

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. DESKRIPSI KONDISI AWAL**

##### **1. Profil Sekolah**

###### **1. Identitas Sekolah**

1. Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 PADEMAWU
2. NPSN : 20527166
3. Jenjang Pendidikan : SMP
4. Status Sekolah : Negeri
5. Alamat Sekolah : Jl. Raya Pademawu Barat No. 10  
RT / RW : 0 / 0  
Kode Pos : 69381  
Kelurahan : Pademawu Barat  
Kecamatan : Kec. Pademawu  
Kabupaten/Kota : Kab. Pamekasan  
Provinsi : Prov. Jawa Timur  
Negara : Indonesia
6. Posisi Geografis : -7.1896 Lintang  
113.5128Bujur

###### **2. Data Pelengkap**

7. SK Pendirian Sekolah : 0206/O/1980
8. Tanggal SK Pendirian : 1980-07-30
9. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

10. SK Izin Operasional : 0206/O/1980
11. Tgl SK Izin Operasional : 1980-07-30
12. Kebutuhan Khusus Dilayani : -
13. Nomor Rekening : 0071040208
14. Nama Bank : BANK JATIM ( BPD )
15. Cabang KCP/Unit : Pamekasan
16. Rekening Atas Nama : SMP NEGERI 1 PADEMAWU
17. MBS : Ya
18. Memungut Iuran : Tidak
19. Nominal/siswa : 0
20. Nama Wajib Pajak : SMPN 1 PADEMAWU
21. NPWP : 000060947608000

### **3. Kontak Sekolah**

22. Nomor Telepon : -
23. Nomor Fax : -
24. Email : [smpn1pademawu@gmail.com](mailto:smpn1pademawu@gmail.com)
25. Website : <http://smpn1pademawu@gmail.com>

### **4. Data Periodik**

26. Waktu Penyelenggaraan : Pagi/6 hari
27. Bersedia Menerima Bos? : Ya
28. Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat
29. Sumber Listrik : PLN
30. Daya Listrik (watt) : 0
31. Akses Internet : Lainnya (Serat Optik)

32. Akses Internet Alternatif : XL (GSM)

**5. Visi SMP Negeri 1 Pademawu**

Unggul dalam prestasi berakhlakul karimah, dan berwawasan lingkungan berdasarkan iman dan takwa

**6. Misi SMP Negeri 1 Pademawu**

Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik

1. Meningkatkan pelajaran dengan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan.
3. Memenuhi sarana dan prasarana yang memadai.
4. Mengembangkan pengelolaan sekolah yang afektif, transparan, dan akuntabel.
5. Mengembangkan penialaian yang efektif dan berkesinambungan.
6. Meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengalaman keagamaan.
7. Memperoleh nilai-nilai agama dalam kehidupan.
8. Menerapkan akhlakul karimah.
9. Mewujudkan perilaku peduli lingkungan melalui pembiasaan- pembiasaan yang positif.

## **B. HASIL PENELITIAN**

### **1. Bagaimana Penerapan Game Quizizz Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII E Di Smp Negeri 1 Pademawu**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan peneliti sebagai pengajar. Sebelum melaksanakan PTK, peneliti dan guru bekerjasama dalam mempersiapkan PTK, Penelitian ini dilaksanakan pada tiga siklus.

Penelitian dilaksanakan di kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu tahun pelajaran 2021/2022 pada semester genap. Siswa kelas VII E 30 siswa, terdiri dari laki-laki 24 siswa dan perempuan 6 siswi, dengan guru Tadris ilmu pengetahuan sosial Ibu Anik Istiharah, S.Pd. pelaksanaan PTK ini dilakukan melalui 3 siklus, dimana siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 26 dan 29 maret pada kelas VII E.

#### **1. Tahap Pra Tindakan**

Tahap pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada dilapangan sebelum melakukan proses penelitian, pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati guru dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung di kelas VII E. wawancara yang dilakukan dengan guru IPS meliputi: 1) Dalam pembelajaran IPS apakah sering menggunakan metode / permainan yang ada di dalam kelas. 2) Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *game quizizz*. 3) apakah game ini bisa diterapkan untuk pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan wawancara terhadap siswa meliputi, 1) perasaan siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS. 2) apakah ada kendala dalam melakukan

kuis pada *game quizizz*. 3) menurut anda apakah menyenangkan mengerjakan tugas atau soal menggunakan *game quizizz*.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung didalam kelas, peneliti menemukan beberapa kendala selama kegiatan proses pembelajaran IPS, Berdasarkan serangkaian kegiatan observasi tersebut diketahui permasalahan sebagai berikut:

## 1. Siklus I

Tahap pelaksanaan siklus I terdiri dari beberapa perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut tahapan-tahapan pada siklus I:

### a. Perencanaan Tindakan

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Ahliya Faradila	80	Tuntas
2.	Alvin Dwi Saputra	75	Tuntas
3.	Arya Septanata Ramadhan	70	Tidak tuntas
4.	Asyrorur Robbaniyah	78	Tuntas
5.	Cantika Desy Tri Wulandari	81	Tuntas
6.	Denis Pratama	74	Tuntas
7.	Deswita Nindy Asiyati	82	Tuntas
8.	Deswangga Prasetia D.W	70	Tidak tuntas
9.	Gunawan Efendi	71	Tuntas
10.	Jamilatul Laili	72	Ttuntas
11.	M. Farid Al Muthahhiril Bahri	70	Tidak tuntas
12.	M. Rahman Wahyudi	90	Tuntas
13.	Maulana Akhsan Khairani	73	Tuntas
14.	Moh Fandi Maulidin	74	Tuntas
15.	Moh Gilang Maulana	80	Tuntas
16.	Moh. Haikal Ali	72	Tuntas
17.	Moh. Andika Pratama	72	Tuntas
18.	Moh. Ihsan Asrori	70	Tidak tuntas
19.	Moh. Iqbal Ardiansyah	69	Tidak tuntas
20.	Moh, Ifan Hamdani	71	Tuntas
21.	Mohammad Alan Firmansyah	70	Tidak tuntas
22.	Mohammad Zekaria	70	Tidak tuntas

23.	Noval Ali Akbar	70	Tidak tuntas
24.	Ramadhan Andika Pratama	82	Tuntas
25.	Regan Ugraha Wisnu Admaja	73	Tuntas
26.	Rehan Dwi Syahbana	72	Tuntas
27.	Rikki Maulidy Rahmatullah F	71	Tuntas
28.	Setya Rohmadini Miristian	75	Tuntas
29.	Siska Dwi Alviana Putri	80	Tuntas
30.	Yogi Saputra Saldynata	70	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		2227	
<b>Rata-rata</b>		74	
<b>Ketuntasan</b>		70 %	

Tabel 4.1 Nilai *pre test* siswa sebelum menerapkan metode *game quizizz* pada kelas VII E

Berdasarkan tabel di atas dari 30 siswa sebelum menggunakan metode *game quizizz* yang tuntas 10 siswa dan yang tidak tuntas 20 siswa dengan nilai rata-rata 74, jadi ketuntasan hasil belajar siswa pada tabel diatas adalah 33,33 %. Berikut akan dijelaskan keberhasilan hasil belajar siswa pada tes awal.

Sebelum melakukan tindakan didalam kelas. Ada beberapa hal yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa pada mata pelajaran IPS tentang Lembaga Sosial, dengan menerapkan metode *game quizizz* adapun tahap-tahap ini yang meliputi:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus I dalam upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lembaga sosial.
2. Memepersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa yaitu buku ajar siswa.
3. Menyiapkan soal *pre test* di aplikasi *quizizz* untuk melihat hasil belajar siswa pada materi lembaga sosial.

4. Menyiapkan lembar observasi guru untuk melihat kondisi kegiatan belajar mengajar dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan (120 Menit) pada kelas VII E di hari Sabtu, 26 Maret 2022 dan hari Selasa, 29 Maret 2022 dengan dengan materi “Lembaga Sosial”. Berikut adalah rincian pelaksanaan tindakan di siklus I:

##### **1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama siklus I pada tanggal 26 Maret 2022 di kelas VII E pada pertemuan kali ini dihadiri oleh peneliti sebagai guru model, dan guru kelas yaitu Ibu Anik Istiharah, S.Pd yang merupakan guru kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

##### **a. Tahap Perencanaan**

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Peneliti merencanakan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS, Mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran yang berkaitan dengan *game quizizz*. Membuat permasalahan atau pertanyaan untuk dipecahkan oleh siswa, menyiapkan lembar observasi dan membuat soal post test siklus I.

b. Tindakan

A. Pendahuluan

1. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, dan mengabsen peserta didik,
2. Peneliti meminta waktu pada siswa untuk memperkenalkan diri serta mengabsen kehadiran setiap peserta didik sebagai bentuk awal untuk saling mengenal
3. guru menanyakan tentang kesiapan pembelajaran dan berdoa sebelum pelajaran di mulai,
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran
5. Peneliti memberikan motivasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa di dalam kelas.

B. Kegiatan Inti

1. Peneliti memberikan gambaran tentang materi lembaga sosial.
2. Guru menjelaskan materi tentang lembaga sosial secara rinci.
3. Setelah selesai menjelaskan materi, yaitu menjelaskan cara dan langkah-langkah pelaksanaan *Game Quizizz* kepada siswa.
4. Jika siswa sudah paham, dilanjutkan pada *post test* dalam waktu 25 menit
5. Jika sudah selesai dalam mengerjakan *post test* maka nilai siswa akan langsung muncul di papan peringkat.



### C. Penutup

1. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dielajari.
2. Peneliti melakukan refleksi bersama dengan siswa serta merencanakan tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa

### 2) Pertemuan Kedua

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi lembaga sosial pertemuan pertama pada siklus I, maka pertemuan kedua ini diadakan evaluasi (*post test*) yang terdiri dari 15 soal pilihan yaitu pilihan ganda. Waktu yang digunakan pada evaluasi siklus I adalah 2 kali pertemuan (2 x 30 menit) pada hari Sabtu 29 Maret 2022 di kelas VII E dan KKM nilai yang ditentukan oleh sekolah 71

Selanjutnya peneliti mengulas kembali materi yang akan di ajarkan pada evaluasi siklus I pertemuan kedua. Dengan menggunakan *game quizizz* maka siswa membawa *hanphone* secara individu, peneliti cukup membagikan *link* atau kode di grup kelas VII E, untuk masuk dalam kuis pembelajaran IPS.

Setelah selesai siswa mengerjakan soal, peringkat siswa akan terlihat di papan peringkat setiap selesai mengerjakan soal satu persatu. Maka disana akan terlihat skor dan urutan nilai tertinggi pada siswa.

Peneliti mengakhiri pembelajaran setelah semua soal yang diberikan peneliti selesai di kerjakan, setelah selesai peneliti melakukan

refleksi bersama dengan siswa serta merencanakan tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. salam.

### c. Observasi

Observasi ini dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran dimulai. Observasi ini meliputi observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *game quizz*, lembar observasi aktivitas guru bertujuan untuk mengetahui terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan metode *game quizz*. Penilaian aktivitas peneliti dilakukan oleh observer yaitu guru IPS kelas VII E.

Apabila dilihat dari hasil observasi aktivitas peneliti yang telah dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan akan tetapi mempunyai kategori yang berbeda. Peneliti sudah sangat baik dalam melakukan kegiatan awal seperti melakukan apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada tahap kegiatan inti, peneliti sudah sangat baik dalam penyampaian materi, dan ada beberapa catatan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung sebagaimana siswa tidak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti. Maka guru memberikan nasehat kepada siswa supaya tidak marai lagi dan tidak menggagu kelas lain, setelah selesai menyampaikan materi kepada siswa dimana guru memberikan tes atau soal yang berupa *game online* atau *game quizz*. Dimana siswa atuasiasi dalam mengerjakan soal tes karena siswa baru mengenal *game quizz*.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahliya Faradila	75	Tuntas
2	Alvin Dwi Saputra	100	Tuntas
3	Arya Septanata Ramadhan	66	Tidak tuntas
4	Asyrorur Robbaniyah	90	Tuntas
5	Cantika Desy Tri Wulandari	75	Tuntas

6	Denis Pratama	65	Tidak tuntas
7	Deswita Nindy Asiyati	90	Tuntas
8	Deswangga Prasetia D.W	70	Tidak tuntas
9	Gunawan Efendi	72	Tuntas
10	Jamilatul Laili	70	Tidak tuntas
11	M. Farid Al Muthahhiril Bahri	70	Tidak tuntas
12	M. Rahman Wahyudi	90	Tuntas
13	Maulana Akhsan Khairani	55	Tidak tuntas
14	Moh Fandi Maulidin	70	Tidak tuntas
15	Moh Gilang Maulana	80	Tuntas
16	Moh. Haikal Ali	50	Tidak tuntas
17	Moh. Andika Pratama	74	Tuntas
18	Moh. Ihsan Asrori	73	Tuntas
19	Moh. Iqbal Ardiansyah	60	Tidak tuntas
20	Moh, Ifan Hamdani	60	Tidak tuntas
21	Mohammad Alan Firmansyah	40	Tidak tuntas
22	Mohammad Zekaria	60	Tidak tuntas
23	Noval Ali Akbar	68	Tidak tuntas
24	Ramadhan Andika Pratama	100	Tuntas
25	Regan Ugraha Wisnu Admaja	60	Tidak tuntas
26	Rehan Dwi Syahbana	70	Tidak tuntas
27	Rikki Maulidy Rahmatullah F	65	Tidak tuntas
28	Setya Rohmadini Miristian	72	Tuntas
29	Siska Dwi Alviana Putri	80	Tuntas
30	Yogi Saputra Saldynata	70	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		2140	
<b>Rata-rata</b>		71	
<b>Ketuntasan</b>		43%	

Tabel 4.2 Hasil perolehan nilai siswa pada *post test* siklus I pada kelas VII E

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Ketuntasan
1	< 75 %	Tidak Tuntas	17	56 %
2	≥ 75 %	Tuntas	13	43%
<b>Jumlah</b>			30	100 %

Tabel 4.3 Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Tabel di atas masih sedikit yang mencapai ketuntasan, yaitu 13 siswa yang sudah tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas. Hasil dari tes siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan *game quizz* bahwa

hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan 56 % dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 43 % dan nilai rata-rata siswa 71 dan masih pada kriteria kurang baik, Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi lembaga sosial.

#### **d. Refleksi**

Hasil evaluasi pada siklus I selama proses pembelajaran siswa diukur dengan menggunakan aplikasi *game quizizz* yang memanfaatkan media *hanphone* dengan cara *join* melalui link atau pun kode. Pada mata pelajaran IPS pada siklus I dengan materi lembaga sosial hasil yang diperoleh masih kurang baik dalam penelitian ini, dikarenakan keterbatasan jaringan internet yang kurang memadai, sehingga siswa berpengaruh dalam pembelajaran *game quizizz*, cenderung siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan menggunakan *game*.

##### a. Berkaitan dengan peneliti:

Peneliti lebih memahami *game quizizz* tetapi siswa yang tidak memahami *game quizizz* ini dikarenakan baru menerapkan dalam pembelajaran.

##### b. Berkaitan dengan siswa

- 1) Dari hasil penelitian, peneliti melakukan pembelajaran didalam kelas VII E kurang kondusif ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Siswa rentannya 60% kurang memahami dan 40% sudah memahami.

Dari hasil refleksi tersebut, peneliti tidak hanya mengambil data pada siklus I tetapi melanjutkan ke siklus II, maka peneliti akan melanjutkan pada siklus ke II.

## 2. Siklus II

### 1. Perencanaan tindakan

Pada siklus II ini peneliti membuat perencanaan tindakan untuk memudahkan permasalahan yang masih belum ditemukan pada siklus I, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus II dalam upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peridesasi masa praaksara.
2. Memepersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa yaitu buku ajar siswa.
3. Menyiapkan soal *pre test* di aplikasi *quizizz* untuk melihat hasil belajar siswa pada materi periodisasi masa praaksara.
4. Menyiapkan lembar observasi guru untuk melihat kondisi kegiatan belajar mengajar dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti.

#### a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan (60 Menit) pada kelas VII E di hari jumat, 08 April 2022 dengan dengan materi “Periodesasi masa praaksara”. Berikut adalah rincian pelaksanaan tindakan di siklus II:

### 1. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada kelas VII E pada tanggal 08 April 2022 pada pertemuan kali ini dihadiri oleh peneliti sebagai

guru model, dan guru kelas yaitu Ibu Anik Istiharah, S.Pd yang merupakan guru kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu.

Kegiatan Pendahuluan pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, dan mengabsen peserta didik, guru menanyakan tentang kesiapan pembelajaran dan berdoa sebelum pelajaran di mulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menuliskan di papan tulis, guru memberi motivasi untuk membangkitkan minat belajar IPS, guru menjelaskan sedikit tentang materi Periodisasi Masa Praaksara.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pembelajaran pengertian periodisasi masa praaksara.dan berdasarkan perkembangan kehidupan, kemudian siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru tentang periodisasi masa praaksara. Guru menanyakan kembali pada siswa tentang materi yang sudah di ajarkan. Jika sudah memahami materi yang sudah diajarkan, maka guru melanjutkan ke pelaksanaan soal tes, mengerjakan soal menggunakan *game quizizz*. Dimana siswa langsung *join* menggunakan *link* yang sudah di sebarkan di grup. Selanjutnya siswa setelah *join* pada *link* tersebut maka siswa langsung bisa mengerjakan dan jangan lupa mengisi nama. Kemudian setelah siswa mengerjakan soal, peringkat siswa akan terlihat di papan peringkat setiap selesai mengerjakan soal satu persatu.

Diakhir pembelajaran Peneliti melakukan refleksi bersama dengan siswa serta merencanakan tindak lanjut pada siklus III, dimana siklus II belum mencapai ketuntasan yang di harapkan oleh peneliti dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa

## 2) Observasi

Observasi ini dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran dimulai. Observasi ini meliputi observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *game quizizz*, lembar observasi aktivitas guru bertujuan untuk mengetahui terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan *game quizizz*. Penelian aktivitas peneliti dilakukan oleh observer yaitu guru IPS kelas VII E.

Apabila dilihat dari hasil observasi aktivitas peneliti yang telah dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan akan tetapi mempunyai kategori yang berbeda. Peneliti sudah sangat baik dalam melakukan kegiatan awal seperti melakukan apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada tahap kegiatan inti, peneliti sudah sangat baik dalam penyampaian materi, dan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung sebagaimana siswa telah cukup banyak memahami alur proses metode pembelajaran *game quizizz quizizz*. Dimana siswa atuasiasi dalam mengerjakan soal tes karena siswa baru mengenal *game quizizz*.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahliya Faradila	80	Tuntas
2	Alvin Dwi Saputra	75	Tuntas
3	Arya Septanata Ramadhan	90	Tuntas
4	Asyrorur Robbaniyah	90	Tuntas
5	Cantika Desy Tri Wulandari	80	Tuntas
6	Denis Pratama	90	Tuntas
7	Deswita Nindy Asiyati	100	Tuntas
8	Deswangga Prasetia D.W	70	Tidak tuntas
9	Gunawan Efendi	70	Tidak tuntas
10	Jamilatul Laili	75	Tuntas
11	M. Farid Al Muthahhiril Bahri	100	Tuntas
12	M. Rahman Wahyudi	100	Tuntas
13	Maulana Akhsan Khairani	90	Tuntas
14	Moh Fandi Maulidin	70	Tidak tuntas

15	Moh Gilang Maulana	80	Tuntas
16	Moh. Haikal Ali	70	Tidak tuntas
17	Moh. Andika Pratama	80	Tidak tuntas
18	Moh. Ihsan Asrori	70	Tidak tuntas
19	Moh. Iqbal Ardiansyah	70	Tidak tuntas
20	Moh, Ifan Hamdani	70	Tidak tuntas
21	Mohammad Alan Firmansyah	50	Tidak tuntas
22	Mohammad Zekaria	70	Tidak tuntas
23	Noval Ali Akbar	70	Tidak tuntas
24	Ramadhan Andika Pratama	90	Tuntas
25	Regan Ugraha Wisnu Admaja	70	Tidak tuntas
26	Rehan Dwi Syahbana	80	Tuntas
27	Rikki Maulidy Rahmatullah F	75	Tuntas
28	Setya Rohmadini Miristian	80	Tuntas
29	Siska Dwi Alviana Putri	90	Tuntas
30	Yogi Saputra Saldynata	70	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		2365	
<b>Rata-rata</b>		78	
<b>Ketuntasan</b>		56 %	

Tabel 4.4 Hasil perolehan nilai siswa pada *post test* siklus II pada kelas VII E

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Ketuntasan
1	< 75 %	Tidak Tuntas	13	40 %
2	≥ 75 %	Tuntas	17	56 %
<b>Jumlah</b>			30	100 %

Tabel 4.5 Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Tabel di atas sudah mencapai ketuntasan, yaitu 17 siswa yang sudah tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas. Hasil dari tes siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan *game quizz* bahwa hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan 40 % dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 56% dan nilai rata-rata siswa 78 dan sudah mencapai pada kriteria cukup baik, Pada siklus II ini siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh peneliti, maka penerapan *game quizz* dikatakan belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus ke III



Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan cukup maksimal. Dan mengalami peningkatan pada siklus II ini siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh peneliti, maka penerapan *game quizizz* dikatakan belum berhasil. Dan dilanjutkan tindakan pada siklus III.

### 3) Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti melihat dampak dari penerapan metode *game quizizz*. Dalam hal ini dapat di perinci sebagai berikut:

a. Berkaitan dengan peneliti

Peneliti lebih memahami *game quizizz* dan ada juga siswa yang belum memahami dalam permainan *game quizizz* ini.

b. Berkaitan dengan siswa

1. Dari hasil penelitian, peneliti melakukan pembelajaran didalam kelas VII E sudah cukup kondusif ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran.
2. Siswa rentannya 30% kurang memahami dan 70% sudah memahami.

### Siklus III

#### 3. Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan pelaksanaan tindakan siklus III untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus II yang berdasarkan pada refleksi dari pengamatan atau observasi. Pada siklus III materi yang akan dipelajari yaitu tentang interaksi sosial

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus III dalam upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial
2. Memepersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa yaitu buku ajar siswa.
3. Menyiapkan soal *pre test* di aplikasi *quizizz* untuk melihat hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial
4. Menyiapkan lembar observasi guru untuk melihat kondisi kegiatan belajar mengajar dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti.

a. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan (60 Menit) pada kelas VII E di hari Senin, 27 Juni 2022 dengan dengan materi “interaksi sosial”. Berikut adalah rincian pelaksanaan tindakan di siklus III:

1. **Pertemuan Ke empat**

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai rencana pembelajaran. Penerapan ini dilaksanakan setiap 1 kali pertemuan dengan waktu 2x30 menit. Kegiatan pembelajaran siklus II adalah:

Kegiatan Pendahuluan pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, dan mengabsen peserta didik, guru menanyakan tentang kesiapan pembelajaran dan berdoa sebelum pelajaran di mulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menuliskan di papan tulis, guru memberi

motivasi untuk membangkitkan minat belajar IPS, guru menjelaskan sedikit tentang materi interaksi sosial.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pembelajaran pengertian interaksi sosial dan faktor pembentuk interaksi sosial, kemudian siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru tentang interaksi sosial. Guru menanyakan kembali pada siswa tentang materi yang sudah diajarkan. Jika sudah memahami materi yang sudah diajarkan, maka guru melanjutkan ke pelaksanaan soal tes, mengerjakan soal menggunakan *game quizizz*. Dimana siswa langsung *join* menggunakan *link* yang sudah di sebar di grup. Selanjutnya siswa setelah *join* pada *link* tersebut maka siswa langsung bisa mengerjakan dan jangan lupa mengisi nama. Kemudian setelah siswa mengerjakan soal, peringkat siswa akan terlihat di papan peringkat setiap selesai mengerjakan soal satu persatu.

Diakhir pembelajaran Peneliti melakukan refleksi bersama dengan siswa serta merencanakan tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa

## 2. Observasi

Selama proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti sebagai pengajar dan guru sebagai pengamat. Berdasarkan pemantauan selama pembelajaran siklus III menerapkan *game quizizz* diperoleh catatan berupa: Pada pelaksanaan tindakan siklus III siswa berantusias dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, walaupun terdapat sebagian siswa yang berbicara saat guru

Pada tahap kegiatan inti, peneliti sudah sangat baik dalam penyampaian materi, dan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa telah cukup banyak memahami alur proses metode pembelajaran *game quizizz quizizz*.

proses pembelajaran berlangsung. Saat Observasi ini dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran dimulai. Observasi ini meliputi observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *game quizizz*, lembar observasi aktivitas guru bertujuan untuk mengetahui terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan *game quizizz*. Penilaian aktivitas peneliti dilakukan oleh observer yaitu guru IPS kelas VII E.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahliya Faradila	90	Tuntas
2	Alvin Dwi Saputra	100	Tuntas
3	Arya Septanata Ramadhan	90	Tuntas
4	Asyrorur Robbaniyah	90	Tuntas
5	Cantika Desy Tri Wulandari	90	Tuntas
6	Denis Pratama	90	Tuntas
7	Deswita Nindy Asiyati	90	Tuntas
8	Deswangga Prasetia D.W	90	Tuntas
9	Gunawan Efendi	80	Tuntas
10	Jamilatul Laili	90	Tuntas
11	M. Farid Al Muthahhiril Bahri	80	Tuntas
12	M. Rahman Wahyudi	100	Tuntas
13	Maulana Akhsan Khairani	80	Tuntas
14	Moh Fandi Maulidin	80	Tuntas
15	Moh Gilang Maulana	70	Tidak tuntas
16	Moh. Haikal Ali	80	Tuntas
17	Moh. Andika Pratama	80	Tuntas
18	Moh. Ihsan Asrori	90	Tuntas
19	Moh. Iqbal Ardiansyah	70	Tidak tuntas
20	Moh, Ifan Hamdani	70	Tidak tuntas
21	Mohammad Alan Firmansyah	60	Tidak tuntas
22	Mohammad Zekaria	70	Tidak tuntas
23	Noval Ali Akbar	80	Tuntas

24	Ramadhan Andika Pratama	90	Tuntas
25	Regan Ugraha Wisnu Admaja	70	Tidak tuntas
26	Rehan Dwi Syahbana	80	Tuntas
27	Rikki Maulidy Rahmatullah F	80	Tuntas
28	Setya Rohmadini Miristian	100	Tuntas
29	Siska Dwi Alviana Putri	100	Tuntas
30	Yogi Saputra Saldynata	90	Tuntas
<b>Jumlah</b>		2520	
<b>Rata-rata</b>		84	
<b>Ketuntasan</b>		80 %	

Tabel 4.6 Hasil perolehan nilai siswa pada *post test* siklus III pada kelas VII E

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Ketuntasan
1	< 75 %	Tidak Tuntas	6	20 %
2	≥ 75 %	Tuntas	24	80 %
<b>Jumlah</b>			30	100 %

Tabel 4.7 Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III

Tabel di atas sudah mencapai ketuntasan, yaitu 24 siswa yang sudah tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas. Hasil dari tes siklus III dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan *game quizz* bahwa hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan 20 % dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 80% dan nilai rata-rata siswa 84 dan sudah mencapai pada kriteria sangat baik, maka bisa disebutkan bahwa siswa sudah bias memahami materi yang telah diajarkan..

### 3. Refleksi

Pada tahap rekleksi ini, peneliti melihat dampak dari penerapan metode *game quizizz*. Dalam hal ini dapat di perinci sebagai berikut:

1. Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *game quizizz* terhadap kemampuan siswa. Dapat dilihat dari aktivitas siswa ketika mengerjakan soal pada *game quizizz* yang memudahkan siswa.
  2. Siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS yang menggunakan *game quizizz*. Karena sebelumnya guru mata pelajaran IPS tidak pernah menggunakan *game*.
  3. Maka hasil belajar sudah mencapai KKM. Hal ini terbukti bahwa siswa telah mengerjakan soal dengan nilai yang memuaskan dari pada sebelumnya. maka dari itu siswa berhasil dalam melakukan presentasi ketuntasan belajar.
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan *game quizizz* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu

berdasarkan hasil penelitian bahwa kendala yang ada di kelas VII E ada kelebihan dan kekurangan dalam permainan *game quizizz* ini diantaranya yaitu:

a. Kelebihan dalam pembelajaran IPS

Banyak siswa yang mengatakan dalam pembelajaran IPS yang menggunakan *game quizizz* lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih menantang untuk mengerjakan soal melalui game. Setiap mengerjakan soal siswa mengetahui setiap nilai yang diperolehnya, maka siswa berlomba-lomba untuk mencapai nilai yang tinggi dan ketika siswa menjawab soal yang salah maka diakhir pengerjaan soal ada pilihan untuk mengulang kembali jawaban yang salah hanya satu kali pengulangan.

b. Kekurangan dalam pembelajaran IPS

Siswa dalam pengerjaan soal dalam *game quizizz* siswa sering mengeluh dikarenakan keterbatasan jaringan internet dan juga siswa kadang tidak memiliki kuota internet, dalam mengerjakan soal ada pembatasan waktu sehingga siswa kekurangan waktu untuk mengerjakan soal. Bila siswa terlambat bergabung dalam kuis masa siswa akan diberikan tugas oleh peneliti yang berupa tugas rumah yang menggunakan *game quizizz* juga.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Bagaimana Penerapan Game Quizizz dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu

*Game* sebagai media pembelajaran yang di perbarui dengan materi atau soal-soal evaluasi dihapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Henry yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah *game* itu menyenangkan dan juga menghibur siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *game*. Dimana *game* berbasis pendidikan ini memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.<sup>1</sup>

Adapun langkah-langkah cara pengoperasian dari aplikasi *quizizz* sesuai dengan pernyataan yang ditulis oleh Unik Hanifah, yaitu sebagai berikut:<sup>2</sup>

1. Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).

---

<sup>1</sup> Agung Setiawan, Sri Wigati, and Dwi Sulistyanyingsih, "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 ISBN*, 2019, 167–73, <http://prosiding.unimus.ac.id>.

<sup>2</sup> Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA."

2. Klik tulisan *log in*.
3. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar.
4. Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*.
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*.
6. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*.
7. Masukkan nama kuis, contoh : IPS kelas 7.
8. Kemudian klik *save*.
9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*.
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice/ pilihan ganda*) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar.
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal.
13. Klik *save*.
14. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*".
15. Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*.
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
17. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*".



18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
19. Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"

Begini cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Beginilah gambar kalau sudah mempunyai akun. Kegiatan pembelajaran pada metode *game quizizz* dimulai dari pembukaan mengucapkan salam, serta sapaan terhadap siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi dan menjelaskan selama kurang lebih 30 menit dan setelah siswa memahami materi, peneliti memberikan tes *online* pada *game quizizz*. Siswa langsung bergabung pada *game* yang sudah disediakan oleh peneliti dengan mengklik link dan siswa bisa langsung mengerjakan kuis tersebut. Setelah selesai mengerjakan kuis yang diberi waktu 25 menit siswa dapat melihat langsung pada papan peringkat nilai yang diperoleh pada masing-masing siswa. Maka nilai siswa yang masih kurang dari KKM diberi kesempatan oleh peneliti untuk mengulang kembali kuis tersebut.

Keterlaksanaan metode *game quizizz* diukur pada lembar observasi pada pembelajaran berlangsung. Peneliti mengumpulkan data keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa. Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi pelaksanaan tindakan di akhir siklus.

Pada siklus I, berdasarkan penelitian yang dilakukan memperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berada pada kriteria kurang baik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas siswa kurang kondisional dan untuk keberhasilan hasil belajar masih belum memenuhi kriteria. Hal ini

menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan maksimal. Karena metode pembelajaran *game quizizz* ini merupakan game yang baru di kenal oleh siswa.

Pada siklus II, penelitian yang dilakukan meperoleh data bahwa keterlaksanaan pembelajaran berada pada kriteria cukup baik. Pelaksanaan pembelajaran oleh siswa juga kondisional dan untuk keberhasilan hasil belajar siswa lebih meningkat namun belum signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan cukup maksimal. Pada siklus II ini siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh peneliti, maka penerapan *game quizizz* dikatakan belum berhasil.

Dan dilanjutkan tindakan pada siklus III. Penelitian yang dilakukan dan memperoleh data bahwa proses pembelajaran sudah sangat baik, dengan kondisi siswa yang sangat kondusif dan untuk keberhasilan hasil belajar siswa meningkat dengan sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Jadi pada siklus III peneliti berhasil menerapkan *game quizizz*.

1. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan *game quizizz* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 1 Pademawu

Beberapa masalah mendasar yang sangat berpengaruh terhadap lembaga pendidikan secara berkelanjutannya terus tersedia oleh pemerintah dengan berbagai cara, misalnya: pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat pelajaran,

perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan mutu manajemen sekolah, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Sehingga dapat diperjelaskan bahwasannya kendala dalam pembelajaran IPS dengan metode *game quizizz* ini ada dua kemungkinan kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dalam pembelajaran IPS metode *game quizizz*. banyak siswa yang mengatakan dalam pembelajaran IPS yang menggunakan *game quizizz* lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih menantang untuk mengerjakan soal melalui *game*, sehingga siswa terhibur dan tidak bosan dalam pembelajaran IPS. Kelemahan disini siswa terganggu adanya kendala internet yang tidak stabil, dan siswa dikejar oleh waktu untuk mengerjakan soal kuis tersebut.

---

<sup>3</sup> B. Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5, no. 1 (2020): 19–35.