

## PENGGUNAAN *QUIZIZZ* DALAM PENILAIAN HARIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

MURNIATUN

SMPN 3 Lais Musi Banyuasin

[murniatunarf@gmail.com](mailto:murniatunarf@gmail.com)

### ABSTRAK

Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pembelajaran salah satunya dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaianya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru masih menggunakan penilaian berupa tes tertulis. Hal ini berakibat proses belajar menjadi kurang berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Permainan *Quizizz* bisa menjadi motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaannya mudah dan proses penilaianya yang cepat karena tidak perlu mengoreksi secara manual. Penelitian ini bertujuan menerapkan penggunaan *Quizizz* dalam penilaian harian meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Lais, Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan, Subjeknya siswa kelas IX.2 berjumlah 34 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali siklus. Sumber data pada penelitian ini adalah kuantitatif dari nilai harian yang diambil pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 penilaian harian dengan menggunakan soal pilihan ganda, dari 34 peserta didik yang tuntas berjumlah 16 orang jika diprosentase sebesar 47%. Pada Siklus 2 Penilaian harian dengan menggunakan *quizizz*, peserta didik yang tuntas berjumlah 29 orang dengan prosentase ketuntasan sebesar 85,29%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 38,29%. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada penilaian Harian dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi

**Kata Kunci:** *Quizizz*, Penilaian Harian, Hasil Belajar IPS

### ABSTRACT

The Assessment of learning outcomes is an important component in learning activities. One of the efforts to improve the quality of learning can be achieved through improving the quality of the assessment system. The instruments to achieve of learning outcomes should notice to the development and ability of every single students. Mostly the teachers still using regular written test by using book right until now. This case provokes the students' learning habit become less efective that lead to the low of the learning outcomes. By using Quiziz can improve the students' motivation and the learning outcomes. The beneficial of using Quiziz are easier to use and generate the score automatically. This research is aiming to apply Quiziz on daily test and improving the learning outcomes for social students. The research is conducted at Junior High School Number 3 Lais, District of Musi, Banyuasin, Sumatera Selatan and the subject of this research are the students of IX-2 which amount to 34 people. This research conducted with two cycles. The source of the datas in this research are coming from the quantitative of daily test, every final result of each cycle. The result of this research showed that in the first cycle of daily test using regular multiple choice questions on the paper of the 34 students, only 16 students were passed with the percentage of 47%. In the second cycle the daily test using Quiziz of the 34 students, there were 29 students passed with the percentage of 85,29%. There was significant increase on the result of the daily test for 38,29%. This result proves that using Quiziz for daily test can improving the score of daily test for social students on the sub subject of inter-space dependence is seen from the economic concept and its influence on population migration, transportation,social and economic institutions.

Keywords: Quizizz, Daily assessment, Social studies learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan siswa ditempatkan sebagai subjek pendidikan. Kegiatan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar, pengetahuan, serta pembentukan kepribadian. Kegiatan pendidikan formal dilakukan di ruang kelas sekolah.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membuat siswa memiliki pengetahuan yang luas, mempunyai ketrampilan, mempunyai kepribadian yang baik, dan aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan peningkatan mutu pendidikan secara berkala.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Penilaian proses belajar dapat diukur melalui perubahan yang terjadi dari kondisi sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pembelajaran salah satunya dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaianya.

Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru masih menggunakan penilaian berupa tes tertulis. Hal ini berakibat proses belajar menjadi kurang berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Permainan *Quizizz* bisa menjadi motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Hal ini sesuai dengan penelitian Agustina & Rusmana (2019) bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi yang layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena penggunaan yang mudah dan proses penilaian yang cepat.

*Quizizz* sebagai alternatif proses penilaian masa kini. Penggunaan *quizizz* sebagai alat penilaian harian, dapat menyegarkan ingatan siswa dan membuat siswa lebih bersemangat karena tampilan *quizizz* jauh lebih menarik. Dengan demikian penulis berharap *quizizz* sebagai instrumen penilaian harian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

*Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interatif yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *quizizz* sangat mudah, kuis interaktif ini memiliki 4 pilihan jawaban *quizizz*, salah satu pilihan merupakan jawaban yang benar. Pendidik dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Apabila kuis sudah jadi, pendidik dapat membagikannya link kepada siswa. Untuk dapat joint dengan *Quizizz* pendidik membagikan kode unik 6 digit, peserta didik menuliskan nama dan kode tersebut. Setelah peserta didik menuliskan nama dan kode unik 6 digit tersebut barulah mereka bisa bergabung dengan *Quizizz*.

*Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi dan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar itu sendiri. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Hasil Belajar Siswa kelas IX.2 SMP Negeri 3 Lais Musi Banyuasin pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan *Quizizz*?

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan mengaplikasikan *Quizizz* pada penilaian harian.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX.2 SMPN 3 Lais Musi Banyuasin Sumatera Selatan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, karena dengan Penelitian Tindakan Kelas dapat menyampaikan pendekatan yang berefek pada perubahan situasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arikunto (2010) Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan Penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Tindakan yang lakukan adalah mengaplikasikan *Quizizz* dalam penilaian harian untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX.2 SMP Negeri 3 Lais kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan yang berjumlah 34 orang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX.2 SMPN 3 Lais, kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan. Penelitian ini berjudul Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Harian Untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Materi pelajaran yang akan dijadikan penelitian adalah Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa Kelas IX.2 SMPN 3 Lais kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan guna mendapatkan data hasil belajar dan seorang kolaborator untuk melihat pengaplikasian *Quizizz* dalam penilaian harian secara menyeluruh baik yang dilakukan oleh siswa maupun guru.

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan dilakukan 4 tahap. Tahap 1 Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2022 melakukan kegiatan menyiapkan RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat, dan membuat instrumen penilaian. Karena masa pandemi maka kelas tersebut dibagi 2 sesi yaitu sesi A berjumlah 17 orang dan Sesi B berjumlah 17 orang. Jumlah siswa seluruhnya 34 orang. Pada tanggal 17 Januari 2022 melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IX.A. Tanggal 19 Januari 2022 di kelas IX.B. Tahap 3 Observasi dan Evaluasi tanggal 24 Januari 2022 di kelas A dan tanggal 26 Januari 2022 di kelas B melakukan pengamatan pada waktu tindakan sedang berjalan. Siswa mengerjakan penilaian harian secara tertulis. Tahap 4 Refleksi dilaksanakan tanggal 8 Februari 2022 di kelas A dan tanggal 9 Februari 2022 di kelas B mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan.

Pelaksanaan Siklus 2 dilakukan 4 tahap. Tahap 1 Perencanaan dilaksanakan tanggal 15 Februari 2022 kegiatan yang dilakukan menyiapkan RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat dan membuat instrumen penilaian. Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan dilaksanakan tanggal 22 Februari 2022 melakukan kegiatan pembelajaran di kelas A dan Tanggal 23 Februari melakukan kegiatan pembelajaran di kelas B. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Tahap 3 Observasi dan Evaluasi dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022 di kelas A dan 10 Maret 2022 di kelas B. yaitu melakukan pengamatan pada waktu tindakan sedang berjalan dan melaksanakan penilaian harian dengan menggunakan *Quizizz*. Tahap 4 Refleksi. tanggal 8 Maret 2022 kelas A dan Tanggal 9 Maret kelas B..Penelitian dilakukan selama 2 bulan dimulai tanggal 10 Januari 2022 sampai dengan 9 Maret 2022.

Teknik pengumpulan data melalui tes penilaian hasil belajar individual yang dilakukan pada setiap akhir siklus dan dokumentasi nilai hasil tes secara tertulis maupun dengan *Quizizz*. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah siswa yang mendapatkan nilai 60, sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal di SMPN 3 Lais mencapai 60 %.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penilaian Harian dilakukan setiap akhir materi pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui ketercapaian pemahaman terhadap materi yang diajarkan kepada siswa. Instrumen yang digunakan dalam penilaian harian adalah bentuk tes pilihan ganda dan essay.

Penilaian harian relative dipandang sebagai hal yang menakutkan dan menegangkan bagi siswa. Namun dengan melakukan evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* siswa menganggap kuis tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat

meningkatkan motivasi untuk belajar. Berdasarkan penelitian Zhao (2019) bahwa *they (student) agree that Quizizz helps them concentrate in class and reduces their test anxiety*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa Quizizz dapat membantu siswa fokus di pembelajaran dan mengurangi kecemasan mereka terhadap ujian. Penggunaan aplikasi kuis dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis kepada siswa yang hasilnya sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar siswa (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Quizizz merupakan salah satu media evaluasi atau penilaian harian yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan salah satu media evaluasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan penilaian harian.

Pada Penilaian harian dengan materi pembelajaran Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi dengan menggunakan soal pilihan ganda ketercapaian KKM hanya 47%

Siswa mengalami kejemuhan, gelisah, dan kurang termotivasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu ada inovasi dalam penilaian Harian.Untuk melaksanakan evaluasi atau penilaian yang menyenangkan dan dapat memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa, maka digunakan Quizizz dalam penilaian harian.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2008). Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang didapat siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa objek yang akan dinilai adalah hasil belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2010).

Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Setiap kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi dua atau lebih indikator pencapaian hasil belajar, hal ini sesuai dengan keluasan dan kedalaman kompetensi dasar tersebut. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian (Suwandi, 2011)

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan dilakukan 4 tahap. Tahap 1 Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2022 melakukan kegiatan menyiapkan RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat, dan membuat instrumen penilaian. Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan. Karena masa pandemi maka kelas tersebut dibagi 2 sesi yaitu sesi A berjumlah 17 orang dan Sesi B berjumlah 17 orang. Jumlah siswa seluruhnya 34 orang. Pada tanggal 17 Januari 2022 melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IX.A. Tanggal 19 Januari 2022 di kelas IX.B. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan Pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa dan absensi, dilanjutkan dengan kegiatan inti terdiri dari 5 fase yaitu fase (1) Guru menyajikan materi tentang kegiatan pokok ekonomi yaitu Produksi, distribusi dan konsumsi. Peserta didik membuat pertanyaan dari hasil pengamatannya yaitu "Bagaimana ketergantungan antar ruang berdasarkan konsep ekonomi?" Apa saja kegiatan pokok perekonomian Indonesia? Fase (2) Peserta didik berbagi tugas dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah melalui bimbingan guru. Fase (3) Guru memotivasi dan membimbing peserta didik untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber guna mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Fase (4) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah, Guru membimbing peserta didik dalam merencanakan, menyiapkan dan menyajikan laporan hasil pemecahan

masalah. Fase (5) Peserta didik mempresentasikan hasil laporan yang mereka buat. Melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah, Guru membimbing peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran. Kegiatan Penutup guru melakukan umpan balik, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Peserta didik mengucapkan salam. Tahap 3 Observasi dan Evaluasi tanggal 24 Januari 2022 kelas A, tanggal 26 Januari kelas B melakukan pengamatan pada waktu tindakan sedang berjalan. Siswa mengerjakan penilaian harian secara tertulis. Tahap 4 Refleksi dilaksanakan tanggal 8 kelas A dan tanggal 9 Februari 2022 kelas B mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil Pengamatan dari pelaksanaan Siklus 1 diperoleh dari penilaian Harian tes tertulis menggunakan soal pilihan ganda dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Tes Individu dengan menggunakan soal pilihan ganda**

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Siswa kelas IX.2	34
2.	Jumlah Nilai yang diperoleh seluruh siswa	2015
3.	Nilai Rata-Rata	59,2
4.	Jumlah Siswa yang Tuntas	16
5.	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	18
6.	Prosentase Ketuntasan	47%
7.	Prosentase Ketidaktuntasan	53%

Pelaksanaan Siklus 2 dilakukan 4 tahap. Tahap 1 Perencanaan dilaksanakan tanggal 15 Februari 2022 kegiatan yang dilakukan menyiapkan RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat dan membuat instrumen penilaian. Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan dilaksanakan tanggal 22 Februari 2022 melakukan kegiatan pembelajaran di kelas A dan Tanggal 23 Februari melakukan kegiatan pembelajaran di kelas B. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah Pengaruh ketergantungan antar ruang terhadap migrasi penduduk. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan Pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa dan absensi, dilanjutkan dengan kegiatan inti terdiri dari 5 fase. Fase (1) Guru menanyangkan gambar tentang migrasi penduduk, Peserta didik membuat pertanyaan dari hasil pengamatan. 1. Apa yang dimaksud dengan migrasi? 2. Jelaskan perbedaan migrasi antar daerah dan migrasi Internasional! 3. Jelaskan faktor penarik dan pendorong migrasi! 4. Jelaskan pengaruh antar ruang terhadap migrasi !

Fase (2) Peserta didik berbagi tugas dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru. Fase (3) Guru memotivasi peserta didik untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk mendapatkan pemecahan masalah. Fase (4) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk mendapatkan pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan, menyiapkan, dan menyajikan laporan hasil pemecahan masalah. Fase (5) Peserta didik mempresentasikan hasil laporannya. Melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi pembelajaran. Tahap 3 Observasi dan Evaluasi dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022 di kelas A dan 10 Maret 2022 di kelas B. yaitu melakukan pengamatan pada waktu tindakan sedang berjalan dan melaksanakan penilaian harian dengan menggunakan *Quizizz*. Tahap 4 Refleksi. tanggal 8 Maret 2022 kelas A dan Tanggal 9 Maret kelas B. Setelah dilakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* terdapat kenaikan jumlah siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

**Tabel 2. Data Hasil Tes Individu dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz***

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Siswa kelas IX.2	34
2.	Jumlah Nilai yang diperoleh seluruh siswa	2548

3.	Nilai Rata-Rata	74,94
4.	Jumlah Siswa yang Tuntas	29
5.	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	5
6.	Prosentase Ketuntasan	85,29%
7.	Prosentase Ketidaktuntasan	14,7%

### Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor tahun 2020 yang berjudul Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.

Pada pembelajaran kelas X.6 terdapat materi yang sangat kompleks yaitu Ruang lingkup Biologi seperti objek Biologi, organisasi kehidupan, klasifikasi makhluk hidup dan prosedur keselamatan di laboratorium. Ketika mengadakan ulangan harian, ketercapaian KKM hanya 48%, bentuk soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda dan uraian. Tingkat kejemuhan pada soal semacam itu tinggi, karena tidak menimbulkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian menjadi alternatif yang tepat sebagai alat tes yang menyenangkan, dan dapat menyegarkan pikiran. Dengan menggunakan *Quizizz* akan lebih berkesan dan lebih santai. Kondisi pikiran yang santai dan rileks akan membuat memori otak menjadi kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Pada kondisi awal yaitu dengan menggunakan penilaian berupa soal pilihan ganda dan uraian diperoleh data dari 25 siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa, jika diprosentase ketuntasan sebesar 48%. Sedangkan hasil ketika diterapkan penilaian menggunakan *Quizizz* siswa yang tuntas berjumlah 17 siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 68%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 20%. Menurut Sugian Noor sangat baik penggunaan *Quizizz* sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan penilaian pembelajaran.

Pada Siklus 1 menggunakan penilaian harian berupa soal pilihan ganda, dari 34 peserta didik yang tuntas berjumlah 16 orang jika diprosentase sebesar 47%. Pada Siklus 2 menggunakan Penilaian harian dengan *quizizz*, peserta didik yang tuntas tuntas berjumlah 29 orang dengan prosentase ketuntasan sebesar 85,29%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 38,29%.

Aplikasi *quizizz* baik digunakan sebagai alat penilaian harian oleh guru dalam melakukan Penilaian pembelajaran. Peserta didik dengan posisi santai, senang dan tidak jemu akan tetapi tetap semangat menjawab pertanyaan-pertanyaan serta dengan harapan akan mendapat nilai lebih baik. Peserta didik dan guru dapat melihat secara langsung nilai yang diperoleh peserta didik. Kecerdasan, kecerdikan dalam pengisian, maka dapat diyakini akan menimbulkan sikap tekun pada siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penilaian harian dengan menggunakan *quizizz*.

### KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada penilaian Harian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Pada Siklus 1, penilaian harian dengan menggunakan tes tertulis pilihan ganda, dari 34 peserta didik yang tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase sebesar 47%. Pada Siklus 2 penilaian harian dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peserta didik yang tuntas sebanyak 29 orang dengan persentase sebesar 85,29%. Terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 38, 29%.

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam penilaian harian dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pembelajaran Ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. Retrieved from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Azhar Arsyad.
- Darodjat, & Wahyudiana. (2015). Model Evaluasi Program. *Islamadina*, XIV, 1–28.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2008). *Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: MultiPressindo
- Noor, S. 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 (2020): 1-7.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2017.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, Sarwiji. (2011). *Model-model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>