

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI**

Ahmad wilyanum¹, Nasir², Nurindah³

¹²³Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹ahmadwilyanum@gmail.com, ²nasir@unismuh.ac.id

³nurindah@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Research on the effect of using Quizizz-based educational games on information and communication technology (ICT) learning outcomes for class VIII at SMP 16 Sinjai school. This research aims to determine the effect of using the Quizizz educational game on student learning outcomes in the class VIII information and communication technology (ICT) subject at SMP 16 Sinjai school, Sinjai district. The sample in this study was 24 students in class VIII D of SMP 16 Sinjai for the 2023/2024 academic year. The research design used in this research is One Group Prettest-Posttest, where this research is carried out by comparing the conditions before and after learning. The results of research and data analysis regarding statistical value comparisons, comparisons of learning outcome categories and levels of completion have proven an increase in student learning outcomes in class VIII ICT subjects at SMP 16 Sinjai.

Keywords: Educational Games, Quizizz, Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian pengaruh penggunaan Game Edukasi berbasis Quizizz terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten sinjai. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP 16 sinjai tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 orang siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One Group Prettest-Posttest, Dimana penelitian ini lakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar dan Tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMP 16 Sinjai.

Kata Kunci: Game Edukasi, Quizizz, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Bagi bangsa Indonesia permasalahan Pendidikan adalah rendahnya mutu Pendidikan pada setiap jenjang Pendidikan dan satuan

Pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia untuk pembangunan bangsa. Menjadikan Pendidikan yang bermutu merupakan amanat undang-undang

dan menjadi cita-cita kemerdekaan bangsa Indonesia, sebagaimana dinyatakan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945. Namun, sepanjang perjalanan sejarah Pendidikan bangsa Indonesia, malah mutu terus menjadi pusaran yang terus diperdebatkan, yang menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu mutu Pendidikan.

Suryana, (2020) Mengemukakan bahwa “permasalahan mutu pendidikan tidak berdiri sendiri, tetapi terkait dengan suatu sistem yang saling berpengaruh”. Peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan secara kesinambungan agar dapat menjawab tantangan perubahan zaman. Rahman, dkk (2022: 2) mengatakan bahwa “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, dan kecerdasan”. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan yang paling harus di perhatikan tentu proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran ini merupakan inti dari aktivitas pendidikan oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas pembelajaran. Seiring perkembangan zaman proses pembelajaran saat ini memerlukan strategi belajar mengajar yang baru agar keefektifan belajar siswa meningkat.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dalam

kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu teknologi yang telah berkembang adalah penggunaan *game* edukasi berbasis teknologi. *Game* edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan menarik bagi siswa.

Multimedia interaktif biasanya sering dikemas dalam bentuk animasi, yang dimana penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Salah satu alternatif media interaktif dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar permainan tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi *game Quizizz* ini beralih fungsi oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Bertambahnya fungsi dari aplikasi *game Quizizz* ini sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas, Wijayanti, dkk. (2021)

Aplikasi *Quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan guru sebagai media dalam proses belajar. *Quizizz* memiliki banyak jenis quiz dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif pada proses belajarnya. *Quizizz* dapat dipakai oleh pengajar dan juga para murid dengan menggunakan gadget,

notebook, komputer, ataupun laptop. Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 15 Juni 2023 siswa kelas VIII di SMP 16 Sinjai kabupaten Sinjai masih menerapkan kurikulum 2013 dan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung siswa aktif, kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah dalam proses belajar terutama pada mata pelajaran TIK. Setelah melakukan analisis ternyata media yang digunakan guru di sana masih menggunakan media cetak yang hanya berisi materi, gambar, contoh soal, serta latihan. Tanpa adanya praktek langsung dilapangan, hal ini dirasa cukup membosankan karena media yang digunakan belum dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat ini, yang dimana itu belum cukup mendukung untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang baik. Hal ini terlihat pada mata pelajaran TIK kelas VIII D yang berjumlah 23 orang, ada 13 orang siswa yang tuntas dan ada 10 orang siswa yang belum tuntas standar penilaiannya sehingga penulis tertarik mengkaji pengaruh penggunaan *game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa agar tercapai standar penilaian.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII Di Sekolah Smp 16 Sinjai Kabupaten Sinjai”.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

(TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten sinjai.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian Eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui variabel independent (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan Sugiyono, (2019). Penelitian eksperimen di laksanakan dalam bentuk *pre-experimental design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat dalam melaksanakan penelitian yaitu SMP 16 Sinjai terletak di Jl. Persatuan Raya No. 16 Botolempangan, Desa Boto Lempangan, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Dengan waktu penelitian di laksanakan 10 januari 2024 – 10 maret 2024.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh sisw VIII SMP 16 Sinjai untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah siswa
	L	P	
VIII A	10	13	23 Orang
VIII B	15	13	28 Orang
VIII C	16	8	23 Orang
VIII D	13	10	24 Orang
Jumlah populasi			98 Orang

Sugiyono (2018:138) “adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti”. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII D dikarenakan dikelas tersebut hasil belajar siswa terkhususnya dipelajaran TIK masih rendah, yang dibuktikan dengan masih banyak siswa yang tidak tuntas dimana dari 23 orang siswa hanya 13 orang yang tuntas dan 10 orang yang belum tuntas pada mata pelajaran TIK. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabell di bawah ini:

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
VIII D	13	11	24 Orang

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah adalah *One Group pretest-posttest*, yang Dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Desain

penelitian yang di gunakan dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pemberian test awal

X = Perlakuan, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

Quizizz

O2 = Pemberian test akhir

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media berbasis *Quizizz* (Variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Variabel yang dipengaruhi).

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah yang digunakan sebagai alat dalam pegumpulan data serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan Penelitian
 - a. Melaksanakan studi pustaka dengan melihat dan mempelajari beberapa buku, jurnal dan literasi-literasi lainnya sehingga muncul gagasan tentang tema dan permasalahan yang akan diangkat sebagai judul penelitian
 - b. Melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan

- c. Merumuskan masalah yang akan dikaji
 - d. Membuat proposal penelitian
 - e. Melakukan seminar proposal penelitian
 - f. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing
 - g. Membuat surat izin penelitian
 - h. Melakukan komunikasi dengan guru TIK disekolah yang akan dilakukan penelitian mengenai materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
 - i. Menentukan suatu kelas sebagai sampel dengan penelitian berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan disekolah
 - j. Melakukan uji coba tes
2. Tahapan Pelaksanaan
- a. Memberikan *pretest*, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari
 - b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan berbasis aplikasi *Quizizz*
 - c. Memberikan *posttest* menggunakan lembar kertas dan memberikan *posttest* menggunakan aplikasi *Quizizz*
3. Tahapan Akhir Penelitian
- a. Mengolah data dari hasil penelitian
 - b. Menganalisis dan membandingkan hasil belajar peserta didik dalam *pretest* maupun *posttest*
 - c. Menyimpulkan hasil dari penelitian

- d. Membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh
- e. Membuat laporan penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes yang terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun lembar tes yang digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan. Untuk mengumpulkan data yang akurat, penelitian ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Analisis data observasi aktivitas siswa dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Interval	Kategori
1.	75-100	Baik
2.	50-74	Cukup
3.	25-49	Kurang
4.	0-24	Tidak Baik

Analisis data hasil belajar siswa digunakan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria

No	Kategori	Nilai
1	Nilai tertinggi	86,6
2	Nilai terendah	33,3
3	Nilai rata-rata	54,65
4	Standar deviasi	13,89
5	Sampel	24

penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu perlu di uji normalitas dengan menggunakan program SPSS (Statiscal Package for Social Science) versi 25 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan anatara dua sampel atau variabel yang dibandingkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil belajar siswa

Pretest

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 86,6 dengan nilai terendah 33,3 Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada *pretest* yaitu 54,65 dan standar deviasi 13,89. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Distribusi nilai statistik hasil belajar (*pretest*)

No.	Interval	Kategori
1.	0-39	Sangat Rendah
2.	40-69	Rendah
3.	70-80	Sedang
4.	81-90	Tinggi
5.	91-100	Sangat Tinggi

Posttest

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sudah diberikan perlakuan di peroleh skor maksimum hasil belajar 100 dan skor terendah 73, nilai rata-rata hasil *posttest* 90,23 dan standar deviasi 7,81. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Distribusi nilai statistik hasil belajar TIK (posttest)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	73
3	Nilai rata-rata	90,23
4	Standar deviasi	7,81
5	Sampel	24

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan kategori hasil belajar. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu Keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan Uji Non Pramterik Wilcoxon. Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi < 0,05 maka ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi > 0,05 maka tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut:

Tabel Distribusi Uji Non Pramterik Wilcoxon

(Test statistics)

Test Statistics^a

	post test - pre test
Z	-4.287 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil output Test statistic di atas, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari <0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini di terima yakni ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran TIK menggunakan *game* edukasi berbasis *Quizizz* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan kata lain hasil belajar sebelum di terapkan pembelajaran TIK menggunakan *game* edukasi berbasis *Quizizz* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteriaketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa di akibatkan oleh kurangnya semangat

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya hasil analisis data hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran TIK menggunakan *game* edukasi berbasis *Quizizz* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan *game* edukasi berbasis *Quizizz* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena di akibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran TIK menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran TIK menggunakan *game* edukasi berbasis *Quizizz* dengan mengikuti Langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* 54,65% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,54%. Dimana rata-rata *posttest* lebih besar di bandingkan nilai rata-rata *pretest*. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 89,54%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah di lakukan, menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 16 Sinjai. Sama halnya dengan

penelitian yang dikemukakan oleh Cahyani amilda citra dan brilian rosy (2020) yakni “keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK ketintang Surabaya”. Hasil dari penelitian setelah di laksanakan dengan menggunakan *game* edukasi *Quizizz* meningkat sangat baik dengan kategori peningkatan baik.

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat di simpulkan bahwa *game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMP 16 Sinjai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK SMP 16 Sinjai. Dillihat dari perbedaan *pretest* dan *posttest* signifikan yang berarti H_1 di terima dan H_0 di tolak, maka hipotesis dalam penelitian ini di terima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII D sekolah SMP 16 Sinjai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Rahman, R., Kher, D. F., & Rani, Y. A. (2020). Pendidikan Islam bagi Remaja (Upaya

- Penguatan Karakter Dengan Pendekatan Agama). *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 95-104.
- Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan.
- Wijayanti, dkk. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan M*