



Volume 10, nomor 1, Januari 2025

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA NEGERI 9 MAKASSAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Putri Athirah Azis, Universitas Patompo Makassar, Indonesia

Andi Bida Purnamasari, Universitas Patompo Makassar, Indonesia

*Corresponding author E-mail: putriathirah1234@gmail.com

Abstract

This research is classroom action research carried out in 2 cycles and through several stages in each cycle used, namely: planning stage, action implementation, observation and reflection. The aim of this research is to improve student learning outcomes by using local wisdom-based Quizizz learning media for class X SMA Negeri 9 Makassar. The data collection was carried out using end-of-cycle tests. The data collected will be analyzed and equipped with a frequency table. Based on the research results, cycle I showed that the learning outcomes of Biology class as many as 30 people or 89% where the highest score reached 95 and the lowest score reached 65. In cycle I the average value of student learning outcomes was 65 while in cycle II there was an increase in the average student learning outcomes 82.6. This it can be concluded that by using Quizizz learning media based on local wisdom for class X SMA Negeri 9 Makassar can improve learning outcomes.

Keywords: *Quizizz Learning Media, Based on Local Wisdom, Learning Results*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan melalui beberapa tahap dalam setiap siklus yang digunakan yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan lokal kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Adapun pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan tes akhir siklus. Data yang dikumpul akan dianalisis dan dilengkapi dengan tabel frekuensi. Berdasarkan hasil penelitian ada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Biologi kelas X belum tuntas sebab siswa yang memperoleh nilai >75 hanya 22 orang atau 35% yang mencapai pada standar ketuntasan, sedangkan pada siklus II memperlihatkan bahwa ada terjadi peningkatan siswa yang memperoleh nilai >75 sebanyak 30 orang atau 89% dimana skor tertinggi mencapai 95 dan skor terendah mencapai 65. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil belajar siswa 82,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan lokal kelas X SMA Negeri 9 Makassar dapat meningkatkan hasil belajar

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Quizizz, Berbasis Kearifan Lokal, Hasil Belajar*

© 2025 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Universitas Patompo Makassar

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki banyak relevansi dan manfaat yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan seperti pendekatan pembelajaran yang lebih personalisasi. Dengan menggunakan platform digital yang dilengkapi dengan fitur analisis dan adaptasi, guru dapat memantau kemajuan individual siswa dan menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. kedua, mengembangkan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi, serta kemampuan untuk mengevaluasi dan memanfaatkan informasi yang diperoleh secara online. Ketiga, Penggunaan teknologi memungkinkan fleksibilitas dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Dengan adanya platform digital dan media interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri atau dalam kelompok, sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka (Nina, 2023).

Quizizz adalah platform dalam lingkungan pembelajaran yang dengan mudah membuat kuis interaktif dengan pilihan ganda, pilihan ganda bergambar, atau pertanyaan bebas dan mengatur waktu kuis, menyesuaikan pengaturan privasi, pengaturan poin, mode latihan dan melacak kemajuan siswa. Quizizz dirancang dengan lebih menarik, membuatnya mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Quizizz dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran lainnya seperti Google Classroom, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan kuis di berbagai lingkungan pembelajaran (Supriadi, 2021).

Quizizz dapat dirancang untuk mendorong siswa untuk memikirkan implikasi dari konsep-konsep biologi dalam konteks lokal mereka. Dengan menggunakan konten yang terkait dengan kearifan lokal, seperti flora dan fauna lokal, Quizizz dapat membuat pembelajaran biologi menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka karena mereka dapat mengidentifikasi diri mereka sendiri dalam materi pembelajaran. Integrasi konsep-konsep lokal dalam Quizizz membantu siswa untuk lebih terhubung dengan lingkungan sekitar mereka. Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Dalam konteks

kearifan lokal, siswa dapat berkolaborasi dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan aspek budaya tertentu, memperkaya pengalaman belajar mereka.

Menurut (Ayurachmawati, 2022), Penggunaan kearifan lokal, siswa dapat memperluas wawasan mereka tentang budaya-budaya lain dan memperdalam pemahaman mereka tentang keragaman budaya di dunia. Hal ini membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan terbuka terhadap perbedaan, serta mendorong sikap inklusif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah Biologi. Materi Biologi seringkali memerlukan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep abstrak yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal ini menjadi penting terutama di SMA Negeri 9 Makassar, di mana terdapat kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah Quizizz, sebuah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur-fitur seperti gamifikasi, leaderboard, dan waktu pengerjaan yang fleksibel. Dengan menggunakan Quizizz, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga termotivasi untuk bersaing secara sehat dalam memahami materi.

Namun, media pembelajaran akan lebih efektif jika diintegrasikan dengan elemen-elemen lokal yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam konteks Makassar, kearifan lokal seperti tradisi, budaya, dan lingkungan alam setempat dapat menjadi sumber inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena mereka dapat mengaitkannya dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa SMA Negeri 9 Makassar. Hal ini sejalan dengan upaya untuk menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, relevan, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mengevaluasi efektivitas integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran Biologi. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru-guru di SMA Negeri 9 Makassar, serta sekolah lain, dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan penelitian yang diarahkan pada upaya untuk memecahkan masalah atau melakukan perbaikan dalam konteks penelitian, khususnya penelitian dalam hal pengembangan proses pembelajaran di kelas atau sekolah (Santoso, 2014). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 9 Makassar, kecamatan Tamalate Kota Makassar Sulawesi Selatan. Tindakan akan dilakukan berdasarkan waktu pembelajaran biologi siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X SMA Negeri 9 Makassar sebanyak 35 siswa tahun ajaran 2023/2024.

Dalam penelitian ini, prosedur penelitian akan dibuat dalam bentuk siklus I, II, bahkan lebih tergantung keberhasilan dari perlakuan yang digunakan, dengan masing-masing siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai pada faktor-faktor yang diselidiki. Pelaksanaan tindakan penelitian ada empat langkah dalam melakukan PTK (Arikunto dalam suyadi, 2010) yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan, Refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini, dapat dilakukan dengan beberapa cara

yaitu, Test, Observasi, Wawancara, Diskusi

Indikator keberhasilan penelitian terdiri dari ketuntasannya Hasil Belajar Biologi Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal. Adapun kriteria ketuntasan minimal berdasarkan KKM sekolah, maka peneliti menetapkan dalam penelitian tindakan ini adalah jika minimal 35 siswa yang menjadi subjek penelitian telah memperoleh nilai 75. Dalam hal ini seorang siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara individu apabila siswa telah memperoleh nilai 75.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan konsep pembelajaran tentang Sistem gerak pada manusia dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil skor perolehan siswa setelah diadakan tes evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal.

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan dilaksanakan sebelum pelajaran dimulai, hal-hal yang perlu disiapkan yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dilaksanakan pada penelitian siklus I, yaitu menerapkan Sistem Gerak Pada Manusia. Siklus I terdiri dari 3 pertemuan yaitu, 2 kali tatap muka dan 1 kali tes siklus.
 - 2) Membuat dan mempersiapkan alat dan bahan ajar. Mempersiapkan soal tes evaluasi yang diberikan pada akhir siklus I.
- a. Pelaksanaan

Pada analisis hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dalam pelaksanaan kegiatan ini menyertakan subjek 35 orang siswa. Serta penilaian proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal

Hasil tindakan siklus I diperoleh dari gambaran tentang sikap dan perilaku siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Perhatian siswa mulai

berpusat pada kegiatan pembelajaran meskipun belum maksimal. Sedangkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran IPA mulai meningkat, siswa lebih semangat

jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal diterapkan.

Tabel 1 Data Statistik Siklus 1

No	Kategori	Skor
1	Nilai Ideal	100
2	Skor Terendah	54
3	Skor Tertinggi	80
4	Rata-rata	64,28%

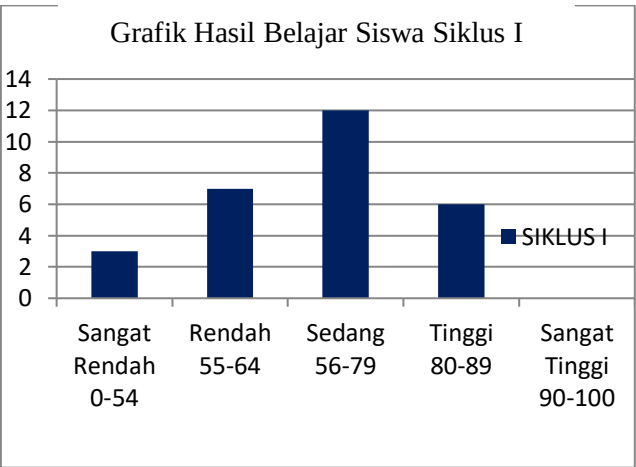
Sumber : (SMA Negeri 9 Makassar, 2024)

Tabel 1 Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* berbasis kearifan lokal pada pelaksanaan tindakan siklus satu pada siswa kelas viii smp negeri 1 makassar.

Tabel 2 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi%
0-54	Sangat rendah	6	10,72
55-64	Rendah	12	25
65-79	Sedang	17	42,86
80-89	Tinggi	7	21,42
90-100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		35	100

Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus I



Dari tabel 2 menunjukan bahwa skor hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar yang kategori sangat rendah 5 siswa (10,72%), Kategori rendah 10 siswa (25%), Kategori sedang 14 siswa (42,85%), Kategori tinggi 6 siswa (21,42%), dan kategori sanagat tinggi 0 siswa (0%).

Table 4.Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Kategori	Skor	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	75-100	22	64,28%
Tidak tuntas	0-54	13	35,71%
Jumlah		35	100

Sumber: (Hasil Pengolahan Data, 2024).

Gambar 3.2. Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I



Dari Grafik diatas menunjukan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I: siswa yang tuntas sebanyak 22 orang (64,28%), dan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang (35,72%).

Refleksi pada siklus I Setelah melakukan test siklus I ternyata masih ada siswa yang belum memenuhi syarat keberhasilan rata-rata, dimana masih ada siswa yang belum tuntas, dengan ketuntasan secara individu 80, nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah atau 64,28% yang seharusnya KKM 75 tuntas dan <69 tidak tuntas. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I masih sangat rendah hal ini terlihat dari siswa yang mengikuti pembelajaran 55,95%, siswa yang bertanya pada guru 59,52%, sementara siswa yang mengemukakan pendapat 39,28%. Maka akan dilakukan tahap tindak lanjut ke Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, khususnya pada awal pertemuan terlihat sikap siswa masih kurang memberikan tanggapan atau respon terhadap media pembelajaran yang diterapkan, yaitu selama proses pembelajaran terlihat bahwa jumlah siswa yang hadir saat kegiatan pembelajaran 59,95%, sementara itu siswa yang mendengarkan penjelasan guru 60,71%, siswa yang aktif bertanya 59,52%, siswa yang mengemukakan pendapat 39,28%, siswa yang hadir 69,04%. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator kinerja, tingkat hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, dimana ada 6 orang siswa atau 21,42% berada pada kategori tinggi, 14 orang siswa atau 42,85%, berada pada kategori sedang, dan 10 orang siswa atau 25% yang berada pada kategori rendah serta 5 orang siswa atau 10,72% berada pada kategori sangat rendah. Perolehan nilai rata-rata siklus I yaitu 64,28% sedangkan SMA Negeri 9 Makassar yaitu 75 tuntas sedangkan <69 tidak tuntas dan menurut ketentuan Depdikbud bahwa siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal 75 dari skor ideal, dan tuntas secara individu apabila minimal 85% dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, maka masalah-masalah yang dihadapi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Masih ada siswa yang bingung dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal hal ini terlihat dengan masih adanya siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru.
- 2) Kondisi kegiatan belajar mengajar (KBM) masih kurang aktif, hal ini dapat dilihat dari kurangnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan atau menanyakan materi yang kurang jelas pada kegiatan belajar mengajar dan memngemukakan pendapat.
- 3) Rendahnya hasil belajar, hal ini di karenakan kurangnya siswa dalam mengerjakan soal latihan dan sedikit pula siswa yang dapat mengerjakan soal latihan dengan benar.

Berdasarkan berbagai masalah tersebut diatas, peneliti masih merasa perlu untuk merancang dan mencari tindakan baru. Tindakan inilah yang diharapkan, dapat diaplikasikan pada siklus II dan hasilnya pun dapat mengalami peningkatan baik dalam aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung maupun hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II

Analisis hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dalam pelaksanaan kegiatan serta penilaian proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Biologi.

a. Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi pada siklus II mulai terlihat adanya peningkatan belajar siswa dimana sudah semakin banyak perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung serta dalam menyimak apa yang di sampaikan oleh guru, Sedangkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Biologi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal sudah meningkat Siswa lebih bersemangat jika dibandingkan dengan kondisi awal menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal yang diterapkan.

Tabel 5. Data Statistik Siklus II

No	Kategori	Skor
1	Subjek	28
2	Nilai Ideal	100
3	Skor Terendah	59
4	Skor Tertinggi	92
	Rata –Rata	89,28%

Sumber SMA Negeri 9 Makassar.

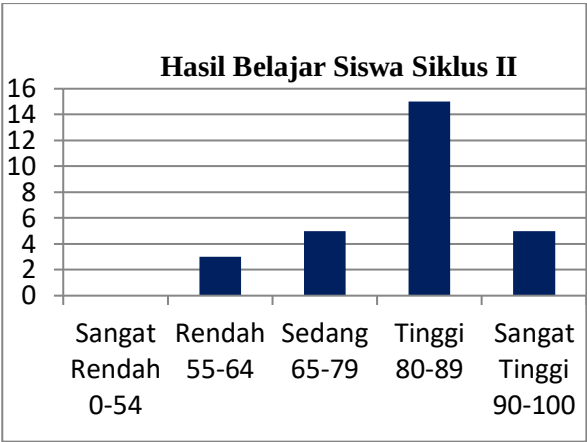
Pada tabel 4, data statistik yang di peroleh dari hasil penelitian siklus II dengan subjek 28 orang siswa, nilai ideal 100, nilai terendah 59, nilai tertinggi 92, rata-rata 89,28%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat dijelaskan bahwa rata-rata: Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran (91,66%), siswa yang mendengarkan penjelasan guru (86,90%), siswa yang aktif bertanya (78,57%), siswa yang memengemukakan pendapat (79,76%), Siswa yang hadir (90,47%).

Table 7 Distribusi dan Frekuensi hasil belajar siswa pada sikluss II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
0-54	Sangat Rendah	0	0
55-64	Rendah	5	10,72
65-79	Sedang	6	17,85
80-89	Tinggi	17	53,57
90-100	Sangat Tinggi	7	17,85
Jumlah		35	100

Sumber : (Hasil Pengolahan Data, 2024)

Dari table 5 menunjukan bahwa skor hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar yang kategori sangat rendah 0 siswa (0%), Kategori rendah 5 siswa (10,72%), Kategori sedang 6 siswa (17,85%), kategori tinggi 17 siswa (53,57%), dan kategori sangat tinggi 7 siswa (17,85%)



Gambar 3. Grafik Kategori Hasil Belajar Siswa Siklus II.

Table 3.8. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II

Kategori	Skor	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	75-100	30	89,28%
Tidak tuntas	0-54	5	10,72%
Jumlah		35	100

Sumber: (Hasil Pengolahan Data, 2024)

Dari tabel diatas menunjukan yang mencapai ketuntasan hasil belajar 30 siswa (89,28%) dan tidak mencapai ketuntasan hasil belajar 5 siswa (10,72%).



Gambar 3.4.Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus II.

b. Refleksi

Setelah merefleksi hasil pelaksanaan pada siklus I, maka diperoleh rancangan atau gambaran tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini sebagai berikut:

- 1) Dengan memberi pengarahan dan pemahaman kembali tentang dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal.
- 2) Memberi penguatan kepada siswa untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga proses belajar mengajar (PBM) lebih aktif.
- 3) Memberikan motivasi agar lebih percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Pelaksanaan tindakan siklus II ini sebagai perbaikan dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus II ini, memiliki perubahan keaktifan dan kemandirian siswa. Hal tersebut terlihat pada kondisi siswa yang pada awal penerapan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal. Untuk siklus II ini tidak mengalami kesulitan lagi. Kebiasaan siswa pada siklus I, pada siklus II semakin meningkat, peningkatan yang dimaksud adalah sikap penerimaan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal. Siswa tidak mengalami kegugupan lagi selama proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga nilai hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan individu (75) dan ketuntasan secara klasikal (85% siswa mencapai ketuntasan individu).

Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Secara umum dapat dikatakan bahwa pada siklus II ini mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari perbandingan hasil pembelajaran yang telah dievaluasikan.

- 1) Perbandingan Hasil belajar Belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 9. Perbandingan Hasil belajar siswa Pada Siklus I dan II

NO	Aspek yang diteliti	Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata	%	Rata-rata	%
1	Aktivitas mengikuti pembelajaran	15,66	55,95	25,66	91,66
2	Mendengar penjelasan guru	17	60,52	24,33	86,89
3	Aktivitas bertanya	16,66	59,14	22	78,56
4	Mengemukakan pendapat	11	39,28	22,33	88,99
5	Kehadiran	19,33	69,04	25,33	90,47
Jumlah		79,65	283,93	119,65	436,58

Rata-rata	15,93%	56,78	23,93%	87,31
		%		%

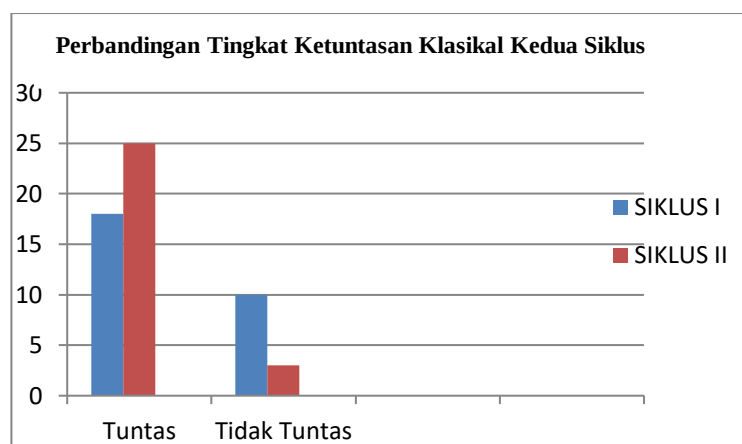
Berdasarkan tabel 9 terlihat bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I Jumlah siswa yang aktif mengikuti pembelajaran 55,95% sedangkan pada siklus II 91,66%, siswa yang aktif bertanya 59,14% sedangkan pada siklus II 78,56 siswa yang mengemukakan pendapat 39,28%sedangkan pada siklus II 88,99%.

a) Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II.

Tabel 10. Distribusi Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Frekuensi		Presentase	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Tuntas	22	30	64,28%	89,28%
Tidak tuntas	13	5	35,72%	10,72%
Jumlah	35	35	100	100

Sumber: (Hasil Pengolahan Data, 2024)



Gambar 5. Grafik Perbandingan Tingkat Ketuntasan Klasikal Kedua Siklus.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus satu : 64,28% meningkat di siklus dua menjadi 89,28%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar Biologi pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar sudah tercapai.

c. Observasi

Dari hasil observasi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Siswa sudah memahami model yang digunakan yaitu model *Humanizing the class room*.
- 2) Siswa sudah aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Nilai hasil belajar siswa meningkat pada kategori sangat tinggi.

Pembahasan

Uraian pada pembahasan didasarkan pada hasil pengamatan selama proses penelitian siklus I dan siklus II kemudian dilanjutkan dengan refleksi pada setiap siklus. Guru menerapkan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal pada materi pokok sistem gerak pada manusia. Dari hasil analisis data yang telah di peroleh, maka dapat dijelaskan bahwa hasil aktivitas hasil belajar

siswa pada siklus I yaitu selama proses pembelajaran terlihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran 55,95%,siswa yang mendengarkan penjelasan guru 60,52%, siswa yang aktif bertanya 59,14%, siswa yang mengemukakan pendapat 39,28%, siswa yang hadir 69,04%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ada 6 orang siswa atau 21,42% berada pada kategori tinggi, 14 orang siswa atau 42,85% berada pada

kategori sedang, dan 10 orang siswa atau 25% yang berada pada kategori rendah, serta 5 orang siswa atau 10,72% yang berada pada kategori sangat rendah. Dari kelima kategori nilai diatas, tidak seorang siswa pun yang berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal pada siklus I belum berhasil di terapkan pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Setelah merefleksi hasil pelaksanaan pada siklus I, maka diperoleh rancangan atau gambaran tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini sebagai berikut:

1. Dengan memberi pengarahan dan pemahaman kembali tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal.
2. Memberi penguatan kepada siswa untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga proses belajar mengajar (PBM) lebih aktif.
3. Memberikan motivasi kepada siswa.

Pelaksanaan tindakan siklus II ini sebagai perbaikan dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus II ini, memiliki perubahan keaktifan. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada siklus II kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal sudah berjalan dengan baik. Model pembelajaran yang diterapkan juga cukup menarik dan mengurangi kebosanan terhadap kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan siswa sudah terbiasa dengan media pembelajaran yang dilakukan. Motivasi yang diberikan guru menjadikan siswa menyadari pentingnya materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pada siklus II sudah berjalan dengan baik, Hal ini terjadi karena setiap siswa sudah memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, masing-masing siswa sudah dapat saling menerima perbedaan yang dimiliki, siswa yang pintar mulai terlihat membantu siswa yang lemah dan mendapatkan pujian yang jika semua siswa bisa menjawab pertanyaan yang

diberikan oleh guru, dan Masing-masing siswa sudah berani dan banyak yang cukup baik, setiap orang siswa aktif dan semangat pada waktu mengerjakan tes evaluasi yang diberikan dan sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar.

Meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar juga meningkat. Dari hasil analisis data yang di peroleh pada siklus II, maka dapat dilihat bahwa aktivitas dan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran 91,66%, siswa yang mendengarkan penjelasan guru 86,9%, siswa yang aktif bertanya 78,56%, siswa yang mengemukakan pendapat 88,99%, siswa yang hadir 90,47%. Dan sedangkan kategori sangat tinggi 7 orang atau 17,85%, kategori tinggi 17 orang atau 53,57%, kategori sedang 6 orang atau 17,85% kategori rendah hanya 5 orang atau 10,72% dan kategori sangat rendah 0 siswa atau tidak ada. Dari kelima kategori diatas, tidak seorang siswa pun yang berada pada kategori sangat rendah. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi telah tercapai. Peningkatan belajar siswa pada pembelajaran berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Gerak pada kelas X SMA Negeri 9 Makassar sudah tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMPN 1 Makassar ditandai dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I sebesar 64 dan meningkat pada siklus II menjadi 89. Adapun saran sebagai kegiatan pembelajaran di dalam kelas, guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Pendekatan Saitinfik, karena berdasarkan penelitian diatas menunjukan bahwa penerapan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kearifan lokal

pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar
Pada kategori sangat tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayurachmawati, Puji., Sylvia Lara Syaflin., Mega Prasrihamni. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 8 No. 3, Juli 2022. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/2602/1862>
- Benyamin, (2012). *Evaluasi Hasil Belajar Dan Umpan Balik*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatmawati, (2011). *Evaluasi Hasil dan Perestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juprianto., dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa di UPTD SMPN 16 Mandai Maros Sulawesi Selatan. *Jurnal Kala Nea*. Volume 4, Nomor 1 (Juni 2023): 28-36. <https://jurnal.sttimmanuelsintang.ac.id/index.php/kalanea/article/view/122>
- Khasanah., Anugrah Lestari. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. (1): 63-74. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/7288/pdf>
- Ketut, I Dedi Agung Susanto Putra., Luh Candra M U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 4 Abuan. *Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. Vol. 12, No. 3, Tahun 2023. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/69106/27406>
- Nina, Miza A., dkk. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa Man 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*. Vol. 02, No. 02, September 2023. <https://journal.jompu.org/index.php/jundikma/article/view/21>
- Sambara, Destri. S., Tri Nugroho Budi S. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 12 No. 2, Mei 2022: 81-8. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/5346>
- Supriadi, Nunung., Destyanisa T., & Zuyinatul I. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. Vol. 5, No.1 April 2021: P42-51. <https://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/101/0>
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press
- Sagala, 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Inovasi, Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Unesa University Press.