

#### Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika

Volume 7, No. 2, November 2022, hal. 49-55 ISSN 2528-3901, eISSN 2657-0335 https://ejournal.unitaspalembang.com/index.php/nabla

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN PEMBELAJARAN CIRC BERBANTUAN QUIZIZZ

# Rahmawati<sup>1</sup>, Malalina<sup>2</sup>, Rika Firma Yenni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang
<sup>2,3</sup>Universitas Tamansiswa Palembang
\*email: malalina@unitaspalembang.ac.id

Abstract: Quizizz-assisted CIRC learning is a cooperative learning model that can be used in learning. The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes and student activities with CIRC Type learning assisted by Quizizz material on the Two-Variable Linear Equation System. The research method used is class action research with the subject of the study, namely students of class VIII MTs. Al-Hilaliyah Palembang. Data collection techniques use tests, observation, documentation, and data analysis using descriptive techniques with average techniques. Based on the results of the study, the learning outcomes of students in the first cycle are 83. 94, cycle II which is 85, and cycle III which is 88. While the observation results in the first cycle of student activity were 77.5% which increased, in cycles II and III, namely 88%. It can be concluded that CIRC with the help of Quizizz can improve learning outcomes and mathematics learning activities of the two-variable linear equation system.

Keywords: CIRC, Quizizz, Hasil Belajar, aktivitas, peserta didik

Abstrak: Pembelajaran CIRC berbantuan quizizz merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dengan pembelajaran Tipe CIRC berbantuan Quizizz materi Sistem Persamaan Linaer Dua Variabel. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII MTs. Al-Hilaliyah Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi dan analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan teknik rata-rata. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 83.94, siklus II yaitu 85 dan siklus III yaitu 88. Sedangkan hasil observasi pada siklus I aktivitas peserta didik 77,5 % yang mengalami peningkatan, pada siklus II dan III yaitu 88%. Dapat disimpulkan bahwa CIRC dengan berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

Kata Kunci: CIRC, Quizizz, Hasil Belajar, aktivitas, peserta didik

# **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah dilakukan melalui Pendidikan di Sekolah Dasar hingga sekolah Menengah Atas. Pendidikan merupakan hal yang penting untuk manusia sehingga dapat menjalani hidup dan berkembang agar selaras dengan tujuan dan citacita yang dilakukan sepanjang hayat (Haryadi & Aripin, 2015; Yuristia, 2018). Tujuan Pendidikan dibagi menjadi beberapa domain dan setiap domain dibagi menjadi pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya (Magdalena et al., 2020). Pendidikan merupakan suatu pondasi untuk kehidupan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan perbaikan mutu pendidikan salah satunya hasil belajar. Namun dalam meningkatkan hasil belajar terdapat beberapa kendala. Proses pembelajaran masih terdapat kendala untuk menganalisis dan menyelesaikan soal yang masih rendah (Salantina, 2018). Hasil belajar antara setiap peserta didik berbedabeda (Husni, 2016). Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui model pembelajaran. Berdasarkan penelitian hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan pembelaaran model *discovery learning* (Kristin, 2016). Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar (Suhendri, 2015). Model blanded learning dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar (Ningsih et al., 2017). Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (*CIRC*). *CIRC* adalah model pembelajara kooperatif yang komperhensif mengajari membaca, menulis dan seni berbahasa (Slavin, 2005). Sedangkan Uno & Muhamad (2011) *CIRC* adalah model kooperatif yang membaca materi yang diajarkan dan menulis ke dalam bentuk tulisan yang dilakukan secara berkelompok. Menurut Slavin (2010) Tujuan penggunaan model *CIRC* adalah meningkatkan peserta didik untuk membaca, memahami bacaan dan mengimplementasikan serta mengevaluasi materi. Menurut Steven dan Slavin langkah-langkah *CIRC* adalah guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik, guru memberikan materi sesuai topik pembelajaran, peserta didik bekerja sama untuk membaca dan memberika tanggapan, peserta didik membacakan hasil diskusi, guru memberikan penguatan dan guru dan peserta didik membacakan (Huda, 2013).

Hasil penelitian telah dilakukan berkaitan dengan *CIRC*. Hasil penelitian Sutrisno (2010) dan Margianto (2017) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *CIRC* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar matematika. Selain itu, Model *CIRC* dapat meningkatan aktivitas belajar peserta didik (Eviliyanto & Gultom, 2017). Sejalan dengan hal itu, terdapat pengaruh terhadap hasil belajar menggunakan *CIRC* (Munarsih, 2016). Sedangkan menurut Sulistyaningsih et al. (2012) Model Pembelajaran koperatif *CIRC* efektif untuk meningkatkan koneksi matematik.

Model pembelaaran *CIRC* yang digunakan dalam penelitian ini juga dibantu dengan Aplikasi Game *Quizizz*. *Quizizz* merupakan game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikan materi dan soal (Mulatsih, 2020). Terdapat peningkatan yang signifikat dari Implementasi Game *Quizizz* untuk menyelesaikan soal materi Sistem Persaman Linear Tiga Variabel (Setiawan et al., 2019).

Motivasi belajar peserta didik meningkat dengan alikasi quizizz (Mintarsih, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dengan pembelajaran Tipe *CIRC* berbantuan *Quizizz* materi Sistem Persamaan Linaer Dua Variabel.

#### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2011). Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII MTs. Al-Hilaliyah Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi yang dilakukan pada setiap siklus. Tes diberikan dengan tujuan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik sebelum penelitian, selama penelitian dan setelah penelitian. Tes yang digunakan dalam setiap siklus menggunakan dalam aplikasi quizizz. Observasi digunakan sebagai pedoman peneliti untuk melakukan pengamatan dengan tujuan memperoleh data dalam penelitian. Selain itu observasi juga dilakukan untuk memonitoring dan mengevaluasi setiap siklus. Dokumentasi adalah hasil belajar peserta didik sebelum kegiatan penelitian berlangsung. Analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan teknik rata-rata.

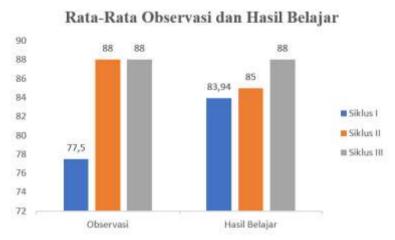
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama terdiri dari tes awal atau pretes kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada hari berbeda dengan pembelajaran. Pada siklus I tahap perencanaan guru menentukan materi yang akan dipelajari vaitu Persamaan Linier dua variabel kemudian mendesain pembelajaran sebagai pedoman dalam pembelajaran, membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang dibagi berdasarkan urutan absensi, menentukan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam bentuk LKPD dan menyusun alat evaluasi serta pedoman penskoran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tahap Pelaksanaan dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran CIRC berbantuan Quizizz yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Tahap observasi, dalam tahap ini dilakukan pengamatan berkolaborasi dengan peneliti dan guru lain untuk mengamati dan mengevaluasi proses pembelajaran, terutama keaktifan dan cara kerja peserta didik dalam kelompok. Tahap refleksi dari kegiatan pembelajaran di peroleh bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran waktu yang digunakan sudah efisien, sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Dari pengamatan terhadap kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar di dalam kelas diperoleh temuan yaitu Peserta didik siap mengikuti pelajaran, peserta didik antusias mengerjakan LKPD, Ada kelompok yang belum memahami dan nalar dalam memahami permasalahan yang ada pada LKPD, Peserta didik sudah menunjukan semangat dan termotivasi dengan LKPD yang di berikan guru, ada kelompok yang kurang berani memberikan tanggapan terhadap hasil yang disajikan kelompok lain, masih ada ketua kelompok yang belum dapat mengelola kerjasama dalam kelompoknya dan penyaji yang merupakan wakil dari kelompok peserta didik masih ada yang canggung dalam menyajikan hasil di depan kelas tetapi sudah bisa menjawab permasalahan yang ada pada LKD walapun dengan cara sendiri-sendiri. Dapat disimpulkan pelaksanaan siklus I berlangsung baik, dilanjutkan dengan siklus II perlu agar kemampuan peserta didik dapat lebih baik.

Siklus II dilaksanakan dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemua pertama untuk kegiatan pembelajaran sedangkan pertemuan pada satu jam pelajaran terakhir dilakukan tes untuk siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua juga terdiri dari empat tahapan. Tahap Perencanaan guru menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan yaitu Cara menentukan himpunan penyelesaian dengan 4 cara, dengan metode grafik, Metode Substitusi, Metode Eliminasi dan Metode Substitusi dan Eliminasi, Memberikan materi tambahan dengan power point. Membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang dibagi berdasarkan tingkat kecerdasan anak, Menyusun alat evaluasi di akhir pertemuan untuk mengukur keberhasilan peserta didik. Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi pembelajaran baik utuk guru maupun untuk peserta didik. Tahap Pelaksanaan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan init dan penutup sesuai dengan RPP. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati dan mengevaluasi proses pembelajaran, terutama keaktifan dan cara kerja peserta didik dalam kelompok. Tahap Refleksi dapat disimpulkan dari pengamatan terhadap kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar di dalam kelas diperoleh temuan yaitu Semua peserta didik sudah siap mengikuti pelajaran, Semua peserta didik antusias mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, Semua kelompok sudah berani memberikan tanggapan terhadap hasil yang disajikan kelompok lain. Penyaji yang merupakan wakil dari kelompok peserta didik sudah tidak ada yang canggung dalam menyajikan hasil di depan kelas, dan peserta didik lebih ramai berdiskusi pada kelompoknya dibandingkan pada siklus I.

Siklus III dilakukan juga menggunakan empat tahapan seperti pada siklus I dan II. Berdasarkan temuan hasil refleksi/evaluasi dalam siklus III pembelajaran dengan Cooperative Learning tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dengan berbantuan quizizz berlangsung dengan baik. Kemampuan peserta didik kelas VIII MTs Al-Hilaliyah Palembang dalam pokok bahasan Persamaan Linier dua variabel dapat ditingkatkan serta potensi peserta didik dapat ditumbuh kembangkan. Berdasarkan hasil observasi, hasil catatan lapangan, hasil wawancara, hasil tes akhir dapat diperoleh beberapa hal sebagai berikut aktivitas guru/peneliti sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik pada setiap siklus, aktivitas peserta didik sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik, kepercayaan diri pada peserta didik sudah meningkat dibuktikan dengan pengendalian pada teman/orang lain berkurang, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang contekan dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi dalam quiziz, kegiatan pembelajaran menunjukkan penggunaan waktu yang sudah sesuai dengan rencana. Prestasi belajar peserta didik berdasarkan hasil tes akhir III menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik terhadap materi sudah baik, hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan belajar peserta didik telah memenuhi KKM yang diinginkan.

Adapun hasil observasi terhadap peserta didik disajikan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Rata-Rata Observasi dan Hasil Belajar

Gambar 1 merupakan persentasi observasi dan hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 3 siklus. Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada rata—rata hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke siklus II dan ke III. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I, II dan III sudah memenuhi ketuntasan belajar dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75. Tetapi untuk setiap siklus rata-rata hasil belajar peserta didik selalu mengamai peningkatan. Berdasarkan dari hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 83.94, siklus II yaitu 85 dan siklus III yaitu 88. Sedangkan hasil observasi pada siklus I aktivitas peserta didik 77,5 % yang mengalami peningkatan, pada siklus II dan III yaitu 88%. Dapat disimpulkan bahwa *CIRC* dengan berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

Hal ini di dukung oleh beberapa penelitian yang di lakukan oleh Karimah (2013) Pembelajaran matematika dengan model kooperatif *CIRC* dapat meningkatkan kemampuan matematis peserta didik. Selain itu, model pembelajaran *CIRC* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Mulyadin et al., 2021). Game *Quizizz* dapat digunakan untuk peningkatan hasil belajar matematika (Mulyati & Evendi, 2020). Selain hasil belajar *quizizz* juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Hal ini sesuai Wijayanti et al. (2021) Aplikasi game *quizizz* memiliki efek terhadap pembelajaran peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 83.94, siklus II yaitu 85 dan siklus III yaitu 88. Sedangkan hasil observasi pada siklus I aktivitas peserta didik 77,5 % yang mengalami peningkatan, pada siklus II dan III yaitu 88%. Dapat disimpulkan bahwa *CIRC* dengan berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Penelitian menggunakan CIRC dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya sebagai peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang mendukung publishnya penelitian saya ini terutama kepada Rektor Univrersitas PGRI

Palembang dan semua pihak dari Jurnal Nabla yang telah bersedia mempublikasikan hasil penelitian saya ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2011). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Eviliyanto, & Gultom, T. M. (2017). Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (*CIRC*) Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Geografi. *PAEDAGOGIA Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 11–23.
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *1*(02), 122–133. https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963
- Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar.
- Husni, L. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMA Negeri 2 Muara Beliti. *Jurnal Edukasi Musi Rawas*, 4(1), 125–144.
- Karimah, S. (2013). Pembelajaran Matematika Model Cooperative Integrated Reading And Composition (*CIRC*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Materi Segiempat Kelas VII. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 136–143. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31941/delta.v1i2.482
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1), 90–98. https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132-`139. https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.822
- Margianto, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Cooperative Integrated Reading And Composition (*CIRC*) Pada Peserta didik Kelas XII SMA Negeri 1 Punggur. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 107. https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.889
- Mintarsih, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Smartphone dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SMK. *Prosiding Seminar Nasional Implementasi Merdeka Belajar Berdasarkan Ajaran Tamanpeserta didik*.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Mulyadin, E., Sowanto, S., & Dusalan, D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *CIRC* (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Pada Materi Perbandingan Peserta didik SMP. *SUPERMAT* (*Jurnal Pendidikan Matematika*), 4(1), 40–51. https://doi.org/10.33627/sm.v4i1.461
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127
- Munarsih, E. (2016). Pengaruh Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading And Composition Pada Mata Kuliah Pengantar Dasar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 2(1), 12–30.
- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., & Marhamah, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al*-

- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 155. https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1633
- Salantina, L. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Tipe *CIRC* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Euclid*, *5*(1), 70. https://doi.org/10.33603/e.v5i1.705
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains dan Teknologi Tema Literasi Teknologi Saintifik & Big Data Melalui Pembelajaran 4C's"*, 167–173.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Allymand Bacon. Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Suhendri, H. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2). https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.117
- Sulistyaningsih, D., Waluya, S. B., & Kartono, K. (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *CIRC* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, *1*(2), 121–127.
- Sutrisno. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC*) Dengan Metode Pemecahan Masalah Berbantuan Lembar Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v1i2/Septembe.55
- Uno, H. B., & Muhamad, N. (2011). Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM. Bumi Aksara.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 347–356. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 2(1), 1–6.