EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDK SANTO YOSEPH 3

Andriyani A.D. Lehan[1], Netty E.A. Nawa[2], Mariana Bellanita[3]
[123] Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusa Cendana
Alamat e-mail : [1]andriyani.lehan@staf.undana.ac.id, [2]nettynawa78@gmail.com, [3]bellanitamariana@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of using quizizz learning media on the learning outcomes of class V students at SDK Santo Yoseph 3. This research uses experimental research with a quantitative research approach. This research is a type of Pre-Experimental Design research with One Group Pretest Posttest Design. Data collection in this research was carried out through learning outcomes tests in the form of comprehension tests (pre-test and post-test). The results of research conducted by researchers show that the data in this study is normally distributed. This is proven by the normality test, the Sig value on Shapiro Wilk for Pretest data is 0.335 > o,o5 and Posttest data is 0.300 > 0.05. Then the Quizizz learning media is also effective in improving student learning outcomes. This is proven by the N-Gain test and the mean N-Gain value obtained is 0.70, indicating that the average increase in the measured variable (N-Gain) is in the high category according to the predetermined criteria. So it can be concluded that the use of quizizz learning media is effective in improving the learning outcomes of class V students at SDK Santo Yoseph 3.

Keywords: Quizizz, Learning Results.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDK Santo Yoseph 3. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Pre-Experimental Design dengan One Group Pretest Posttest Design*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar berupa tes pemahaman (pre test dan post test). Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan uji normalitas diperoleh nilai Sig pada Shapiro Wilk untuk data *Pretest* adalah 0,335 > 0,05 dan data *Postest* sebesar 0,300 > 0,05. Kemudian media pembelajaran *quizizz* ini juga efektif dalam menigkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji N-Gain dan diperoleh nilai mean N-Gain sebesar 0,7553 menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata variabel yang diukur (N-Gain) berada dalam kategori tinggi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Santo Yoseph 3.

Kata Kunci: *Quizizz*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi besar dalam membangun pengetahuan peserta didik untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan secara optimal. Dalam pelaksanaannya terdapat interaksi dan juga proses belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yang berlangsung dalam keadaan edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri yakni, meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Proses belajar ialah suatu upaya yang dilakukan setiap individu dalam hal ini peserta didik untuk mendapatkan perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Seiring dengan berjalannya waktu serta begitu pesatnya perkembangan teknologi maka proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik mulai dimodifikasi atau mengalami perubahan dari segi metode yang mana biasanya proses belajar dilakukan dengan bantuan guru baik itu melalui ceramah, mengerjakan soal dari buku-buku yang disediakan oleh pihak sekolah, namun sekarang mulai digunakan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini saling berkaitan satu sama lain yang mana untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan teknologi untuk mendukung segala proses pembelajaran dan juga dengan semakin pesatnya teknologi maka segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh guru tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi dan tidak bisa lagi dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknlogi tidak lepas dari dunia pendidikan itu sendiri. Dunia pendidikan dianggap sebagai agen pembawa perubahan. Tentunya sebagai agen pendidikan perlu membuat hal-hal baru. Salah satu

unsur penting dalam dunia pendidikan ialah guru dan peserta didik (Andriyani Lehan dkk., 2023:118). Perkembangan IPTEK inilah yang menuntut pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar tercapainya mutu pendidikan. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengadakan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang dapat menata pendidikan yang baik, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman dkk., 2017:31). Oleh sebab itu, diperlukan guru yang memiliki keterampilan yang tinggi, kreatif dan inovatif, serta memiliki kemauan bekerja yang tinggi dalam upaya memajukan dunia pendidikan terkususnya pendidikan pada tingkat sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan zaman, media belajar kini bertransformasi menjadi berbasis digital. Banyak sekali jenis media yang dapat dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. Selain itu, *Quizizz* juga memberikan alternatif pilihan yang berbeda. *Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Nizzarudin dkk.,2021). Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar.

Penggunaan aplikasi pembelajaran *quizizz* ini dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, salah satunya pada mata pelajaran IPAS. Pelajaran IPAS sendiri merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan antara materi IPA dan IPS yang dijadikan satu tema pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam sedangkan IPS mempelajari tentang disiplin ilmu yang bersifat kemasyarakatan. Pengetahuan IPAS diartikan sebagai penguasaan tentang konsep, prinsip, dan fakta IPAS. Oleh sebab itu penggunaan model dan strategi

pembelajaran yang tepat serta optimal harus didukung oleh media interaktif yang dapat dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih rendah di kelas VB, ini dibuktikan dengan rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Dari 20 soal ulangan harian yang diberikan, rata-rata peserta didik memperoleh hasil ulangan harian dikisaran nilai 50 sampai 60, dari 28 peserta didik yang mengikuti ulangan harian masih banyak peserta didik belum memenuhi KKTP yaitu 70 pada mata pelajaran IPAS, sedangkan hanya tiga peserta didik yang memperoleh nilai 80, hal ini menunjukan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih rendah sehingga perlu adanya inovasi atau cara baru untuk mendongkrak pemahaman peserta didik dan juga hasil belajar dari peserta didik. Meskipun SDK santo Yosep 3 Kota Kupang merupakan salah satu sekolah unggulan di kota Kupang namun tidak semua peserta didik di sekolah tersebut mempunyai kemampuan yang sama dalam memahami suatu materi dan juga setiap guru mempunyai caranya masing-masing dalam memberikan materi, ada guru yang lebih mendominasi di kelas dan ada juga yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif. Sehingga penyebab hasil belajar menjadi rendah bisa saja disebabkan oleh pemahaman atau daya tangkap peserta didik yang masih rendah dan ditambah rasa malas dari peserta didik untuk belajar dan juga disebabkan oleh guru itu sendiri mulai dari cara menyampaikan materi yang terlalu monoton atau terlalu mendominasi sehingga peserta didik menjadi jenuh dan bosan.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat pembelajaran dalam kelas semakin *modern* dan mengedepankan penggunaan media teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media *quizizz*. Ini sejalan dengan apa yang telah dilakukan pada SDK

Santo Yoseph 3 Kota Kupang, yang memperbolehkan siswa untuk membawah *handphone*. Kondisi tersebut sangat membantu serta mempermudah proses pembelajaran terutama dengan adanya sistem internet, karena media pembelajaran *quizizz* itu sendiri dioperasikan dengan bantuan *handphone*, komputer serta jaringan internet. Dengan adanya ketiga komponen yang disebutkan tadi maka dapat mempermudah siswa untuk mengakses media *quizizz*, jadi sangatlah sinkron antara sekolah yang telah memperbolehkan siswa untuk membawah *handphone* dengan media pembelajaran yang telah dirancang.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada suatu subyek yaitu siswa. Subyek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VB SDK Santo Yoseph 3 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Adapun sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel. Pengambilan sampel ini dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100 (Sugiyono, 2015). Desain dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dengan pola *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini *pretest* diberi sebelum perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*). Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Eksperimen Semu

Kelas	*Pretest*	*Treatment*	*post test*
experimen	O_1	X_1	O_2

Tabel Eksperimen Semu (Heri Mulyono)

Keterangan:

O_1 : Tes awal *(Pre Test)*

X : Perlakuan/*Treatment* (penggunaan media pembelajaran *Quizizz*)

O_2 : Tes akhir (*Post Test*)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut (Masnona, 2018):

a) Memberikan *Pretest* (O_1)
Hasil dari *Pretest* dijadikan pertimbangan dalam pemilihan subjek penelitian untuk dibandingkan dengan *posttest*. Tujuan penilaian awal dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa kelas VB SDK Santo Yoseph 3 Kota Kupang.

b) Perlakuan (*Treatment*)
Perlakuan (*Treatment*) dalam penelitian ini adalah peneliti akan memberikan soal kuis dalam bentuk game dimana kuis tersebut terdapat dalam aplikasi *Quizizz* yang pelaksanaannya akan dilakukan pada satu kali pertemuan.

c) Memberikan *Posttest* (O_2)
Pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar pada peseta didik setelah diberikan perlakuan. Dalam *posttest* akan didapatkan data hasil dari pemberian soal kuis pada siswa kelas VB SDK Santo Yoseph 3 Kota Kupang menjadi meningkat atau tidak meningkat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Hasil

Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu semua siswa kelas VB SDK Santo Yoseph 3 Kota Kupang dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Adapun sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota dari populasi dijadikan

sebagai sampel. Berikut data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Tabel 2 Uji Normalitas

Test of Nomality						
	Kolmogrov-Smirov[a]			Shapiro-Wilk		
	Sc	df	sig	sc	df	sig
Pretest	0,207	28	0,303	0,920	28	0,335
Posttest	0,372	28	0,300	0,702	28	0,300

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas diperoleh nilai sig > 0,05 pada tabel *Shapiro Wilk.* Alasan Peneliti mengambil *Shapiro Wilk* sebagai acuan dikarenakan sampel peneliti yang kurang dari 50. Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah bila nilai Sig > 0,05 maka data terdistribusi normal. Sebaliknya, bila nilai Sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Pada tabel 4.7 diatas diperoleh nilai Sig pada Shapiro Wilk untuk data *Pretest* adalah 0,335 > 0,05dan data *Postest* sebesar 0,300 > 0,05 sehingga data disimpulkan terdistribusi normal.

b. Uji N-Gain

Tabel 3 Uji N-Gain

Statistik	Kelas VB
N	28
Rata-rata	0,70
Maximum	10
Minimum	90
Kesimpulan	Efektif

Berdasarkan output dari SPSS, nilai mean N-Gain sebesar 0,70 menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata variabel yang diukur (N-Gain) berada dalam kategori tinggi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz*.

2) Pembahasan

Pelajaran IPAS tentang cara kerja pernapasan manusia meningkat jika menggunakan media pembelajaran *quizizz*, karena media pembelajaran *quizizz* ini memiliki fitur kuis *online* yang dapat membuat pelajaran lebih aktif dengan format kuis yang interaktif. Menurut Kurniawan dkk., (2020:38) menyatakan bahwa *quizizz* adalah *platform* digital yang membantu siswa memahami apa yang dibaca

dengan smartphone dengan cara yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas VB SDK Santo Yoseph 3 Kota Kupang. Sebelum melakukan tes dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* peneliti melakukan observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi KKTP 70. Berawal dari masalah tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran *quizizz* dalam pembelajaran IPAS, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas VB, dimana untuk melihat hasil belajar dari kelas VB ini maka langkah awal yang dilakukan ialah memberikan *pretest* atau tes awal kemudian diberikan perlakuan dan terakhir ialah posttest atau tes akhir. Dengan adanya pretest atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir ini ialah untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi cara kerja pernapasan manusia dengan mengerjakan 20 butir soal yang dimana semua soal pilihan ganda dan hasil atau jawaban dari setiap peserta didik didapatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran menggunakan *quizizz*, peneliti melihat peserta didik terlihat lebih aktif dan senang dalam menggunakan media pembelajaran tesebut dikarenakan kuis dalam bentuk *online* ini terlihat lebih menarik dibandingkan dengan kuis *offline* atau kuis yang tertulis dalam bentuk teks. Dalam mengerjakan soal, peserta didik dapat menggunakan *handphone* atau laptop. Semangat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ini memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar.

Dari data yang diperoleh uji normalitas menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai Sig untuk data *pretest* adalah 0,335 dan data *posttest* 0,300 > 0,05, sehingga data disimpulkan bahwa media pembelajaran *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sedangkan untuk mengetahui keefektivan dari media *quizizz* ini maka dilakukan uji *N-Gain Score* sebagai uji lanjut setelah uji

normalitas. Dari hasil uji *N-Gain Score* menggunakan SPSS diperoleh nilai mean *N-Gain* sebesar 0,70, hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata variabel yang diukur (*N-Gain*) berada dalam kategori tinggi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDK Santo Yoseph 3.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti A.F Utama., (2022) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X PPLG SMKN 4 Kota Bengkulu". Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* menunjukan bahwa *sig (2-tailed)* bernilai 0,000<0,05 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, dan H_1 diterima yang artinya diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *quizizz* mampu membuat peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menarik peserta didik dalam menumbuhkan minat dalam mengerjakan soal-soal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif

dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDK Santo Yoseph 3 Kota Kupang" dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* ini efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, sekolah-sekolah disarankan untuk lebih banyak mengintegrasikan

teknologi digital dalam proses pembelajaran. Platform seperti *quizizz* dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam berbagai mata pelajaran. Kedua, guru-guru perlu mendapatkan pelatihan yang berkelanjutan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan efektif. Ketiga, diperlukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran digital untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan ada peningkatan hasil belajar yang berkelanjutan. Keempat, materi pembelajaran perlu dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat diintegrasikan dengan platform digital. Soal-soal kuis, misalnya, dapat disusun dengan berbagai tingkat kesulitan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa. Terakhir, sekolah-sekolah perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai tersedia untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital, termasuk akses ke perangkat keras (seperti komputer dan tablet) serta koneksi internet yang stabil. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *quizizz* tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan keterampilan teknologi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) 21 ed Bandung: ALFABETA, 2015.

Jurnal :

Afliyanti D. Efektivitas Media Flibook Berbasis Model STAD. *Pendidik Teknol Inf*. 2023;6(April):117–123.

A F. Utama dkk. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X PPLG SMKN 4 Kota Bengkulu. *J Pendidikan.* 2022.

Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. (2017). Online Game “Pics And Word” Sebagai

Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML. *Prosiding 2nd* SAKTI.

Heri Mulyono, Evi Erdi Agustin. Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Padang. 2020; 20-24.

Kurniawan, T. Pembelajaran IPS dengan Aplikasi Quizizz untuk Menciptkan Pembelajaran Menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE),* 2022.

Masnona. Efektivitas Konseling Kelompok Menggunakan Cognitive Behavior Therapy (CBT) dalam Meningkatkan Konsep Diri Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 26 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Nizzarudin, M & Ariyan Eka. "Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran". *Jurnal Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon* Vol.8 No 1 (2016).

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), November, 596–601. https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439

Rahayu, P., Pangertika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Teacher Education, 4(1), 33–39.