

---

## Penggunaan Model Pembelajaran *Buzz Group* dengan Media *Quiziz* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X 7 di SMA Negeri 1 Bergas Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024

Alcaesar Ash Pahlevi<sup>1</sup>, Nani Mediatati<sup>2</sup>

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia  
Email: [ashpahlevialcaesar@gmail.com](mailto:ashpahlevialcaesar@gmail.com)<sup>1</sup>, [nani.mediatati@uksw.edu](mailto:nani.mediatati@uksw.edu)<sup>2</sup>

---

### Info Artikel

### Abstract

---

#### Keywords:

*Learning Outcomes, Buzz Group Learning Model, Quizizz, PPKn, High School.*

*This study aims to improve the learning outcomes of class X7 students of SMA Negeri 1 Bergas in PPKn subjects through the application of the Buzz Group learning model with Quizizz media. This type of research is classroom action research. This classroom action research was conducted in two cycles. With data collection techniques of observation, documentation, and tests. The data analysis technique uses qualitative and quantitative description techniques to describe the improvement in student learning outcomes in cycles I and II. The results showed a significant increase in student learning outcomes. In the pre-cycle, only 58.33% of students achieved KKM  $\geq 75$ , in cycle I it increased to 72.22% and in cycle II it reached 88.89%. This increase in learning outcomes shows that the use of the Buzz Group learning model with Quizizz media is effective in improving students' PPKn learning outcomes.*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X7 SMA Negeri 1 Bergas dalam mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Buzz Group* dengan media *Quizizz*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dengan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik deskripsi kualitatif dan kuantitatif untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada tahap siklus I dan II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada pra siklus, hanya 58,33% siswa yang mencapai KKM  $\geq 75$ , pada siklus I meningkat menjadi 72,22% dan pada siklus II mencapai 88,89%. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Buzz Group* dengan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

© 2025 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Teknologi memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan mendukung pembelajaran berbasis media digital. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah *Quizizz*, sebuah platform kuis interaktif yang berbasis permainan, yang memungkinkan guru menyampaikan materi dan melakukan evaluasi secara menyenangkan dan kompetitif (Fauziah, U., 2019; Nurhayati, E., 2020; Farid et al., 2021). Penggunaan media seperti ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik berkewajiban menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Selain pemanfaatan media, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Kamza et al, 2021). Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran *Buzz Group*. Model ini merupakan strategi diskusi kelompok kecil yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membahas suatu topik atau permasalahan secara cepat dan efisien (Fitri, et. al, 2024). *Buzz Group* memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, membangun kerja sama tim, serta melatih berpikir kritis dan komunikasi efektif antar anggota kelompok (Haslina, 2022).

Hasil observasi awal dalam pembelajaran PPKn di kelas X7 SMA

Negeri 1 Bergas menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah konvensional tanpa bantuan media pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Dari 36 siswa, hanya 21 yang memenuhi KKM sebesar 75, sementara sisanya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini menjadi alasan penting untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Maka, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model *Buzz Group* dengan media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Rusman, 2015). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan fokus pada proses dan peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X7 SMA Negeri 1 Bergas tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Bergas yang berlokasi di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, selama periode September hingga Desember 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi aktivitas guru dan siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus.

Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Pada siklus I, terdapat 35 soal valid dari 40 butir dengan reliabilitas 0,783 (kategori tinggi), sedangkan pada siklus II, seluruh 40 soal dinyatakan valid dengan reliabilitas sebesar 0,815 (kategori sangat tinggi) (Sugiyono, 2016; Arikunto, 2013).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data hasil tes dianalisis berdasarkan rentang skor dan persentase ketuntasan belajar yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 75$ . Keberhasilan pembelajaran dianggap tercapai jika minimal 85% siswa tuntas pada akhir siklus II.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan perencanaan detail, meliputi identifikasi data, perancangan model *Buzz Group* dan media *Quizizz*, serta persiapan perangkat pembelajaran lengkap. KKTP (Kompetensi Sikap: bertakwa, kerja sama, toleransi; Kompetensi Pengetahuan: norma masyarakat dan perilaku ideal) ditetapkan dan lembar observasi disiapkan.

Pelaksanaan terbagi dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada diskusi kelompok tentang pelanggaran tata tertib sekolah dari video *YouTube*, mendorong berpikir kritis dan kolaborasi, serta diakhiri dengan pembuatan statuta kelas. Pertemuan kedua menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi, memanfaatkan gawai siswa untuk mengerjakan 30 soal. Kedua

pertemuan diawali dengan rutinitas kelas dan diakhiri dengan doa serta refleksi.

Berdasarkan hasil analisis dari pelaksanaan tindakan pada siklus I, penerapan model pembelajaran *Buzz Group* yang dikombinasikan dengan media *Quizizz* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X7 SMAN 1 Bergas.

**Tabel 1.** Hasil Siklus 1

No	Nilai	Siklus 1		Keterangan
		Jumlah siswa	Persentase	
1	$\geq 75$	26	72,22%	Tuntas
2	$< 75$	10	27,78%	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		36	100%	
<b>Nilai rata-rata</b>		81,39		
<b>Nilai terendah</b>		68		
<b>Nilai tertinggi</b>		95		

Pada siklus ini, sebanyak 26 siswa (72,22%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 10 siswa (27,78%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Meskipun terdapat peningkatan, capaian tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu minimal 85% siswa tuntas. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus II untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Kemudian perencanaan Siklus II melibatkan penetapan fokus pada model *Buzz Group* dan media *Quizizz*, persiapan perangkat pembelajaran (modul, materi, soal *Quizizz*), penentuan KKTP (sikap: bertakwa, kerja sama, toleransi; pengetahuan: norma dan perilaku ideal), serta penyiapan lembar observasi.

Pelaksanaan Siklus II terbagi dua pertemuan. Pertemuan pertama fokus pada diskusi kelompok tentang permasalahan, presentasi hasil, dan evaluasi. Pertemuan kedua menggunakan *Quizizz* di mana siswa mengerjakan 40 soal via gawai. Kedua pertemuan diawali dengan salam dan apersepsi, diakhiri dengan refleksi dan doa.

Kemudian di tahap selanjutnya yaitu observasi. Observasi Siklus II menemukan beberapa siswa masih pasif dalam kelompok, namun antusiasme *Quizizz* tinggi dengan akses tanpa kendala internet, berbeda dari siklus I. Refleksi Siklus II menunjukkan kelebihan seperti peningkatan antusiasme kelompok dan minat belajar via *Quizizz*. Kekurangan yang tersisa adalah siswa pasif dalam kelompok. Saran refleksi adalah mempertimbangkan pembagian kelompok untuk pembelajaran yang lebih maksimal dan kondusif.

**Tabel 2.** Hasil Siklus 2

No	Nilai	Siklus 2		Keterangan
		Jumlah siswa	Persentase	
1	≥75	32	88,89%	Tuntas
2	<75	4	11,11%	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		36	100%	
<b>Nilai rata-rata</b>		85,44		
<b>Nilai terendah</b>		73		
<b>Nilai tertinggi</b>		95		

Pada siklus II, penerapan model pembelajaran yang sama menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Tercatat 32 siswa (88,89%) mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 4 siswa (11,11%) yang belum tuntas. Capaian ini menunjukkan bahwa tindakan yang

dilakukan dalam siklus II telah berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Buzz Group* dengan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Keberhasilan tersebut sejalan dengan pendapat Barkley (2012) yang menyatakan bahwa model *Buzz Group* memiliki sejumlah kelebihan dalam proses pembelajaran, antara lain: melatih siswa menghargai pendapat orang lain tanpa memaksakan pandangan, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Diskusi yang mendalam melalui *Buzz Group* juga mendorong peserta didik dan pendidik untuk memasuki ranah intelektual, fisik, sosial, dan emosional. Selain itu, model ini mampu menumbuhkan nilai, sikap, kepribadian, dan motivasi belajar siswa secara menyenangkan. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas model *Buzz Group* yang dapat dikolaborasi dengan metode pembelajaran lain yang telah lazim digunakan guru.

Selain model pembelajaran, penggunaan media *Quizizz* juga turut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. *Quizizz*, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Melalui platform ini, siswa dapat berlatih memahami materi dengan cara yang menarik, kompetitif, dan *real-time*, sehingga pemahaman mereka terhadap

materi PPKn menjadi lebih baik. Dengan demikian, sinergi antara model pembelajaran *Buzz Group* dan media *Quizizz* secara nyata telah memfasilitasi siswa dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal.

#### SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Buzz Group* dengan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X7 di SMA Negeri 1 Bergas.

Pada pra siklus, hanya 21 siswa (58,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 74,63. Namun, setelah menerapkan metode ini pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 26 siswa (72,22%) dengan nilai rata-rata 81,39.

Peningkatan signifikan terlihat pada siklus II, di mana 32 siswa (88,89%) berhasil menuntaskan KKM dan nilai rata-rata kelas mencapai 85,44. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam strategi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Barkley, R. A. (2012). *Executive functions: What They Are, How They Work, and Why They Evolved*. New York: The Guilford Press.
- Farid, F. M., Arnidha, Y., & Budiarti, Y. (2021). Pengaruh Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Intervensi Metode Time Quiz. *JANACITTA*, 4(2).

- Fauziah, U. (2019). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN. *Skripsi, Universitas Pasundan Bandung*.
- Fitri, S., Pionera, M., & Ramdhani, M. T. (2024). Efektivitas Metode Buzz Group terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Inovasi*, 6(3), 288–296.
- Haslina. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Buzz Group dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. *Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus*.
- Kamza, Muhjam, Husaini, dan Ayu Indah Lestari. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.