita tidak bisa menyalahkan keadaan atau tidak akan mungkin berhenti maupun menyerah karena keadaan pandemi seperti ini. Apapun yang terjadi, pendidikan akan tetap terus berjalan. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang lebih menekankan bagaimana usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat mendorong ataupun memfasilitasi siswa dalam belajar terutama dalam hal memotivasi siswa dalam belajar (Warsita, 2008). Bersumber pada hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika mengatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar daring selama ini, hal ini dikarenakan guru dalam memberikan materi masih menggunakan WA. Sehingga siswa kurang efektif dalam pembelajaran dan bahkan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Selain sulitnya siswa dalam belajar, guru juga tidak memanfaatkan media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa selama daring. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran bagi guru agar pembelajaran lebih efektif, inovatif dan menarik.

Media pembelajaran di masa pandemi ini yang cocok digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. Salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dapat dimainkan dengan banyak pemain. Quizizz dapat diakses melalui *website* dan dapat dimanfaatkan oleh siswa dari rumah masing-masing untuk dimainkan bersama, ataupun juga dapat digunakan sebagai latihan dalam menjawab soal maupun tugas siswa. Soal yang diberikan dalam aplikasi Quizizz ini berisi tentang soal-soal pemecahan masalah. Meskipun soal yang diberikan berbasis *e-learning* dan dikerjakan secara daring. Namun, soal-soal tersebut dapat membuat kemampuan pemecahan masalah matematik siswa meningkat. Quizizz adalah sebuah aplikasi yang bisa dimanfaatkan ketika belajar yang memudahkan guru dalam mengembangkan kreatifitas sehingga terwujudnya pembelajaran ke arah revolusi industri 4.0 dengan cara mengunduh aplikasi tersebut dari *playstore* atau situs lain (Zurnawita & C. Prabowo, 2014). Selain itu dengan adanya Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif trik dalam pembelajaran dan mengasyikkan tanpa mengurangi nilai pembelajaran yang sedang dilakukan. Sehingga dengan seperti ini juga dapat melibatkan partisipasi siswa menjadi aktif (Noor, 2020).

Game Quizizz merupakan suatu aplikasi berbasis sebuah permainan yang membawa kegiatan multipemain ke dalam sebuah ruangan kelas dan di kelas tersebut dibuat sebuah latihan interaktif dan mengasyikkan (Purba, 2019). Penggunaan aplikasi Quizizz bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan latihan di kelas dengan menggunakan perangkat elektronik mereka. Selain itu, Quizizz juga mengharuskan siswa untuk saling berkompetisi dan memberikan motivasi dalam belajar sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Dalam pemakaiannya, siswa diberikan latihan pada waktu yang serentak dan siswa juga dapat mengecek langsung siswa tersebut berada di peringkat ke berapa. Dalam hal ini guru hanya memantau jalannya kuis dan guru juga dapat memperoleh hasil dari kuis tersebut ketika kuis telah dikerjakan oleh siswa. Tujuan dari pemberian kuis ini adalah memberikan evaluasi hasil pengerjaan siswa.

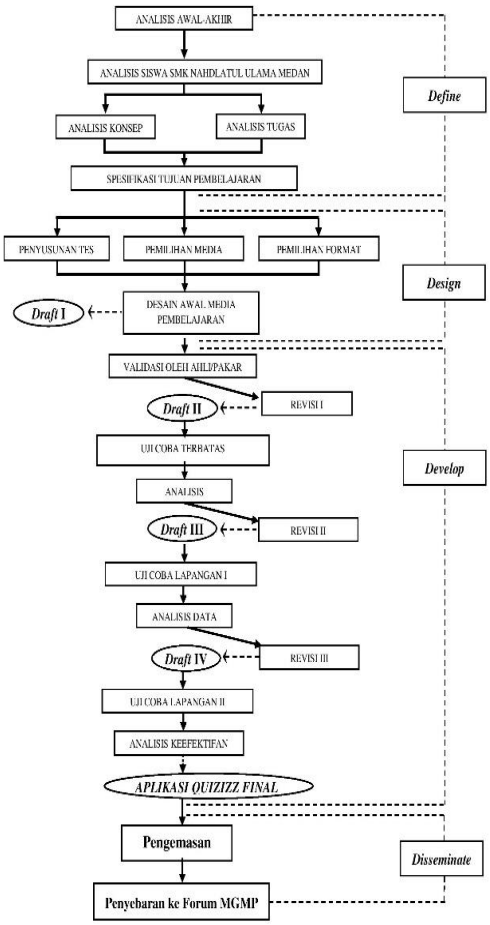
Game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan *game* memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal (Setiawan, 2019). Merancang suatu pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dalam belajar bertujuan agar materi yang diberikan lebih efektif kepada siswa (Tafonao, 2018). Bentuk pembelajaran seperti ini sangat efektif bagi siswa apalagi di masa pandemi seperti ini. Aplikasi Quizizz diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik. Hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa dan masa depannya (Wena, 2014). Dengan memberikan tes kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, maka siswa dituntut untuk dapat berpikir secara sistematis (Pardimin dan Widodo, 2016).

Siswa perlu dilatih dalam memecahkan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah sehingga dengan seperti itu kemampuan berpikirnya lebih diasah lagi. Oleh sebab itu, agar kemampuan pemecahan masalah matematik siswa lebih meningkat sehingga perlu adanya soal-soal tes kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, pentingnya guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang dicapai. Diharapkan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa.

METODE

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nahdlatul Ulama Medan adalah salah satu tempat yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 30 siswa. Aplikasi Quizizz digunakan pada materi "Barisan dan Deret". *Research and Development* dalam penelitian ini yaitu model 4-D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate.* Dalam mengumpulkan informasi maka peneliti memberikan lembar validasi serta lembar angket respon siswa. Lembar validasi berasal dari 5 orang validasi ahli.

Sebaliknya untuk melihat keefektifan media didapatkan dari uji coba yang dilakukan terhadap media pembelajaran. Uji coba tersebut adalah uji coba terbatas serta uji coba lapangan pertama serta kedua. Sebaliknya uji coba lapangan pertama serta kedua diberikan kepada siswa kelas X yang terdiri dari 30 orang siswa. Sesudah siswa memakai aplikasi Quizizz, maka siswa diberikan lembar angket respon siswa untuk memberikan penilaian media pembelajaran yang sudah digunakan. Adapun model pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Modifikasi Bagan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4-D

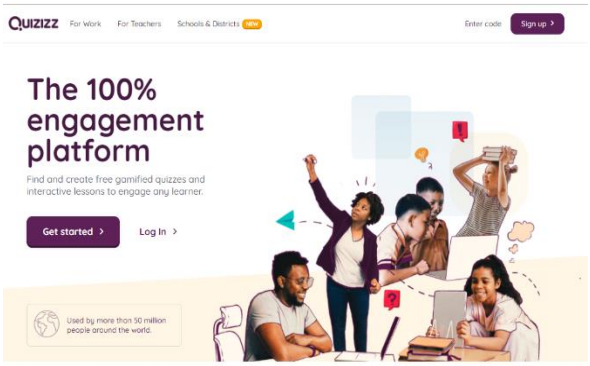
Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang ditinjau dari aspek kevalidan. Pada tahap ini, data yang didapatkan berasal dari 5 orang validasi ahli. Masing-masing dari indikator tersebut memiliki kriteria penskoran mulai dari 1 sampai 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz adalah salah satu permainan *digital* dimana siswa berada dalam suatu kegiatan kelas yang terdiri dari multipemain yang memanfaatkan komputer ataupun *smartphone* sehingga siswa dapat berlatih bersama dan kegiatan ini lebih menyenangkan bagi siswa (Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, 2018).

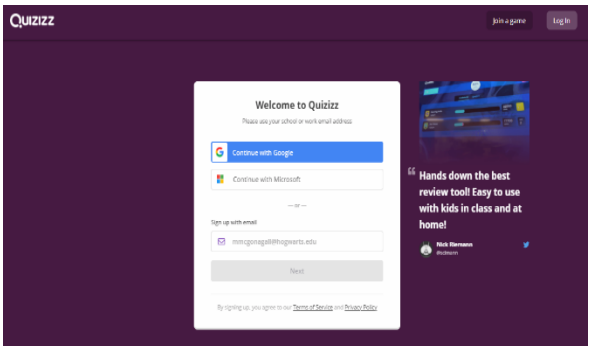
Langkah-langkah dalam penggunaan Quizizz yaitu:

1. Guru dapat masuk melalui link quizizz.com, maka akan terlihat tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik "*sign up*"



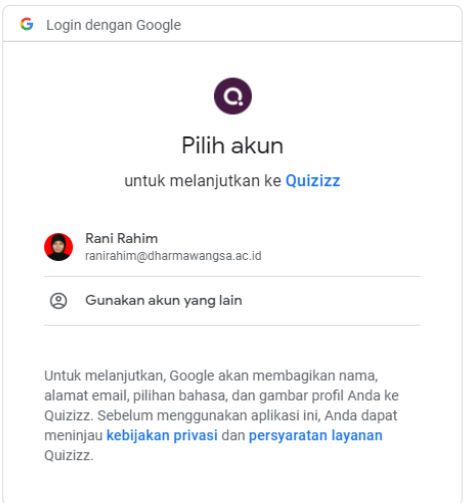
Gambar 2. Tampilan Awal Quizizz

2. Guru dapat "*sign up*" dengan akun google atau masuk menggunakan email.



Gambar 3. Tampilan Awal Quizizz Sebelum Login

3. Jika sudah punya akun google, maka langsung saja klik "*sign up with google"*. Jika menggunakan email maka klik "*sign up with email*". Silahkan masuk menggunakan email yang masih aktif dan passwordnya.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Quizizz Sebelum Login

4. Pilih "*at a school*"



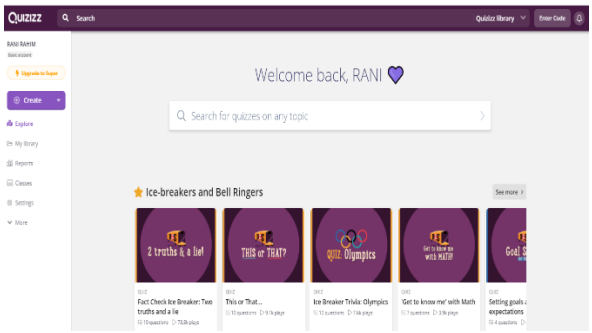
Gambar 5. Tampilan Jenis Pilihan Menggunakan Aplikasi Quizizz

5. Lalu pilih sebagai "*teacher*"



Gambar 6. Tampilan Pilihan Menggunakan Aplikasi Quizizz

6. Jika tampilannya sudah seperti ini maka guru telah berhasil membuat akun di quizizz.com



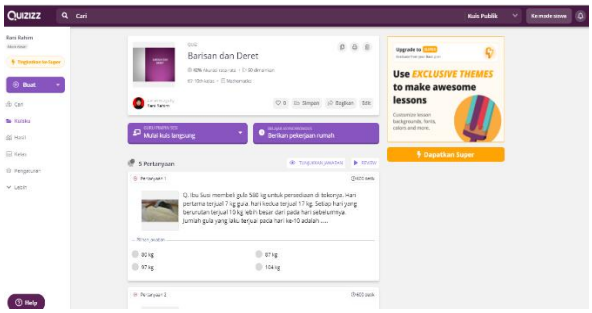
Gambar 7. Tampilan Quizizz

Deskripsi Tahap Pendefinisian (Define)

1. Analisis Awal Akhir. Dalam tahap ini dilaksanakan analisis kurikulum yang dilakukan di SMK Nahdlatul Ulama Medan. Dalam kurikulum 2013, siswa diharuskan untuk bisa melakukan pengamatan, bertanya, bernalar serta mampu menyajikan apa yang diketahui pada saat pembelajaran. Atau dapat dikatakan bahwasanya pembelajaran berpusat pada siswa (Kemendikbud, 2013). Pada masa pandemi seperti ini, pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran online. Berdasarkan observasi peneliti terhadap media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring ini adalah beberapa guru hanya memanfaatkan WA dalam menyampaikan materi kepada siswa. Karena pentingnya sebuah media pembelajaran maka media pembelajaran yang dikembangkan adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz yang didesain semenarik mungkin dan menyajikan soal-soal yang dapat memecahkan masalah pada materi Barisan dan Deret.
2. Analisis Siswa. Analisis siswa dilakukan untuk menalaah karakteristik siswa kelas X yaitu tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan akademik. Dari hasil analisis siswa ini maka diperoleh sebagai berikut :
   a. Siswa SMK Nahdlatul Ulama Medan rata-rata berusia 15-17 tahun. Jika dihubungkan dengan tahap perkembangan kognitif, maka siswa ini berada pada tahap perkembangan operasi formal. Akan tetapi, siswa pada usia ini masih membutuhkan benda-benda yang nyata, termasuk pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan nyata siswa. Oleh sebab itu, sangat tepat jika pembelajaran matematika menggunakan sebuah aplikasi Quizziz dengan menyajikan pertanyaan yang mengasah kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan bukan hanya pertanyaan biasa, akan tetapi, pertanyaan yang berkaitan dengan masalah matematik sehingga kemampuan pemecahan masalah matematik siswa dapat terlihat dalam menjawab soal tersebut.
   b. Dari perolehan nilai ulangan harian siswa dari guru matematika, 52% siswa telah tuntas sedangkan 48% siswa tidak tuntas belajar dengan rata-rata skor yang dihasilkan adalah 68.
3. Analisis Konsep**.** Analisis konsep memiliki tujuan dalam melakukan identifikasi bagian-bagian utama yang akan diajarkan kepada siswa pada materi Barisan dan Deret.
4. Analisis Tugas**.** Analisis tugas ini terdiri dari tugas umum dan tugas khusus. Tugas umum adalah kompetensi inti, sedangkan tugas khusus berasal dari kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan analisis materi.

Deskripsi Tahap Perancangan (Design)

1. Hasil Penyusunan Tes. Penyusunan tes yang digunakan adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematik didasarkan pada indikatornya. Tes ini terdiri dari 5 butir pertanyaan yang dirancang dan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan semua pertanyaan tersebut adalah 50 menit.
2. Hasil Pemilihan Media. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Quizizz. Tampilan aplikasi Quizizz dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Tampilan Aplikasi Quizizz pada Materi Barisan dan Deret

3. Hasil Pemilihan Format. Pemilihan format untuk media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam memecahkan soal-soal tersebut. Tampilan aplikasi Quizizz dibuat semenarik mungkin dan soal yang diberikan adalah pertanyaan-pertanyaan yang kontekstual disertai dengan gambar yang menarik.
4. Hasil Perancangan Awal. Pada tahap ini diperoleh media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Semua hasil dalam tahap ini disebut *draft* I.

Deskripsi Tahap Pengembangan (Develop)

1. Hasil Validasi Ahli. *Draft* I yang diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli. Dalam melakukan validasi, para ahli melihat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli media. Para ahli berasal dari kalangan dosen maupun guru sesuai dengan bidang ilmunya. Hasil validasi ini merupakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para ahli dinamakan *draft* II.
   a. Para Ahli. Para ahli yang telah melaksanakan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (*draft*) I terdiri dari 5 orang.
   b. Hasil Validasi. Penilaian yang dilaksanakan oleh para ahli berdasarkan indikator yang meliputi : penyajian, bahasa, isi, tampilan dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing ahli:
      1) Ahli Materi. Ahli materi terdiri dari dua orang yaitu dosen dan guru. Data uji coba ahli materi diperoleh dari angket yang sudah diberikan. Produk pengembangan yang diberikan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, sehingga diperoleh hasil data uji coba yaitu sebesar 4,42 dan 4,53.
      2) Ahli Bahasa. Data uji coba ahli bahasa diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli bahasa. Saran dan kritik dari ahli bahasa adalah perbaiki kata-kata yang masih rancu dan pengetikan yang masih salah. Maka diperoleh hasil data dengan rerata skor adalah 4,38.
      3) Ahli Desain. Ahli desain memberi kritik dan saran terhadap tampilan aplikasi Quizizz yang dikembangkan. Saran dari ahli desain adalah agar tampilannya disajikan lebih menarik sehingga mampu menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Tes yang ditampilkan untuk memecahkan masalah matematika juga cukup baik jika disajikan dalam bentuk aplikasi Quizizz. Hasil dari uji coba data menurut ahli desain diperoleh rerata skor adalah 4,61.
      4) Ahli Media. Ahli media memberi saran dan kritik adalah media sudah baik dan alangkah baiknya jika dikembangkan pada materi lain pada pelajaran Matematika. Hasil dari uji coba data menurut ahli media diperoleh rerata skor adalah 4,42. Berdasarkan nilai rerata skor yang diperoleh dari para ahli maka berada pada interval $4 \leq Va < 5$. Bersumber dari kriteria kevalidan maka dapat dikatakan jika media pembelajaran yang dikembangkan valid (Hobri, 2010).

Tabel 1. Hasil Validasi Menurut Para Ahli

No.	Ahli	Nilai Rerata Skor
1.	Ahli Materi	4,42
2.	Ahli Materi	4,53
3.	Ahli Bahasa	4,38
4.	Ahli Desain	4,61
5.	Ahli Media	4,42

Sumber: Data olahan

2. Uji Coba Terbatas. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, dilakukan terlebih dahulu uji coba terbatas terhadap *draft* II. Uji coba terbatas dilakukan kepada 9 orang siswa berdasarkan kemampuan yang mereka miliki. Dari hasil respon siswa pada uji coba terbatas, sebagian besar memberikan respon sangat senang diberikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pada saat uji coba terbatas diberikan masukan diantaranya adalah ada beberapa istilah yang terdapat media pembelajaran yang dapat diperjelas lagi, karena ada sebagian siswa yang kurang dapat memahami istilah tersebut. Karena respon siswa masih kurang dari 85% maka setelah mendapat masukan dari siswa, *draft* II direvisi kembali menjadi *draft* III. *Draft* III tersebut akan digunakan untuk kelas uji coba.
3. Uji Coba Lapangan Pertama. Hasil uji coba lapangan pertama pada 30 orang siswa maka respon siswa sudah berada pada persentase 78,31%. Selain dilihat dari respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, keefektifan media pembelajaran dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal. Tes dikatakan efektif jika persentase ketuntasan belajar

klasikal siswa mencapai klasifikasi minimal baik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 85% siswa berada pada kategori minimal baik (Rohman & Amri, 2013). Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematik.

Tabel 2. Tingkat Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Uji Coba Lapangan Pertama

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	22 orang	73,33%
Tidak Tuntas	8 orang	26,67%
Jumlah	30 orang	100%

Sumber: Data olahan

Data yang diperoleh pada uji coba lapangan pertama menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa sebesar 73,33% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 22 siswa. Suatu pembelajaran dikatakan telah mencapai ketuntasan apabila persentase ketuntasan siswa berada di atas 85%. Dikarenakan pada uji coba lapangan pertama belum memenuhi kriteria pencapaian ketuntasan maka perlu dilaksanakan uji coba lapangan kedua.

4. Uji Coba Lapangan Kedua. Hasil uji coba lapangan kedua pada 30 orang siswa maka respon siswa sudah berada pada persentase 87,54%. Selain dilihat dari respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, keefektifan media pembelajaran dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan sama seperti pada uji coba lapangan pertama yaitu tes kemampuan pemecahan masalah matematik.

Tabel 3. Tingkat Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Uji Coba Lapangan Kedua

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	27 orang	90%
Tidak Tuntas	3 orang	10%
Jumlah	30 orang	100%

Sumber: Data olahan

Data yang diperoleh pada uji coba lapangan kedua menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik sebesar 90% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 27 siswa. Dikarenakan pada uji coba lapangan kedua, tingkat ketuntasan hasil belajar matematika siswa secara klasikal sebesar 90%. Maka dapat dikatakan bahwa secara klasikal siswa sudah tuntas dalam belajar.

Deskripsi Tahap Penyebaran (Disseminate)

Sesudah dilaksanakan uji coba lapangan maka media aplikasi Quizizz dinyatakan telah final. Langkah berikutnya yaitu dilakukannya sosialisasi kepada forum MGMP di SMK Nahdlatul Ulama Medan. Sosialisasi dilakukan dengan cara memberikan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dan dengan demikian buku petunjuk tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan selanjutnya dapat diterapkan pada materi pokok yang lainnya.

Media pembelajaran telah dikatakan layak setelah dilakukan validasi dari kelima ahli. Validasi yang dilakukan mendapatkan penilaian kategori baik dan layak untuk diterapkan. Dari hasil analisis uji coba terbatas pada 9 orang siswa maka diperoleh respon siswa sebesar 73,77%. Berdasarkan hasil analisis uji coba lapangan pertama dan kedua sebesar 78,31% dan 87,54%. Hal serupa telah dilakukan penelitian oleh (Mulyati, 2020) bahwa aplikasi Quizizz adalah suatu aplikasi dengan pemakaian yang gampang serta hasil yang kilat dalam proses penilaiannya sehingga menjadikan aplikasi ini cocok digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Sedangkan, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fazriyah, 2020) bahwa pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dilakukan di dalam kelas dapat membuat siswa bergairah dalam belajar serta guru dapat merasakan manfaatnya yaitu mempermudah guru dalam mengevaluasi siswa dan menambah sumber belajar bagi siswa.

Jika dilihat dari peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa pada uji coba lapangan pertama, tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum memenuhi dikarenakan persentase ketuntasan siswa berada di bawah 85%. Akan tetapi pada uji coba lapangan kedua, tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah memenuhi dikarenakan persentase ketuntasan siswa sudah berada di atas 85%. Pemakaian aplikasi Quizizz bisa diperuntukkan sebagai media pemberian kuis kepada mahasiswa yang hasilnya sangat signifikan yang mempengaruhi pada motivasi belajar mahasiswa (Rahman, 2020). Sama halnya dengan yang dilakukan oleh (Albeta, 2020) dengan adanya pembelajaran berbasis ICT menggunakan Quizizz sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja serta kapan saja dan juga menjadi lebih mengasyikkan serta tidak membosankan dan bisa meningkatkan hasil belajar maupun motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, dapat dikatakan jika siswa memiliki keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan dan mampu melatih kemampuan yang dimilikinya dengan menggunakan teknologi yang ada. (Muhtadi, 2019) teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu apabila ditinjau dari penilaian siswa dalam menggunakan Quizizz dikategorikan sangat baik. Sehingga disimpulkan jika dalam mengembangkan media pembejaran berbasis Quizizz sangat cocok diterapkan siswa dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari kelima ahli menyatakan Quizizz cocok diaplikasikan untuk siswa. Sedangkan dari sudut evaluasi siswa dalam

menggunakan meida tersebut berada dalam kategori sangat baik. Selain itu dari peningkatan hasil belajar siswa diperoleh bahwa pada uji coba lapangan pertama, ketuntasan secara klasikal sebesar 73,33% ≤ 85% sehingga tingkat ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa belum tercapai namun pada uji coba lapangan kedua, ketuntasan secara klasikal sebesar 90% ≥ 85% sehingga tingkat ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa sudah tercapai secara klasikal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I., 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Kependidikan*, 2(25), pp. 1–6.

Albeta, S. W. dkk, 2020. Peranan Turnamen Berbasis ICT dengan Aplikasi Quizizz terhadap Pembelajaran Kimia, *Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(1), pp. 11–15.

Fazriyah, N. dkk, 2020. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung, *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), pp. 199–204.

Hobri, 2010, *Metodologi Penelitian Pengembangan Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.

Irwan. dkk, 2019, Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes), *PEDAGOGI: Jurnal Pendidikan*, 8(1), p. 95.

Kemendikbud, 2013, *Pendekatan scientific (ilmiah) dalam pembelajaran*. Jakarta: Pusbangprodik.

Mansyur, A. R., 2020, Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia, *Education and Learning Journal*. doi: 10.33096/eljour.v1i2.55.

Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, Z., 2018, Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom', *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), p. 208.

Muhtadi, A., 2019, Pembelajaran Inovatif, *Modul 3*, pp. 1–148.

Mulyati, S. dan H. E., 2020. Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara, *GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), pp. 64–73.

Noor, S., 2020, Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-6 SMAN 7 Banjarmasin, *Pendidikan Hayati*, 6(1), pp. 1–7.

Pardimin dan Widodo, S., 2016, Increasing Skills of Student in Junior High Scholl to Problem Solving in Geometry with Guided, *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 10(4), pp. 390–395.

Purba, L. S., 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I, *JDP*, 12(1), p. 29.

Rahman, R. dkk, 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, *Jurnsl Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), pp. 60–66.

Rohman & Amri, 2013, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Setiawan, A. dkk, 2019, Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020, *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*.

Tafonao, T., 2018, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p. 103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

Warsita, B. 2008, *Teknologi Pembelajaran : Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wena, M. 2014, *Strategi Pembelajaaran Inovatif-Kontemporer*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zurnawita & C. Prabowo, 2014, Remote Switching Menggunakan Komunikasi Wifi Antara Smartphone Berbasis Android dan Wifi 210, *Jurnal Momentum*, 16(1), pp. 90–96.