

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX

Rara Seftiani¹, Ismah^{2*}, Elis Fatonah^{3*}

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Raraseptiani280900@gmail.com

Abstrak

Adanya pandemic covid-19 memberikan pengaruh besar dalam bidang pendidikan, sehingga proses pembelajaran yang biasanya dilakukan luring sekarang berubah menjadi *daring*. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran daring adalah *Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-eksperimental design*. Subjek yang digunakan 15 siswa kelas IX E. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pada nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 42.67 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 62.67. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dapat disimpulkan dari uji paired sample *t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Melalui Daring di SMP Al Fath.

Kata kunci:

Abstract

The existence of the COVID-19 pandemic has had a major impact on the education sector, so that the learning process that was usually carried out offline has now become online. One of the media that teachers can use in the online learning process is Quizizz. This study aims to determine whether there is an effect of using Quizizz learning media on student learning outcomes. The research method used is quantitative, with a pre-experimental research design. The subjects used were 15 students of class IX E. Data collection techniques used tests. The pre-test score obtained an average result of 42.67 while the post-test score obtained an average result of 62.67. Based on the results of research data analysis using SPSS version 25, it can be concluded from the paired sample t-test test, the value of sig (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, meaning H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of the study indicate that there is an effect of the use of Quizizz learning media on student learning outcomes in mathematics subjects Through Online at SMP Al Fath.

Keywords:

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang terjadi di seluruh dunia terutama di Indonesia memberikan dampak perubahan yang besar khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan yang awalnya dilaksanakan secara langsung sekarang harus berubah menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Di era perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap paradigma dunia pendidikan, apalagi para guru sebagai agen pembelajaran yang harus menguasai dan menerapkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Marryono Jamun, 2018).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional dilakukan agar

mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: Setiap individu selalu mengalami proses belajar dalam kehidupannya, dengan belajar akan memungkinkan individu untuk mengadakan perubahan di dalam dirinya. Perubahan ini didapat berupa penguasaan suatu kecakapan tertentu, perubahan sikap, memiliki ilmu pengetahuan yang berbeda dari sebelum seseorang melakukan proses pembelajaran.

Ilmu pengetahuan seringkali menuntut banyak perubahan pada sumber daya yang menggunakan tenaga manusia yang berkualitas serta mempunyai mutu tinggi. Peningkatan yang difokuskan pada kualitas sumber daya ini dapat terwujud dalam ranah dunia pendidikan, karena pendidikan diyakini dapat mendorong memaksimalkan potensi siswa sebagai sumber daya manusia yang handal untuk dapat bersikap dan berperilaku kritis, kreatif, logis dan inovatif. Salah satu ilmu dari berbagai ilmu paling dasar yang memiliki andil dalam pengupayaan penguasaan ilmu pengetahuan serta ilmu teknologi pada saat ini ialah matematika. Hal ini sejalan dengan Erman Suherman, dkk (2001) bahwa matematika tumbuh dan berkembang sebagai penyedia jasa layanan untuk pengembangan ilmu. Oleh karena itu, matematika menjadi ilmu dasar yang sangat penting untuk diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan.

Dikutip dari laman kemdikbud.com menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim berpendapat ada beberapa kendala yang ditimbulkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah kesulitan guru dalam menerapkan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, sementara itu peserta didik juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2020). Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Menurut (Tafonao, 2018) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IX di SMP Al Fath yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi persamaan kuadrat. Sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus tanpa menjelaskan cara menentukan rumus tersebut. Hal tersebut akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga didapatkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013). Menurut (Sugihartono, 2007) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan, untuk faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang meliputi kualitas mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat diatas, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2018) juga menunjukkan bahwa jika media yang diterapkan pendidik tepat, maka respon siswa terhadap penggunaan media tersebut akan semakin baik dan mendapatkan hasil belajar yang semakin tinggi dalam proses pembelajaran.

Pendidik juga perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk memastikan keterampilan yang ditanamkan kepada siswa. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa seorang pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan media yang efektif dan efisien untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016). Dengan menggunakan media diharapkan siswa lebih mudah menerima atau menyerap (isi pelajaran) yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan di SMP Al Fath didapatkan data bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam masa pandemi covid-19 ini adalah sistem pembelajaran daring atau berbasis online. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (online learning). Dari hal tersebut, Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti teams, zoom meeting, dan beberapa aplikasi lainnya. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat saat ini mempermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi online. Berbagai aplikasi online sudah tersedia baik prabayar maupun tidak sudah siap digunakan bagi pendidik untuk dimanfaatkan secara optimal. Salah satu aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi.

Aplikasi Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan. Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di SMP Al Fath.

METODE

Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Eksperimental Design dengan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu Pre-test (O1) untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (treatment) setelah itu diadakan suatu pos-test (O2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian seperti pada **Tabel 1.** berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Pre – test	Perlakuan	Post - test
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

O2 = Nilai Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Hasil tes tersebut kemudian dianalisis dan diolah untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan (treatment) disimbolkan dengan (O2). Jika ada perbedaan yang signifikan antara Pre-test dan pos-test maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Al Fath. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX E SMP Al Fath yang berjumlah berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik sampling jenuh atau sensus. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Jenis instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah tes dan angket. Tes penelitian ini melihat pada instrumen hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda. Sebelumnya, instrumen tes melewati pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas dipergunakan pada penelitian dengan rumus hubungan menggunakan rumus korelasi Pearson product moment dan uji reabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha. Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada pengujian uji normalitas, data yang diuji menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov sedangkan Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji homogenitas varians yang terdapat dalam program SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di SMP AL FATH Cirende. Penelitian ini dilakukan di kelas IX E dengan jumlah 15 siswa.

Tabel 2. *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar siswa

	N	Minimum	Maximum	Rata - rata	Simpangan Baku
Pre-test	15	0	100	42.67	32.834
Post-test	15	40	100	62.67	23.745
Valid N (listwise)	15				

Hasil belajar siswa Sebelum diterapkan media pembelajaran Quizizz mendapatkan nilai rata-rata sebesar 42.67 dengan skor minimum sebesar 0, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Kemudian untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media Quizizz tersebut peneliti memberikan soal pos-test yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 62.67 dengan skor minimum sebesar 40, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga diketahui terdapat peningkatan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test sebesar 20.00. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suo Yan Mei “Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multipermainan melalui Quizizz.

Pada pengujian prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Kelas	<i>Kolmogrov-smirnov</i>		
		Statistic	df	Sig.
	IX E	0.143	15	0.184

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas memenuhi asumsi normalitas ($\alpha > 0.05$). Hasil nilai α adalah $0.184 > 0.05$ artinya sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Nilai rata-rata	<i>Levene statistic</i>	df1	df2	Sig.
		0.898	1	50	0.348

Dengan menggunakan metode *levens statistics* seperti Tabel 4 Didapatkan nilai sig. sebesar $0.348 > 0.05$ dengan demikian dapat dikatakan data penelitian tersebut adalah homogen.

Setelah melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil perhitungan hasil data yang diperoleh merupakan data yang normal dan homogen, maka langkah selanjutnya peneliti dapat melakukan uji hipotesis yaitu uji-t pada table 4 berbantu SPSS versi 25.

Tabel 5. Hasil Uji –t

Paired Differences									
Pair	Pretest - posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1		-21.154	13.214	2.592	-26.491	-15.163	-8.163	25	0.000

Berdasarkan hasil perhitungan *uji paired sample t-test* dengan SPSS versi 25, pengambilan keputusan Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dilihat dari perhitungan pada tabel 4 diatas, nilai signifikansi lebih kecil 0,05 yakni $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas pada mata pelajaran matematika melalui daring di SMP AI Fath.

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2020). *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Pendapat diatas menjelaskan bahwasanya *Quizizz* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih

fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sunardi, 2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif *Quizizz* memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan kuat sebesar $0,766$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Trisnowali. 2015. *Profil Disposisi Matematis Siswa Pemenang Olimpiade Pada Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar*. Surabaya
- Lisda Yanti, Sri Sunardi. 2016. *Dasar, Fungsi, Tujuan Pendidikan Nasional, Tugas, Hak Serta Kewajiban Tenaga Kependidikan*. Palopo
- Noviyanti. (2019) *meneliti tentang Analisis Faktor Pendukung Keberhasilan Siswa Berprestasi di Sekolah Dasar*
- Sri Hariani, Asrar Aspia. 2015. *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Belajar Matematika Siswa Mts Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014. Vol 1, No 01* Manurung.