
Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD

Musfirah¹, Nana Alfiana², Shasliani³
^{1,2,3} PGSD FIP UNM

Kata kunci:
Quizizz; hasil belajar;
Sifat-Sifat Benda

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa tentang sifat-sifat benda di kelas V UPTD SDN 1 Barru. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Pre-Experimental* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media *quizizz* lebih meningkat. Hasil analisis statistik inferensial dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan *Sig* (2-tailed) < 0,005 (0,000 < 0,05) menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$ maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tentang sifat-sifat benda di kelas V UPTD SDN 1 Barru.

Keywords:
Pedagogic Competence;
Teacher; Math Learning
Results

Abstract

This study aims to determine the effect of using *quizizz* learning media on student learning outcomes about the properties of objects in class V UPTD SDN 1 Barru. This research approach is quantitative with experimental research type and *Pre-Experimental* design in the form of *One Group Pretest-Posttest Design*. The results of descriptive statistical analysis show that the average value of learning outcomes using the *quizizz* media is increasing. The results of inferential statistical analysis by testing the hypothesis using the *paired sample t-test* showed *Sig* (2-tailed) < 0.005 (0.000 < 0.05) indicating that the significance value of 0.000 was smaller than $\alpha = 0.05$, H_0 thus was rejected. and H_a accepted. Based on these data, it can be concluded that the use of *quizizz* media affects student learning outcomes about the properties of objects in class V UPTD SDN 1 Barru.

© Universitas Negeri Makassar 2022

Alamat Penulis¹:
E-mail: musfirah@unm.ac.id

e-ISSN: 2807-7016

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia terhadap orang lain untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku. Bukan saja hanya perubahan

dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu. Perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, Pasal 1 Ayat 1 sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang di atas tentang sistem pendidikan nasional dapat diketahui bahwa peserta didik diharapkan dapat menjadi seseorang yang bermanfaat bagi sesama dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan baik itu formal maupun nonformal agar terciptanya kualitas pendidikan yang diharapkan bangsa kita terwujud dengan baik.

Dalam proses pembelajaran tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah yang merupakan kegiatan yang paling *fundamental*, maksudnya adalah berhasil atau tidaknya persiapan tujuan pendidikan yaitu bergantung dengan proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik dan dari proses tersebut dapat terlihat hasil belajar yang diraih, serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan mendapatkan kualitas pembelajaran menjadi meningkat serta dapat membuat peserta didik merasa tidak jenuh selama belajar.

Penggunaan media atau alat bantu disadari banyak praktisi pendidikan karena sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Suyanto & Jihad (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Nudyansyah (2019) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber bahan

belajar sehingga dapat mempengaruhi minat, gagasan, perhatian, pikiran maupun perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Lebih lanjut, Solikah (2020) menyatakan bahwa media adalah alat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat membangkitkan keinginan, motivasi, minat, rangsangan, serta memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media meningkatkan efektifitas belajar karena informasi yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media tersebut. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika situasi dan kondisi yang nyaman, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih ekonomis dan efisien serta melakukan usaha-usaha inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sejak melaksanakan kuliah kerja nyata di UPTD SDN 1 Barru, banyak siswa menganggap mata pelajaran IPA cukup membosankan dan kurang menarik. Hal ini ditunjukkan sikap siswa yang kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan di sekolah tersebut adalah buku teks dan alat peraga IPA seadanya. Hal ini merupakan salah satu penyebab proses belajar mengajar kurang efektif sehingga mengundang rasa kebosanan bagi siswa. Oleh karena itu hal tersebut harus ada inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

Dari hasil observasi pada hari Rabu tanggal 24 Februari 2021 dengan dengan salah satu guru di UPTD SDN 1 Barru menyatakan bahwa proses pembelajaran di masa ini cocok diterapkan sebuah media yang menarik di kelas seperti menggunakan media interaktif, karena dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 4 kelas, salah satu kelas yang mayoritas siswa yang memiliki *smartphone* masing-masing adalah kelas V.4 akan tetapi, terdapat siswa yang kurang paham dengan media *quizizz* ini karena penerapannya belum maksimal, guru juga belum terbiasa menggunakannya.

Priyanti, Santosa, & Dewi (Kurniawan & Huda, 2020) mengemukakan bahwa

quizizz merupakan suatu *platform* digital untuk membantu siswa memahami suatu yang dibaca dengan cara menyenangkan dengan menggunakan *smartphoneya*. Beberapa fitur yang menarik perhatian siswa antara lain adanya pilihan untuk mengaktifkan instrumen latar belakang saat mengerjakan soal, desain huruf dan tata letak menarik dan berwarna-warni, *feedback* saat menjawab betul atau salah yang berbeda-beda, dan terdapat *leaderboard* yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan skor yang berhasil dicapai. Selain fitur utama tersebut, beberapa fitur tambahan dapat diaktifkan oleh guru untuk menambah keseruan dan minat siswa di sekolah dasar, seperti *reward* mengerjakan kembali soal yang salah apabila berhasil menjawab beberapa soal lainnya dengan benar berturut-turut.

Solikah (2019) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan media *platform* berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis dalam berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, *quizizz* menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui *smartphone*, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai pemberian latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik

Dengan meningkatnya perkembangan IPTEK di zaman ini membuat guru dituntut menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik, maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Salah satu contoh media interaktif yang dapat digunakan yaitu bernama *quizizz*. Peneliti menggunakan media *quizizz* ini untuk meningkatkan hasil belajar sangat penting dilakukan dimana sekolah tersebut berada di pusat kota dimana koneksi jaringan internet mendukung dan populasi siswanya yang sudah melek teknologi.

Quizizz merupakan salah satu media yang menyediakan materi pembelajaran

secara interaktif dan *game* kuis seperti pilihan ganda, essay, menjodohkan, dan masih banyak lagi ditambah beberapa animasi yang muncul ketika siswa menjawab benar dan salah di suatu soal. Media *quizizz* berbasis *web* ini dapat diakses melalui komputer maupun android dan dapat dilakukan secara online namun juga bisa dilakukan secara langsung (terhubung dengan koneksi internet yang baik). *Quizizz* juga dapat diartikan sebagai media belajar *online* berbasis *game* dimana dapat membawa aktivitas multipermainan ke dalam forum kelas dan bisa membuat suasana kelas interaksi dan *happy education*. Sehingga dengan menggunakan media ini guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik mengenai pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang berbeda dan menarik.

Hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Kurniawan & Huda (2020) menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *Pretest Postest Kontrol Group design* dengan teknik sampel dipilih dengan metode *random sampling*. Data penelitian berupa hasil belajar siswa yang diperoleh dengan teknik tes. Analisis data dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan t hitung lebih besar daripada t tabel, sehingga hipotesis penelitian diterima. Penggunaan *quizizz* sebagai *platform* latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

Penggunaan *quizizz* ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai penilaian interaktif pembelajaran di kelas dan membuat kegiatan belajar menarik, tidak monoton dan juga media ini praktis dilakukan dimana saja sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Sifat- Sifat Benda UPTD SDN 1 Barru”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesa dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*Experiment research*) yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi sifat- sifat benda. Lebih lanjut, Sugiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian eksperimen dilihat dari adanya bentuk perlakuan atau disebut *treatment* dan *naturalisik* yaitu tidak ada perlakuan. Jadi metode dalam penelitian eksperimen diartikan bahwa penelitian yang mencari sebuah pengaruh tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang di dapat dikendalikan.

Penelitian dilaksanakan tanggal 20 September sampai 29 September 2021. Semester genap tahun ajaran 2021/2022 di kelas V.4 UPTD SDN 1 Barru.

Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, diantaranya yaitu sebagai berikut :

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V pada sifat-sifat benda sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa media *quizizz* dengan data deskriptif berupa tabel distribusi dari *min*, *max*, *mean*, *standar deviasi*, *median* dan *modus*.

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yaitu statistik yang bersifat peluang dimana kesimpulan diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data dilakukan uji normalitas data sedangkan pada uji hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.

Uji Normalitas Data

Menurut Sugiyono (2015) uji normalitas adalah salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui

apakah data yang diperoleh dari subjek berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperoleh dari nilai tes awal dan tes akhir. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sistem dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun kriteria pengujian menggunakan SPSS, yaitu jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Analisis data dengan menggunakan rumus uji *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel. Dalam hal ini dua sampel yang dimaksud adalah data hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada hasil uji t yang diperoleh, yaitu dengan berdasarkan signifikansi dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi atau sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b) Jika nilai signifikansi atau si (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 1 Barru, yang merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian pra-eksperimental (*pre-experimental design*) dengan bentuk desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design* (satu kelompok *pretest-posttest*). Penelitian ini dilaksanakan dengan meminta izin terlebih dahulu dan dilengkapi surat izin melakukan penelitian dari kampus kepada pihak bapak kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin selanjutnya, peneliti berdiskusi dengan guru kelas V.4 untuk membahas mengenai jadwal pelaksanaan penelitian.

Penelitian pertama kali dimulai pada tanggal 22-23 September 2021 untuk pemberian tes awal (*pretest*), kemudian pada tanggal 27-28 September 2021 pemberian tindakan (*treatment*) dan pemberian tes akhir (*posttest*). Pada tanggal 29 September sampai 5 Oktober 2021 merupakan kegiatan

akhir penelitian dengan dilengkapi bukti surat telah melaksanakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian dilakukan uji validasi isi terlebih dahulu. Validasi isi diperlukan untuk mengukur keterwakilan aspek pada instrumen. Uji validasi isi pada penelitian ini menggunakan bantuan ahli yang sesuai dengan disiplin ilmu instrumen yang akan diujikan.

Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya yaitu media *quizizz* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa. Peneliti mengambil 1 kelas yaitu kelas V.4 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *quizizz* dan sampel di kelas eksperimen ini berjumlah 32 orang siswa.

Analisis statistik deskriptif

Analisis data diperoleh bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar *pretest* yang berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 50,93 sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* jauh lebih meningkat yaitu 84,69. Data juga menunjukkan bahwa *pretest* nilai terendahnya yaitu 15, sedangkan *posttest* nilai terendahnya yaitu 75. Nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 85, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 95. Adapun standar deviasi *pretest* yaitu 16,91 sedangkan standar deviasi *posttest* 5,67. Lebih lanjut, nilai median *pretest* berbeda dengan nilai median *posttest*. Nilai median *pretest* yaitu 50, sedangkan nilai median *posttest* yaitu 85. Adapun modus pada *pretest* yaitu 45, sedangkan nilai modus pada *pretest* 85.

. Hal ini disebabkan proses pembelajaran dengan penggunaan media *quizizz* mempunyai daya tarik, menarik perhatian, dan menyenangkan sehingga dapat menambah rasa antusias siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Amanah, Iwan & Slamet (2020) menyatakan bahwa kelebihan media *quizizz* dapat membuat suasana pembelajaran di kelas yang lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik.

Analisis statistik inferensial

Analisis data pengujian hipotesis

dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat dilakukan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan signifikansi 2,00 dan 0,11 yang artinya signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal sehingga pengujian normalitas dikatakan terpenuhi. Setelah didapatkan bahwa data berdistribusi normal baru dilanjutkan pengujian hipotesis.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25 dengan uji *Paired Sample T-test* diperoleh signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis dapat dikatakan signifikansi 0,000 yang artinya signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V.4 sebelum dan sesudah penggunaan media *quizizz* pada pembelajaran IPA di UPTD SDN 1 Barru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan berdasar pada rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V UPTD SDN 1 Barru. Hal ini dibuktikan perolehan nilai rata-rata tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa pengajaran dengan menggunakan *quizizz*. hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran, agar guru dapat lebih meningkatkan penggunaan media *quizizz* pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan semakin memiliki kualitas dan hasil yang baik dalam pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari*, 17(1), 117–132.
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2017). Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang. *Cived*, 5(1).
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang*, 1(1), 54–67.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Pena Karakter*, 37–39.
- Mardiyah, R. (2012). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 3 BUKITTINGGI dengan Metode Bermain Peran. *Pakar Pendidikan*, 10(2), 152–154.
- Nudiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Shasliani. (2020). *Panduan Penggunaan Media Quizizz*.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Universitas Negeri Surabaya*, 12(1), 1–8.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suyanto, & Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional*.