



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa MIN

Redi Firmansyah¹, Nor Kholidin², Sri Enggar Kencana Dewi³, Pariyem³,

^{1,2,3} Universitas Nurul Huda

³SDN Ulak Buntar

*E-mail: firmansyahredi86@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya permasalahan berupa hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 OKU Timur yang menunjukkan hanya 9 siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 14 siswa lainnya belum mencapai KKM. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 3 OKU Timur sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*, (2) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 3 OKU Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk desain penelitian yang digunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sumber data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar *Pretest* sebesar 52,27 dan hasil belajar *Posttest* sebesar 75,90. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,0000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Quizizz* (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *quizizz*, Hasil Belajar

Abstract

This research was motivated by the discovery of a problem in the form of low student learning outcomes in the Class V Science and Science subject of Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 East OKU which showed that only 9 students could reach the minimum completeness criteria (KKM) and 14 other students had not yet reached the KKM. The purpose of this research is (1) to determine student learning outcomes in class V science subjects at MIN 3 OKU Timur before and after using interactive learning media Quizizz, (2) to determine the effect of interactive learning media Quizizz on student learning outcomes in class V science subjects at MIN 3 OKU Timur. This research uses a quantitative approach with experimental methods. The form of research design used One-Group Pretest-Posttest Design. Data sources were obtained through observation, tests and documentation. The research results show that there is an increase in student learning outcomes in class V science subjects. This can be seen from the learning outcomes Pretest of 52.27 and learning outcomes Posttest amounting to 75.90. Test results Paired Sampel T-Test obtained a significance value of $0.0000 < 0.05$, which means that there is an influence between interactive learning media based on educational games Quizizz (X) on student learning outcomes (Y) in the science and science subject class V MIN 3 East OKU.

Keywords : *Quizizz Learning Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Masuknya era revolusi industri 4.0 telah memberikan banyak pengaruh diberbagai aspek kehidupan manusia yang ditandai dengan meningkatnya perkembangan sistem digital, konektivitas, hadirnya kecerdasan buatan dan berbagai kemudahan dalam berkomunikasi. Dengan adanya kemajuan dibidang teknologi memberikan berbagai kemudahan, keterbukaan dan kebebasan, salah satunya yaitu kemudahan dalam mencari dan juga mendapatkan informasi. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya komputerisasi serta internet di berbagai sektor kehidupan manusia. Saat ini, penggunaan teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan bagi sebagian besar orang bahkan hampir setiap hari orang-orang menggunakan teknologi untuk membantu aktivitas dan kegiatannya (Heryani et al., 2022).

Salah satu aspek yang tidak luput dari perkembangan teknologi informasi yaitu pendidikan. Kemajuan pada bidang teknologi juga mempengaruhi sekaligus memberikan tantangan bagi dunia pendidikan (Rosa, 2020). Hadirnya era revolusi industri 4.0 telah berpengaruh terhadap penggunaans alat-alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Saat ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini (Nahdi et al., 2020).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat keras (*hardware*) maupun lunak (*software*) sebagai penunjang dalam proses belajar peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Widianto et al., 2021). Namun perlu adanya perhatian dari seorang pendidik sebelum menggunakan media pembelajaran untuk memperhatikan sekitarnya terutama keadaan dan karakteristik peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran (Widianto et al., 2021).

Media pembelajaran juga berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Media berasal dari bahasa latin dari kata “mediun“ yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, media adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan dalam kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan guru untuk siswa. Dengan adanya media, diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Khusna et al., 2017).

Adanya media pembelajaran berbasis teknologi informasi diharapkan mampu merangsang kepekaan otak, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sekaligus sebagai jawaban dari tantangan terhadap perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan (Widianto et al., 2021). Melalui media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan peserta didik dan guru dapat bekerja sama secara lebih mutakhir sehingga guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dan

siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu untuk mempelajari media pembelajaran tersebut (Wijayanti, 2022).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 9 Maret 2023, ketika guru melaksanakan pembelajaran di kelas sebagian besar siswa masih pasif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan bervariasi sehingga menjadikan pembelajaran di kelas terasa monoton. Hasil belajar dari beberapa siswa pada mata pelajaran IPAS juga masih banyak yang di bawah KKM. Hal tersebut sebagaimana dokumentasi nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS
Kelas V MIN 3 OKU Timur
Tahun Pelajaran 2023/2024

NO.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 66	Belum Tuntas	14	61%
2	≥ 66	Tuntas	9	39%
Jumlah			23	100%

Sumber : MIN 3 OKU Timur

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 3 OKU Timur yang menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang dapat mencapai KKM dan 14 siswa lainnya belum mencapai KKM, dengan nilai KKM untuk mata pelajaran IPAS adalah 66. Apabila dinyatakan dalam bentuk persentase perbandingan peserta didik yang sudah mencapai KKM dengan peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 39% berbanding 61%. Hal tersebut tentunya merupakan masalah yang harus diselesaikan dengan mencari alternatif penyelesaian untuk memperbaikinya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas peneliti menawarkan media pembelajaran interaktif *Quizizz* yang dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik perhatian siswa secara maksimal dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media berbasis permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang saat ini.

Quizizz merupakan *platform* berbasis kuis *online* yang dapat dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Tidak hanya itu, *Quizizz* juga menyediakan fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis sendiri (Miladanta et al., 2021). *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai latihan soal dalam pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik (Solikah, 2020).

Quizizz memiliki dua fitur utama di dalamnya, yaitu *Fitur Lesson* dan *Fitur Quiz*. Kunggulan dari *Fitur Lesson* dibandingkan media interaktif lainnya yaitu *Fitur Lesson* dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar lebih menarik serta dapat mengkombinasikannya dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide materi yang sudah dibuat sebelumnya dengan berbagai macam bentuk soal seperti bentuk soal pilihan ganda, poling, jawaban singkat. Kemudian untuk *Fitur Quiz* dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan (Maspupah & Wulan, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MIN 3 OKU Timur”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *One-Group Pretest - Posttest Design*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu : (1) Sumber data primer merupakan data yang diperoleh atau didapat langsung dari objek penelitian (Rivani dalam Sulistyowati, 2022). Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 OKU Timur. (2) Dalam penelitian ini, dokumentasi, buku guru, buku siswa, dan buku penunjang lainnya merupakan sumber data sekunder.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 OKU Timur yang berjumlah 23 peserta didik. Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* yaitu *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018). Sehingga sampel pada penelitian ini sebanyak 23 peserta didik, kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji Paired Sample T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen diperoleh hasil berupa dari 30 nomor instrumen tes yang disusun terdapat 25 nomor soal yang dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Dari 30 soal ada 25 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ r tabel (0,514). R hitung dapat dilihat dari nilai *pearson correlation* pada validitas. 25 Soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian sehingga menghasilkan data penelitian yang baik.

Selain instrumen harus valid, suatu instrumen penelitian harus terpercaya atau reliabel. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan perhitungan *SPSS versi 16*. Perhitungan reliabilitas hasil uji instrumen penelitian disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.940	30

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* yang menggunakan rumus alpha diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.940. Jadi angka tersebut lebih besar dari nilai minimal *Cronbach Alpha* sebesar 0,692. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel dapat dikatakan reliabel atau terpercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Berdasarkan data nilai pada penelitian yang telah dilakukan di MIN 3 OKU Timur tanggal 31 Agustus 2023 dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan adalah 66, menunjukkan hasil nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 52,27 dengan 5 siswa memenuhi standar KKM dan 17 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan nilai rata-rata *Post-test* sebesar 75,90 dengan 16 siswa sudah memenuhi standar KKM dan 6 siswa belum memenuhi KKM. Selisih hasil *Pre-test* terhadap *Post-test* sebesar 23,63.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dalam perhitungan menggunakan *SPSS 16*. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.123	22	.200*	.958	22	.444
POSTTEST	.164	22	.129	.965	22	.600

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi dari *pre-test* sebesar 0,444. Maka data variabel *Pre-Test* berdistribusi normal karena $0,444 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi *Post-Test* sebesar 0,600. Maka data variabel *Post-Test* berdistribusi normal karena $0,600 > 0,05$.

Uji hipotesis adalah inti dari pengujian data penelitian, karena dalam uji hipotesis ini akan diperoleh kesimpulan menyeluruh tentang penelitian. Dalam hal ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Paired Sampel T-Test*. Pada dasarnya uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari sampel yang sama yang ditandai dengan adanya rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah perlakuan. Untuk mengetahui data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST – POSTTEST	-23.636	9.021	1.923	-27.636	-19.637	-12.289	21	.000

Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* didapatkan nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel *pre-test* dan variabel *post-test*. Hal ini juga menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Pembahasan

Penelitian ini berjudul pengaruh media interaktif berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 MIN 3 OKU Timur. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *Pre Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest Posttest Design* karena dalam penelitian ini hanya ada satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran *Quizizz*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu *Quizizz* yang diajarkan pada kelas V. *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk mengetahui mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 3 OKU Timur

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	52,27	75,90

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas V dari hasil *Pretest dan Posttest* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*.

Hasil analisis SPSS *Uji Paired Sampel T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,0000 < 0,05$ yang berarti bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest*

dan *Posttest* sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Quizizz* (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai sig. (2 tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Jika nilai sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan guna menjawab rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* nilai rata-rata *Pretest* sebesar 52,27 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* nilai rata-rata *Posttest* sebesar 75,90. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*.

Hasil analisis SPSS *Uji Paired Sampel T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,0000 < 0,05$ yang berarti bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Quizizz* (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu terletak pada jumlah sampelnya yang kurang dari 30, sehingga hasilnya tidak bisa digeneralisasi. Kedepannya, jika diadakan penelitian serupa hendaknya jumlah responden minimal ≥ 30 agar hasilnya dapat digeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 17–28.
- Khusna, A., Sulianto, J., & Widyaningrum, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbantu Media CD Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 136–148.
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439–447. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Miladanta, A. N., Ahmad, A., & Muharam, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25–37.

Nahdi, D. S., Rasyid, A., Cahyaningsih, U., & Majalengka, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81.

Rosa, A., Mahyudin, R., & Nasrul, W. (2020). Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal ISLAMIKA*, 3(2), 36–43.

Widianto, E., Anisnai, A., Sasami, A. N., & Rizkia, E. F. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.