



## PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 6 KUPANG TENGAH DALAM MEMAHAMI MATERI TEKS DESKRIPSI DENGAN APLIKASI QUIZIZZ SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 TAHUN AJARAN 2020/2021

Petronela J. Dasat  
SMP Negeri 6 Kupang Tengah

### ABSTRACT

This research was carried out to increasing students' ability of class VIIA SMPN 6 Kupang Tengah to understanding descriptive text material using Quizizz application during pandemic of covid-19 on academic year of 2020/2021. The method used was Classroom Action Research. The implementation of Quizizz application in learning process as problem solving to increasing student ability of class VIIA SMPN 6 Kupang Tengah especially for descriptive text material has been successfully implemented on second cycle. This is evidenced by the results of student work who showed that: (1) at the planning stage reached 92,5%, at the action stage reached 98,18%, and at the evaluation stage reached 95,45 by average score is 82. The average proportion of cycles I and II at the planning stage reached 81.25%, including in the good category; at the action stage reached 73,64%, including in the good category ; and at the evaluation stage reached 76% including in the good category.

**Keywords:** *ability increasing, descriptive text, Quizizz.*

### A. PENDAHULUAN

Teks deskripsi merupakan salah satu materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang berdasarkan distribusinya dalam kurikulum K13, diajarkan pada siswa kelas VII pada semester 1 (ganjil). Dalam kurikulum K13, materi ini dijabarkan dari kompetensi dasar (KD 3.1), yakni "Mengidentifikasi informasi dalam teks deskriptif tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca". Untuk membelajarkan materi ini, guru mempunyai peran penting dalam menentukan model dan media pembelajaran yang mengena. Guru harus kreatif dan inovatif serta harus menguasai berbagai media atau aplikasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran.

Kreativitas guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu tuntutan dalam dunia pendidikan saat ini. Sejak Maret 2020, hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia digemparkan dengan penyebaran virus corona-19 (Covid-19) yang sangat ganas dan mematikan. Sebagai bentuk pencegahan penularan Covid-19 di masa pandemi, *stakeholders* membuat kebijakan di dunia pendidikan, yakni sistem belajar tatap muka yang lazimnya sudah diterapkan sejak dulu kala di sekolah, dialihkan ke sistem Belajar dari Rumah (BDR).

Penerapan sistem belajar dari rumah (BDR) dinilai tidak efektif. Dalam penerapan, guru hanya mengirimkan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Terkait sistem Belajar dari Rumah, guru harus aktif dan kreatif untuk menentukan metode dan media

pembelajaran yang tepat dan mengena sebab tidak semua materi pembelajaran harus diberlakukan metode atau media yang sama. Untuk materi "Teks Deskripsi", guru membelajarkan kepada siswa dengan menerapkan aplikasi Quizizz.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut.

Dalam penerapannya, setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ *correct*. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi Quizizz dan materi teks deskripsi pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, yakni sebagai berikut: (1) Yulia Isratul Aini pada tahun 2019 dengan Judul

“Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu”. Penelitian Aini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Aini memaparkan bahwa pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz sangat menyenangkan, menantang, dan interaktif berkontribusi pada peningkatan kompetensi dan kreativitas peserta didik. Penelitian selanjutnya pernah dilakukan oleh Wahyudi dkk, pada tahun 2020 dengan judul “Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19”. Menurut Wahyudi dkk, guru harus mendesain pembelajaran yang efektif bagi siswa. Penelitian Wahyudi dkk, sebagai tambahan informasi terkait penilaian di masa pandemic Covid-19. Quizizz merupakan aplikasi online yang memudahkan dan merangkul bagi guru dalam penilaian yang efektif.

Penelitian lain terkait penerapan aplikasi Quizizz juga dilakukan oleh Rosita Dwi Anggraeni dan Fitri Nurjanah pada tahun 2020 dengan Judul “Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Siswa Kelas X SMA”. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Nurjanah dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam menulis. Penelitian ini dilakukan sebagai solusi untuk memberikan cara jitu yang dapat mengatasi rendahnya minat siswa dalam menulis. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai cara jitu untuk mengatasi rendahnya minat siswa dalam menulis.

Penelitian relevan berikut dilakukan oleh Restening Anditasari dkk, pada tahun 2018 dengan Judul “Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi”. Penelitian Anditasari dkk, bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbasis permainan edukatif yang ideal dan menarik untuk pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa SMP kelas VII.

Halimatus Solikah juga melakukan penelitian terkait aplikasi Quizizz pada tahun 2020 dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMP 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Menurut Solikah, penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa. Quizizz satu di antara media pembelajaran yang berbentuk kuis dan berbasis 4.0 yang dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Fadhlan Aulia Zikra dkk, juga melakukan penelitian pada tahun 2018 dengan Judul “Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Padang”. Penelitian Zikra bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan membaca pemahaman teks deskripsi dan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Padang. Penelitian yang relevan juga pernah dilakukan oleh Fitri Kartika Sari pada tahun 2020 dengan Judul “Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) dalam

Pembelajaran Akuntansi”. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Sari bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) dalam pembelajaran akuntansi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah dalam memahami materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz Selama masa pandemi Covid-19 Tahun ajaran 2020/2021? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah dalam memahami materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz Selama masa pandemi Covid-19 Tahun ajaran 2020/2021.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan metode deskriptif kualitatif yang ditunjang dengan metode kuantitatif sederhana. Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan dalam siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 9 (Sembilan) minggu terhitung dari pengurusan kelengkapan administrasi (surat izin penelitian) hingga pemaparan dalam bentuk artikel publikasi. Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 6 Kupang Tengah. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah tahun pelajaran 2020/2021.

Jenis data yang didapat adalah data kualitatif dalam bentuk tulisan. Data tulisan berupa hasil pekerjaan siswa sebagai data primer. Sedangkan data primer dalam penelitian terdiri atas:

- Perencanaan pembelajaran, berupa RPP yang dari peneliti;
- Data tindakan guru dan tindakan siswa pada saat pembelajaran menulis teks deskripsi dengan aplikasi quizizz diaplikasikan;
- Data hasil belajar, yakni hasil belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II;
- Jurnal yang berisi tindakan peneliti dan siswa pada saat pembelajaran di kelas dan keadaan ruangan kelas.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah. Data dalam penelitian diperoleh langsung oleh peneliti yaitu hasil pekerjaan siswa dalam pembelajaran teks deskripsi serta penilaian guru dalam bentuk lembaran penilaian. Lembaran penilaian guru berisi rincian tentang item-item yang menjadi dasar penilaian guru. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan berpijak pada cara penelitian tindakan kelas yang diadaptasi dari Kemmis dan Mac Taggart yang terdiri atas beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah instrumen tes dan instrumen nontes.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Setelah instrumen penelitian diperoleh, selanjutnya dilakukan pengumpulan data. Prosedur yang dilakukan dalam proses ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahapan persiapan terdiri dari persiapan yang bersifat konseptual, teknis, dan administratif. Tahap pelaksanaan pengumpulan data sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Peneliti memberikan arahan tentang teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz. Selanjutnya siswa difasilitasi untuk menulis teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz.

Metode yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah metode penggunaan data primer. Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung dari individu-individu yang diselidiki atau data tangan pertama. Pengumpulan data tangan pertama dapat dilakukan dengan mengadakan kuliah kerja (kerja lapangan = *fieldwork*) yang berupa “*case study*” “*survey*” atau pencacahan lengkap. Metode ini digunakan agar para siswa memperoleh data yang dikumpulkan secara langsung dari individu-individu yang diselidiki untuk memperoleh data. Tingkat kemampuan siswa seperti yang dikemukakan Arikunto (2002 : 205), ditentukan berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam kurikulum. Suatu program pembelajaran dikatakan berhasil jika 80% dari seluruh siswa mampu mencapai nilai terendah 7,5 atau setiap siswa diharapkan dapat mencapai 75% tujuan yang ditentukan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan pretes kepada siswa-siswa tanpa penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil pretes menunjukkan bahwa (1) siswa belum memahami teks deskripsi dengan baik; (2) siswa belum bisa memahami ciri-ciri teks dideskripsi; (3) Siswa belum bisa memahami struktur teks deskripsi; dan (4) siswa belum bisa memahami penggunaan bahasa dalam teks dideskripsi.

Berdasarkan beberapa hal yang menyebabkan ketidaktuntasan siswa dalam pelaksanaan tes awal, maka peneliti mengadakan peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz melalui siklus. Dalam pelaksanaannya, peneliti berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam dua siklus. Hasil pada kedua siklus diuraikan seperti berikut.

#### Pelaksanaan Siklus 1

Pada siklus ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran terkait teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz sesuai RPP yang disiapkan. Selaku pelaksana tindakan, guru menyampaikan dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Kemudian mencoba melakukan umpan balik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai teks deskripsi. Namun tidak semua siswa serius dalam menanggapi hal tersebut.

Terlihat hanya beberapa siswa saja yang merespon umpan dari guru. Setelah itu, guru menjelaskan materi ajar mengenai teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila belum paham.

Setelah melakukan tes dengan aplikasi Quizizz ternyata hanya 11 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan 50%. Rerata nilai pada tahap penilaian siklus I adalah 70 dengan nilai terendah adalah 60. Ini membuktikan siswa belum mampu memahami materi teks deskripsi dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum berhasil karena sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Suatu pengajaran dikatakan berhasil apabila 80% siswa dari seluruh siswa mampu mencapai nilai terendah 70.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi pada pelaksanaan siklus I perlu dilakukan beberapa perubahan, yakni:

1. Pada tahap perencanaan: perlu pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi, dan kesesuaian dengan alokasi waktu) dan kerincian skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran : awal, inti, dan penutup) dengan baik.
2. Pada tahap pelaksanaan: perlu menjelaskan materi ajar secara efektif, memfasilitasi siswa pada saat tes berlangsung dengan aplikasi Quizizz, dan melibatkan siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran serta memotivasi untuk menindaklanjuti pelajaran yang sudah didapat di rumah.
3. Pada tahap penilaian : guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti terkait materi teks deskripsi dan penggunaan aplikasi Quizizz agar siswa benar-benar mengerti apa yang harus mereka lakukan.

#### Pelaksanaan Siklus II

Peningkatan kemampuan pada siklus II ini dilaksanakan dengan melihat refleksi hasil pelaksanaan siklus I. Pelaksanaannya meliputi tiga tahap, yaitu peningkatan kemampuan siswa pada tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan diakhiri dengan refleksi.

Pada siklus II ini, siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 1 orang. Persentase keberhasilan tindakan yang diperoleh mencapai 100%, dengan rerata nilai 81 termasuk dalam kategori baik sekali. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran terkait teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz dapat disimpulkan bahwa sudah berhasil karena terdapat 100% dari jumlah siswa yang diteliti berhasil mendapat nilai terendah 75. Hasil ini sudah melebihi target yakni 80% dari jumlah siswa yang diteliti.

Dari pelaksanaan siklus II, ada beberapa hal yang diamati :

1. Pada tahap perencanaan: kegiatan yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang baik sekali. Hal ini terlihat dari kejelasan perumusan indikator pembelajaran, pemilihan materi ajar,

pengorganisasian materi, alokasi waktu dan sumber belajar, kejelasan skenario pembelajaran, kesesuaian teknik dengan tujuan, dan kelengkapan instrumen sudah dijalankan secara baik. Persentase keberhasilan mencapai 92,5% dengan kriteria penilaian termasuk kategori baik sekali. Oleh karena itu, kegiatan peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan dihentikan sampai siklus II.

2. Pada tahap pelaksanaan: kegiatan yang dilakukan juga menunjukkan hasil yang baik sekali. Pelaksanaan pada tahap awal, inti dan akhir berhasil di laksanakan dengan baik sekali oleh pelaksana tindakan (guru) dan penerima tindakan (siswa). Persentase keberhasilan mencapai yang 98,18% dengan kriteria penilaian termasuk dalam kategori baik sekali. Sehingga kegiatan peningkatan pada tahap pelaksanaan dihentikan pada siklus II.
3. Pada tahap penilaian: keberhasilan siswa dalam memahami materi terkait teks deskripsi sudah menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase keberhasilan mencapai 100% dengan rerata skor 82 termasuk dalam kategori baik sekali. Pelaksanaan tindakan yang diharapkan sesuai dengan yang diinginkan yaitu rerata keberhasilan siswa mencapai lebih dari 75. Sehingga kegiatan pada tahap penilaian dihentikan pada siklus II.

Kegiatan peningkatan pada Siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran terkait teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz telah berhasil diterapkan, sebab pelaksanaan peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian sudah menunjukkan hasil yang baik sekali. Tingkat keberhasilan siswa dalam pelaksanaan tindakan sudah mencapai 100% sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Keberhasilan pelaksanaan tindakan melalui penelitian tindakan kelas ini dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus II. Penerapan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan memahami teks deskripsi pada siswa melalui tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik sekali. Tahap perencanaan mencapai persentase 92,5%, tahap pelaksanaan mencapai presentase 98,18% dan tahap penilaian mencapai persentase 100%. Hasil ini sesuai dengan yang diharapkan.

Refleksi dilakukan dengan melihat seluruh catatan mengenai pembelajaran di kelas selama pembelajaran terkait teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz diterapkan. Dari hasil refleksi siklus I, maka ditetapkan kegiatan pada siklus II. Siklus ini dilaksanakan pada Rabu, 14 Oktober 2020 di kelas VIIA, pukul 07.30 – 08.50. Dalam pelaksanaan pembelajaran, Peneliti sebagai guru dan Yulita Efi, S.Pd. sebagai Observer dengan jumlah siswa 22 orang. Rekaman fakta yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz diterapkan yakni: proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disiapkan. Guru hadir di kelas sesuai waktu KBM. Suasana kelas awalnya ribut karena sebagian siswa sedang mempersiapkan keperluannya, namun guru berusaha mengondisikan

kelas untuk belajar, dan sejenak kelas menjadi agak tenang. Setelah itu, guru memulai KBM dengan memberikan salam, mengecek kesiapan siswa dan memotivasi siswa.

Selaku pelaksana tindakan, guru menyampaikan materi pembelajaran yang sama seperti pada siklus I, namun kali ini lebih memerhatikan keaktifan siswa dalam menyimak materi tersebut. Selanjutnya guru memberikan contoh tes menggunakan aplikasi Quizizz dengan dan meminta siswa untuk memerhatikan contoh tersebut. Setelah menjelaskan, guru mempersilakan siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami. Siswa memberikan respon yang baik dengan menanyakan beberapa hal yang belum dipahami dan guru menjelaskannya. Setelah itu, memberikan tes dalam bentuk kuis dalam aplikasi Quizizz kepada siswa. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengerjakan tes dengan aplikasi Quizizz.

Setelah pekerjaan siswa dinilai, ternyata hasilnya sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian yaitu keberhasilan siswa mencapai 95,45% dengan rerata nilai 81. Dari 22 siswa yang menerima tindakan, hanya 1 orang yang mendapat nilai di bawah 75. Nilai terendah dalam pelaksanaan siklus II adalah 73 yang diperoleh 1 orang. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena lebih dari 80% siswa dapat mencapai standar ketuntasan.

Pada makna fakta dan konteks pembelajaran lebih menyenangkan karena diawali dengan mengingatkan pada kompetensi dasar yang pernah dibahas pada siklus I dan materi yang sesuai dengan minat siswa. Kelas menjadi ramai karena membahas ulang hal yang pernah dibahas sehingga siswa aktif dan terpacu untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran mengenai teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz.

Dalam keterserapan suasana kelas sedikit demi sedikit menjadi ramai dengan berbagai macam usaha yang dilakukan siswa untuk memahami materi terkait teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz. Dengan adanya penjelasan mengenai teks deskripsi dan cara menggunakan aplikasi Quizizz dengan disertai contoh, semakin menambah wawasan siswa dan siswa yang tidak aktif menjadi aktif.

Dari hasil siklus II, ada beberapa hal yang diamati yaitu :

1. Pada tahap perencanaan: sudah menunjukan hasil yang baik sekali, di mana dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) perumusan tujuan pembelajaran jelas, pemilihan materi ajarnya sesuai dengan karakteristik peserta didik, pengorganisasian materi ajar berjalan sesuai dengan waktu yang disiapkan, media atau sumber pembelajaran sesuai dengan tujuan atau materi, skenario pembelajarannya jelas yang meliputi tahap awal, inti dan akhir. Dalam setiap langkah pembelajaran terdapat strategi dan alokasi waktu yang digunakan, teknik, dan tujuan pembelajaran serta kelengkapan instrumen sesuai dengan materi yang diberikan.
2. Pada tahap pelaksanaan: sudah menunjukkan hasil yang baik sekali yaitu pada pra-pembelajaran,

persiapan siswa dan kegiatan apersepsi sudah menunjukkan hasil yang baik, pada kegiatan inti, penguasaan materi pembelajaran bagus, adanya keterkaitan materi dengan pengetahuan lain, materi yang disampaikan jelas dan sesuai dengan realitas. Pendekatan yang digunakan sesuai dengan tujuan, pelaksanaan pembelajaran terjadi secara runtut, adanya penguasaan kelas, dan sesuai dengan alokasi waktu. Aplikasi yang digunakan sudah efektif dan sesuai dengan materi ajar, sehingga tampak partisipasi aktif siswa dan antusias dalam belajar.

3. Pada tahap penilaian: siswa sudah menunjukkan hasil yang baik sekali dalam memahami materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran teks deskripsi

sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II ini, keberhasilan tindakan peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian sudah mencapai hasil yang baik sekali sesuai dengan kategori tingkat keberhasilan. Kegiatan peningkatan kemampuan dalam bentuk siklus dihentikan pada siklus II, karena rerata nilai siswa pada siklus II mencapai 81 dan persentase keberhasilan mencapai 100% sesuai dengan hasil yang diharapkan.

**Keberhasilan Pelaksanaan Tindakan**

Setelah pelaksanaan peningkatan kemampuan dalam bentuk siklus dijalankan, maka keberhasilan peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 1. Keberhasilan pada Tahap Perencanaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor SI					Skor SII					Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Kejelasan perumusan indikator/tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)			√							√	4	Baik
2	Pemilihan materi ajaran (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)				√						√	4,5	Baik
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi, dan kesesuaian dengan alokasi waktu)				√					√		4	Baik
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik)			√							√	4	Baik
5	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran: awal, inti, dan penutup)		√							√		3	Baik
6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)			√						√		3,5	Baik
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran				√						√	4,5	Baik
8	Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)			√							√	4	Baik
	Jumlah Skor	26					37					32.5	Baik sekali

Tabel di atas menunjukkan hasil perencanaan siklus I dan II mencapai skor 32,5 apabila dimasukan dalam rumus:  $\frac{32,5}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100 = 81,25$  Hasil ini termasuk dalam kategori sangat baik. Jadi, peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan berhasil dilaksanakan.

Tabel 2. Keberhasilan Siswa pada Tahap Pelaksanaan

Indikator	Deskriptor		Perolehan Skor					Peolehan Skor					Rerata	Kategori	
	Guru	Siswa	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
Pendahuluan	a. Menyampaikan salam	a. Merespon salam			√								√	4	Baik
	b. Mengkondisikan kelas untuk belajar	b. Mempersiapkan diri untuk belajar		√									√	3,5	Baik
	c. Memotivasi siswa agar dapat belajar dengan baik	c. Menerima motitvasi dari guru agar dapat belajar dengan baik			√								√	4	Baik
	d. Menyampaikan SK, KD dan Indikator pencapaian hasil belajar yang akan dicapai	d. Menyimak penyampaian SK, KD dan Indikator pencapaian hasil belajar yang akan dicapai		√									√	3,5	Baik

	e. Memberikan pertanyaan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada siswa	e. Merespon pertanyaan guru			√						√	4	
Kegiatan inti	a. Menjelaskan pengertian materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz disertakan contoh	a. Menyimak penjelasan dari guru mengenai materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz beserta contohnya			√						√	3,5	Baik
	b. Memberikan siswa kesempatan untuk bertanya apabila masih ada hal yang belum dipahami, dan menjelaskannya apabila ada	b. Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami			√						√	4	
	c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tes terkait materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz	c. Mengerjakan tes terkait materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz.			√						√	3,5	Baik
	d. Memfasilitasi siswa pada saat pengerjaan tes terkait materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz.	d. Menerima arahan dan bimbingan guru pada saat pelaksanaan tes materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz			√					√		3	Baik
Penutup	a. Menyimpulkan hasil belajar bersama siswa	a. Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran			√						√	3,5	Baik
	b. Memotivasi siswa untuk menindaklanjuti pelajaran yang sudah di dapat di rumah dan menutup kegiatan pembelajaran	b. Mendengarkan motivasi dari guru			√						√	4	Baik
Jumlah Skor					27			54			40,5	Baik	

Tabel di atas menunjukkan hasil pelaksanaan siklus I dan II mencapai skor 40,5 apabila dimasukkan dalam rumus :

$$\frac{40,5}{skormaksimal (55)} \times 100 \% = 73,64\%$$

Dari hasil ini terlihat bahwa peningkatan kemampuan pada tahap pelaksanaan sudah mencapai hasil yang diinginkan yaitu 73,64% termasuk kategori baik.

Tabel 3. Keberhasilan Siswa pada Tahap Penilaian

No	Kode Nama Siswa	SI	SII	Rerata	Kategori
1	AMS	71	81	76	Baik
2	AMB	78	88	83	Baik Sekali
3	AAN	75	86	81	Baik Sekali
4	AMS	75	81	78	Baik
5	AAO	75	83	79	Baik
6	AM	76	86	81	Baik Sekali

7	ART	65	73	69	Cukup Baik
8	AMN	64	80	72	Baik
9	AES	64	80	72	Baik
10	ANS	79	89	84	Baik Sekali
11	ARB	76	85	81	Baik Sekali
12	AF	68	80	74	Baik
13	AANI	66	79	73	Baik
14	BHKM	78	88	83	Baik Sekali
15	BB	65	78	72	Baik
16	BJL	63	78	71	Baik
17	CJU	64	80	72	Baik
18	CGT	73	84	79	Baik
19	DPNF	63	79	71	Baik
20	DST	69	80	75	Baik
21	DDN	76	88	82	Baik Sekali
22	EKS	69	80	75	Baik
Jumlah		1552	1806	1679	
Rerata		71	82	76	Baik

$$\frac{1679}{skormaksimal (2200)} \times 100\% = 76\%$$

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah dalam memahami materi teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz termasuk dalam kategori baik. Hal ini dilihat dari jumlah kategori tingkat kemampuan yakni 7 orang termasuk kategori baik sekali, 14 orang termasuk kategori baik, dan 1 orang termasuk kategori cukup baik. Persentase keberhasilan siklus I dan II mencapai 76%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari keberhasilan pada tahap perencanaan yang mencapai 71% termasuk dalam kategori baik dan pelaksanaan yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 82%. Berdasarkan hasil di atas, dikatakan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran memahami materi teks deskripsi dalam bentuk siklus dapat mencapai hasil yang diinginkan, yaitu peningkatan kemampuan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dapat memperoleh hasil yang baik.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran khususnya materi teks deskripsi pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Kupang Tengah sebagai cara pemecahan masalah telah berhasil diterapkan pada pembelajaran siklus II. Hal ini terbukti dari hasil kerja siswa dalam menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran teks deskripsi dengan keberhasilan sebagai berikut: pada tahap perencanaan mencapai 92,5%, pada tahap pelaksanaan mencapai 98,18%, dan pada tahap evaluasi atau penilaian mencapai 95,45% dengan rerata nilai 82. Penerapan aplikasi Quizizz dilakukan selama dua siklus pembelajaran, dan pada akhirnya mampu memahami materi teks deskripsi dengan baik. Rerata persentase keberhasilan siklus I dan II pada tahap perencanaan adalah mencapai 81,25% termasuk dalam kategori baik, pada tahap pelaksanaan yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 73,64%, dan pada tahap penilaian mencapai 76% termasuk dalam kategori baik.

##### Saran

Dari simpulan di atas, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Dengan melihat hasil pembelajaran di atas, maka penggunaan aplikasi Quizizz merupakan suatu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar.
2. Guru sebagai fasilitator harus lebih teliti memilih dan menggunakan aplikasi yang tepat dalam pembelajaran di masa pandemic Covid-19.

#### REFERENSI

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).

- Anditasari, R., Martutik, M., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 107-114.
- Anggraeni, R. D., & Nurjanah, F. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas X SMA. *PROSIDING SAMASTA*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Kallau, Johanis dan Karus M. Margaretha. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (Majalah Optimisme)*. Kupang.
- Sari, F. K. (2020). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI* (Doctoral dissertation).
- Soegiranto, Arief. *Belajar dan Pembelajaran*. Kupang: Undana Press
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3).
- Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2012. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Zikra, F. A., Asri, Y., & Tamsin, A. C. (2018). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 55-61.
- <https://www.yuksinau.id/teks-deskripsi/>. Diunduh pada 09 Februari 2021.