

PENGARUH QUIZZIZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SAINS KELAS VIII DI MTSN 1 KOTA SURABAYA

Vera Nur Aini

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
veranuraini29@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Pre-Experimental Designs. Pengambilan sampel digunakan dengan teknik Purpose sampling, sampel dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas yaitu VIII B dan VIII E. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kota Surabaya, peneliti menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, di mana jawaban pada masing-masing item berupa lima alternatif pilihan dengan satu jawaban yang benar. Sebelum diterapkan pada peserta didik, instrumen di analisis terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas perangkat yang akan digunakan, sehingga instrument tersebut layak untuk digunakan. Pada hasil analisis uji N-Gain, data yang diperoleh menunjukkan angka 0,71 yang berarti masuk dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Surabaya.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Quizizz, Hasil Belajar

Masuk: 2021-12-16, Direvisi: 2021-12-16, Diterima: 2021-12-18

A. PENDAHULUAN

Melihat kondisi Indonesia yang saat ini sedang diserang virus covid-19 memiliki pengaruh yang begitu besar apalagi dibidang pendidikan. Pemerintah sedang mengupayakan pemutusan mata rantai penyebaran virus covid-19 dengan penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya internet dalam prosesnya. Pembelajaran ini sepenuhnya bergantung terhadap akses jaringan internet.(Sukmah, 2021, p. 155) Proses pembelajaran tersebut menuntut tenaga pendidik lebih bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif dan mempunyai motivasi untuk belajar. Hal tersebut tentunya membuat proses pembelajaran tidak sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat oleh tenaga pendidik dan membuat pembelajaran yang berjalan menjadi tidak aktif dan terkesan lebih pasif.

Beberapa fakta dilapangan menunjukkan kurang optimalnya guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.(Solikah, 2020, p. 2) Ada beberapa guru yang masih enggan untuk membawa media pembelajaran atau sekedar menggunakan PPT sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Penggunaan dan pembaruan media pembelajaran untuk proses belajar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasinya. Kurangnya inovatif guru dalam mengkondisikan suasana pembelajaran akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut dapat dilihat dari ketidakfokusannya siswa pada saat pembelajaran dan kurangnya persiapannya belajar pada materi yang akan diajarkan. Selain itu, siswa akan merasa jenuh sehingga motivasi belajar siswa menjadi menurun dan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Apabila motivasi belajar siswa menurun maka hasil belajar siswa rendah. Begitu pun sebaliknya, jika motivasi belajar siswa tinggi memungkinkan hasil belajar siswa yang dicapai akan tinggi.

Maka dari itu pembelajaran secara daring membuat siswa dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi yang mudah berkembang untuk memudahkan proses pembelajaran. (Fadhilaturrahmi et al., 2021, p. 3661) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini telah pesat sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan berbagai hal salah satunya dalam proses pembelajaran di sekolah. Teknologi yang telah tersedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di saat masa pandemi covid-19 agar situasi pembelajaran tetap aktif. Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung untuk mempermudah proses pembelajaran secara daring yang biasa disebut dengan *e-learning*.

E-learning merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan siswa untuk meraih tujuan pembelajaran. (Fadhilaturrahmi et al., 2021) *E-learning* merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *e-learning* dapat memudahkan siswa dan tenaga pendidik karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. *E-learning* juga mampu memudahkan proses pembelajaran apabila penggunaannya sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Salah satu platform *e-learning* yang dapat memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizziz.

Quizziz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. (Pramana Putra, 2021, p. 109) Aplikasi quizziz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. Quizziz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizziz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan.

Depdiknas (2011) memberi suatu pernyataan dimana IPA mempunyai keterkaitan dalam pengupayaan agar memiliki pemahaman akan peristiwa alam berdasarkan pandangan sistematis. Oleh sebab itu IPA mempunyai proses penemuan tidak hanya menguasai pengetahuan seperti fakta, pedoman, atau gambaran. (Fadhilaturrahmi et al., 2021) Mata pelajaran IPA mencakup ketrampilan dan pemahaman siswa sehingga siswa mampu memahami serta menggunakan ilmunya dalam kehidupan. Pembelajaran IPA dalam pembelajaran secara daring membuat siswa menjadi lebih sulit untuk memahami materi dan kurang tertarik. IPA adalah cara manusia untuk

memahami dan mendalami alam semesta melalui eksperimen sesuai langkah-langkah yang mampu dipahami dan dapat memperoleh kepastian.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas VIII di MTsN 1 Kota Surabaya saat pandemi ini guru mengalami kesulitan untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Guru kelas VIII di MTsN 1 Kota Surabaya masih menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dibagikan melalui whatsapp grup dan menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi yang diajarkan.

Video pembelajaran yang dibagikan oleh pendidik kepada siswa merupakan video yang sudah tersedia di youtube, sehingga materi yang akan disampaikan belum tentu lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Daya tangkap yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah KKM. Dari uraian diatas pembelajaran ipa denga pelaksanaan pembelajaran daring harus menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan pemahaman siswa yang luas salah satunya platform yang digunakan adalah quizziz.

Selain itu, quizziz dapat digunakan sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh quizziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTsN 1 Kota Surabaya.

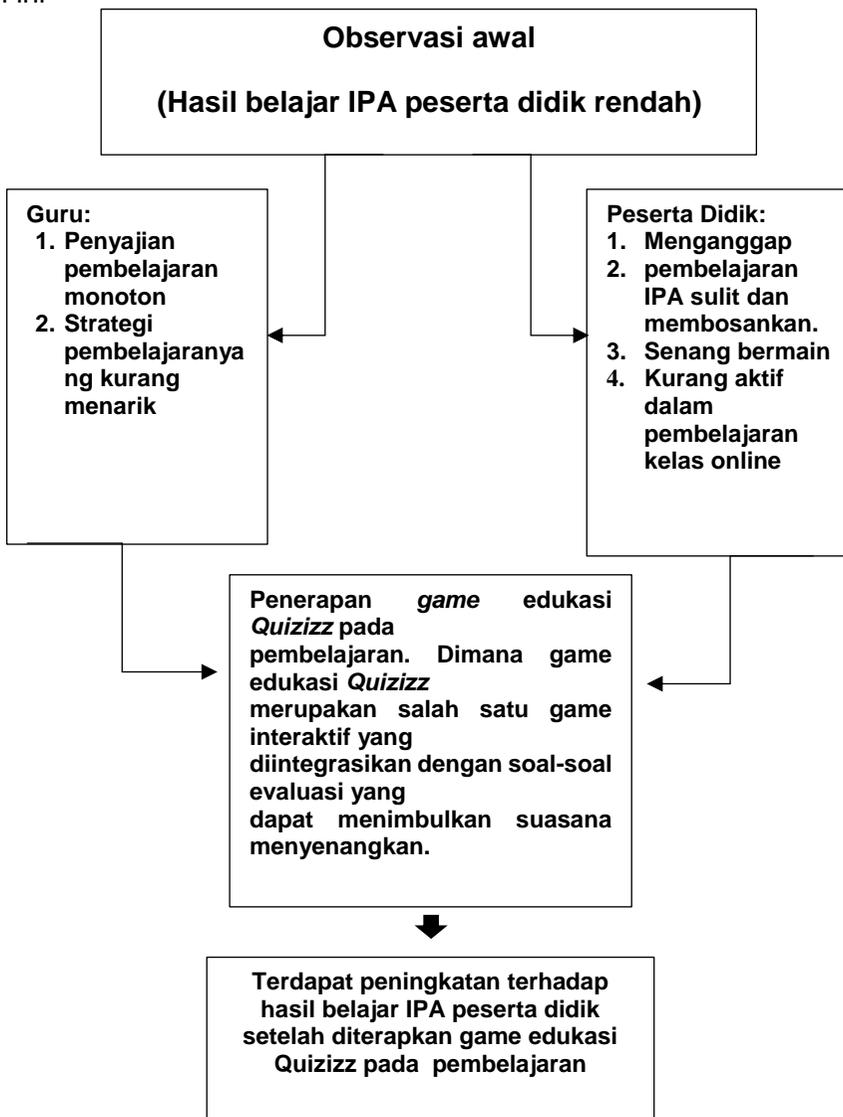
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *praksperimen* dengan metode analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk merepresentasikan nilai karakteristik dari 40 responden. Penelitian ini melibatkan berberapa siswa acak dari kelas VIII B dan VIII E MTsN 1 Surabaya tahun ajaran 2021/2022 yang terbagi menjadi 6 kelas. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel menggunakan sampling rasional untuk memilih sampel yang sederhana, dengan mempertimbangkan beberapa pertimbangan siswa yang berbeda kemampuannya. Sampel penelitian ini adalah 40 siswa kelas VIII.

Instrumen penelitian adalah fasilitas dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan alat tes hasil belajar. Untuk mengukur hasil belajar 40 siswa kelas VIII MTsN 1 Surabaya, peneliti menggunakan 40 perangkat pilihan ganda, masing-masing dengan 20 soal berisi lima pilihan dengan satu jawaban benar. Sebelum diberikan kepada siswa, alat tersebut dianalisis untuk mengetahui keefektifan dan reliabilitas alat yang akan digunakan, dan setelah dilakukan pengujian alat dengan dua orang ahli, alat tersebut dianalisis melalui uji Gregorius.

Sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, tes pilihan ganda digunakan untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Di mana *Pre-Test* dirancang untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menerapkan game kuis edukatif. Sedangkan *Post-Test* adalah tes yang dirancang untuk menentukan seberapa baik siswa meningkatkan kinerja akademik mereka setelah peneliti dilatih menggunakan game edukasi *Quizizz*. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji N-Gain. Teknik analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Surabaya dengan menerapkan game edukasi *Quizizz* dan menganalisis tes N-Gain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil.

hasil belajar siswa saat menggunakan. Di bawah ini adalah diagram fungsional dari penelitian ini



Gambar 1 Bagan Alur Penelitian.

C. ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh nilai melalui pemberian pretest dan posttest yang diberikan dengan menggunakan instrument soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Untuk mengukur kemampuan awal peserta diberikan soal berupa *Pretest*, dan *Posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan mengenai Game Edukasi *Quizizz* selama 1 Kompetensi Dasar terselesaikan.

Tabel 1 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Diterapkannya Game Edukasi

Statistik	Skor Statistik	
	Pretest	Posttest
Ukuran Sampel	40	40
Skor Tertinggi	14	26
Skor Terendah	30	36
Skor Ideal	35	35

(Sumber, Data Hasil Analisis, 2021)

Tabel 2 Distribusi Interval Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada Pretest Dan Posttest

Interval Skor	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
0 – 8	4	10	0	0	Sangat Rendah
9 – 16	16	40	4	10	Rendah
17 – 24	18	45	4	10	Sedang
25 – 32	2	5	10	25	Tinggi
33 – 40	0	0	22	55	Sangat Tinggi

(Sumber, Data Hasil Analisis, 2021)

Berikut merupakan data frekuensi hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2 Diagram Kategori dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pretest dan Posttest

Berdasarkan kategori diatas, dapat diketahui bahwa sebelum peserta didik belajar menggunakan *Quizziz*, nilai mereka berada pada kategori rendah. Sedangkan ketika mereka sudah dikenalkan mengenai *Quizziz*, nilai mereka naik dan berada pada kategori tinggi.

1. Hasil Analisis Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat sebelum diajarkan mengenai *Quizziz*, dan setelahnya. Uji N-Gain juga digunakan untuk mengetahui, apakah hasil belajar siswa termasuk dalam kategori Rendah, Sedang, atau Tinggi. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai g sebesar 0,71 dimana nilai tersebut masuk dalam kategori sedang yaitu pada rentang $0,70 > g > 0,30$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, dan hal tersebut membuktikan bahwa setelah diterapkannya *Quizziz*, nilai hasil belajar pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII yang diperoleh peserta didik MTsN 1 Kota Surabaya meningkat.

2. Pembahasan

Pada awal penelitian yang dilakukan yakni dengan memberikan instrument tes hasil belajar pd akelas uji coba, yakni kelas VIII MTsN 1 Kota Surabaya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dibuat. Dimana instrumen tes hasil belajar terdiri atas 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah dianalisis diperoleh bahwa instrumen tersebut valid karena $r_{tabel} > r_{hitung}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$, dari 20 soal yang di uji cobakan diperoleh 17 soal valid dan 3 soal tidak valid. Selain itu, instrument tes hasil belajar tersebut juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Instrumen tes hasil belajar yang dinyatakan valid kemudian diberikan kepada peserta didik untuk di uji coba sebagai pretest di pertemuan pertama, kemudian setelah itu, peserta didik diajar dan dikenalkan dengan media *Quizizz*, setelah itu peserta didik diberi posttest di akhir pertemuan. Hasil analisis deskriptif ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi saat posttest daripada saat pretest. Pada hasil analisis uji N-Gain, data yang diperoleh menunjukkan bahwa data tersebut mengungkap terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai 0,71 yang berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Nurul Sukmah yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara pretest dan posttest hasil belajar peserta didik, dimana penggunaan media *Quizizz* saat berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa *Quizizz* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat tepat dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu langkah yang dapat diambil dalam rangka meningkatkan nilai hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan *Quizziz* sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dalam aplikasi tersebut terdapat suatu game yang menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi serta akan lebih nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran dari peneliti yakni:

- a. Bagi pendidik, diharapkan Quizziz ini dapat diperunakan sebagai sarana mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik;
- b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar penelitian selanjutnya bisa lebih disempurnakan, baik dari segi penyusunan insrumen, maupun pada saat pelaksanaan penelitiannya.

Bagi sekolah, diharapkan Quizziz ini dapat dijadikan sebagai pembanding dengan berbagai strategi pembelajaran lainnya.

E. REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dayanti, R. N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4(4) Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298-1313.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203
- 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.
- 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
- Napsawati, N. (2020). Analisis situasi pembelajaran IPA Fisika dengan metode daring di tengah wabah covid-19. *Karst: jurnal pendidikan fisika dan terapannya*, 3(1), 6-12.
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- 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.

- Pramana Putra, D. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115.
- Solikah, 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 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap MOT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sukmah, N. (2021). Pengaruh media “quizziz” dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(September 2021), 154–166.
- Taurina, Z. (2015). Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5 (4), 2625-2630. Diakses dari <https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>
- Uno, Hamzah B. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Zhao, Fang. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education* 8.1: 37-43. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ120319>