

PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII SMP NEGERI 2 PANCA RIJANG KABUPATEN SIDENDRENG RAPPANG

Saripaini¹, Abdul Kahar², Madaling³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidrap

¹painisaripaini@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *true experiment*. Populasi dalam penelitian adalah sebanyak 70 siswa dan sampelnya adalah sebanyak 23 siswa Kelas VII yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok perlakuan dengan aplikasi Quizizz dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Teknik analisa data yang digunakan adalah rumus *mean*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz diperoleh nilai total 757 dengan nilai rata-rata siswa sebesar 75,7. Sedangkan pada siswa kelompok kontrol dengan metode konvensional diperoleh nilai total siswa sebesar 812 dengan nilai rata-rata siswa sebesar 62,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz lebih efektif dari metode konvensional terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidendreg Rappang.

Kata Kunci : aplikasi quizizz, hasil belajar siswa

ABSTRACT

This study uses a type of experimental research with a true experiment research design. The population in the study was 70 students and the sample was 23 seventh grade students who were then divided into 2 groups, namely the treatment group with the Quizizz application and the control group with conventional methods. The data analysis technique used is the mean formula. The results showed that student learning outcomes using the Quizizz application obtained a total score of 757 with an average student score of 75,7. While in the control group students with conventional methods obtained a total student score of 812 with an average student score of 62,5. So it can be concluded that learning with the Quizizz Application is more effective than conventional methods on Science Learning Outcomes of Class VII SMP Negeri 2Panca Rijang Sidendreg Rappang Regency.

KeyWords : quizizz app, learning outcomes, students

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak seluruh manusia khususnya seluruh rakyat Indonesia. Sebagai mana yang tercantum pada pasal 31 UUD NKRI 1945 ayat (1) Semua orang berhak mendapatkan pendidikan. (2) Pemerintah mencari dan menetapkan satu sistem pendidikan nasional yang sesuai dengan hukum. (3) Semua penduduk diwajibkan untuk mendapatkan pendidikan dasar, dan pemerintah wajib mendanainya (Febrianty,2021).

Mengingat tujuan dan sasaran pendidikan nasional yang digariskan dalam undang-undang, pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Untuk itu, mempelajari memahami langkah dan perkembangan masing-masing siswa. Penggunaan metode pengajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan. Bahan ajar yang disampaikan dengan cara yang lebih menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa, apabila metode yang digunakan menarik perhatian siswa dalam dunia pendidikan, yaitu mampu bersaing dan

menciptakan berbagai macam ide kreativitas yang baru dan menarik sehingga dapat menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan (Riyana, 2018). Oleh karena itu, dengan adanya perubahan zaman dapat menjadikan suatu perubahan dan tantangan baru dalam proses suatu pembelajaran agar dapat menghasilkan pendidikan yang bermutu (Hamid dkk, 2023). Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka maka hasil belajar cenderung lebih baik dibandingkan metode konvensional seperti ceramah (Nurul Muhlisa dkk, 2022).

Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagaimana tujuan dari teknologi yang merupakan komponen dari media pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah- masalah praktis dalam bidang pendidikan. Hal ini yang menjadi alasan pendukung lahirnya aplikasi- aplikasi atau media pembelajaran. Dalam hal ini, ada banyak media pembelajaran yang mampu menopang proses belajar sehingga lebih mudah bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media teknologi penunjang dalam proses pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi game edukasi yang dapat disesuaikan dan bersifat naratif. Karena pembelajaran berbasis game dapat mengaktifkan komponen visual dan verbal, maka game memiliki potensi yang signifikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif (Dewi, 2018).

Menurut Citra dan Rosy (2020), aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi yang berbasis game dalam memperkenalkan aktivitas *multiplayer* ke dalam kelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Sedangkan menurut Mulyati Evendi (2020), menyebutkan bahwa Aplikasi *Quizizz* memiliki berbagai fitur yang dimanfaatkan dalam game, antara lain tema, avatar, meme, dan musik game. Selain itu, *Quizizz* memiliki fitur papan peringkat yang menampilkan peringkat saat permainan berlangsung. Elemen- elemen ini menjaga minat dan dorongan siswa untuk memberikan jawaban yang akurat terhadap pertanyaan- pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Panca Rijang, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih berjalan kurang aktif dan masih menggunakan materi pembelajaran yang sederhana. Guru juga masih menggunakan metode ceramah dan buku teks, yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru. Penerapan teknologi, seperti media pembelajaran, belum menunjukkan efektivitas yang optimal. Saat ini, siswa lebih cenderung belajar dengan cara yang teoritis, yang membuat mereka sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap situasi ini adalah kurangnya pemanfaatan teknologi, seperti media pembelajaran, dalam proses pengajaran di kelas.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, menjadi hal penting bagi para pendidik untuk menyediakan media belajar yang menarik dan dinamis yang selaras dengan kemajuan teknologi. Salah satu sumber materi pembelajaran yang potensial adalah teknologi digital, seperti aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini memiliki potensi untuk memberikan berbagai kesempatan belajar yang lebih interaktif dan

menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Riang Kabupaten Sidenreng Rappang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus, dan kepastian data numerik dalam perencanaan, pelaksanaan, perumusan hipotesis, metodologi, penilaian data, dan penarikan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 2 Panca Riang yang terdiri 43 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan dengan jumlah keseluruhan adalah 70 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 23 siswa yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Dalam menentukan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan tes. Teknik dokumentasi diperoleh berupa daftar absensi peserta didik, sedangkan teknik

pengukuran dengan tes diperoleh melalui tes berupa hasil belajar mata pelajaran IPA dengan menggunakan *multiple choice* (pilihan ganda) yang terdiri dari 30 nomor. Nilai maksimum tes adalah 100.

Analisa data dilakukan secara statistik deskriptif. Hasil tes siswa yang digunakan untuk mengkategorisasikan nilai siswa merupakan tahapan dalam proses analisis data. Skor dikonversi menjadi nilai pada rumus dibawah ini :

$$N = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Gambar 1. Konvensi skor siswa

Keterangan:

- N = Nilai
- SP = Skor Perolehan Setiap Siswa
- SM = Skor Maksimal
- 100 = Skor Standar

Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Quizizz oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Panca Riang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA, maka akan digunakan rumus *mean* berikut:

$$M_y = \frac{\sum f_y}{N_y} \qquad M_x = \frac{\sum f_x}{N_x}$$

Keterangan :

- M_x = nilai rata rata kelas eksperimen
- M_y = nilai rata rata kelas control
- ∑f_x = jumlah nilai kelompok eksperimen
- ∑f_y = Jumlah nilai kelompok control

N_x = Jumlah siswa kelompok eksperimen

N_y = Jumlah siswa kelompok control

Penarikan kesimpulan ditentukan sebagai berikut ini :

1. $M_x > M_y$, maka terdapat pengaruh/ perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan aplikasi Quizizz.
2. $M_x < M_y$, maka tidak terdapat pengaruh/ perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan aplikasi Quiziz

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa pada hasil tes pilihan ganda (*multiple choice*) pada siswa baik yang diberikan perlakuan ataupun yang merupakan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, diperoleh hasil tes pada setiap kelompok untuk mengetahui pengaruh atau efektifitas dari perlakuan dengan media yang diberikan.

Pada penelitian ini, diperoleh hasil tes pada setiap kelompok untuk mengetahui pengaruh atau efektifitas dari perlakuan dengan media yang diberikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Tes Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Aplikasi Quizizz.

Rentang Nilai	F	Ket
71-100	6	Tuntas
>70	4	Belum Tuntas
Jumlah	10	

Sumber : Lembar Hasil Tes Siswa

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil tes yang menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa yang berhasil memenuhi standar kelulusan dengan nilai antara 71-100, dan 4 siswa belum memenuhi standar kelulusan dengan nilai < dari 70 yang berarti nilai kurang dari standar nilai KKM dalam pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Quizizz efektif pada beberapa siswa, sedangkan pada siswa lain belum cukup efektif.

Tabel 2. Hasil Tes Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Metode Konvensional

Rentang Nilai	F	Ket
71-100	6	Tuntas
<70	7	Belum Tuntas
Jumlah	13	

Sumber : Lembar Hasil Tes Siswa

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil tes yang menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa yang berhasil memenuhi standar kelulusan dengan nilai antara 71-100, dan 7 siswa belum memenuhi standar kelulusan dengan nilai < dari 70 yang berarti nilai kurang dari

standar nilai KKM dalam pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional efektif pada beberapa siswa, sedangkan pada siswa lain belum cukup efektif.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Aplikasi *Quizizz* dan Metode Konvensional dalam Pembelajaran IPA

Kelompok	Nilai	Mean
Aplikasi <i>Quizizz</i>	757	75,7
Metode Konvensional	812	62,5

Sumber : Lembar Hasil Tes Siswa

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa yang diberikan perlakuan dengan aplikasi *Quizizz* diperoleh nilai sebesar 757 dari keseluruhan siswa kelompok perlakuan dengan nilai rata-rata siswa adalah 75,7 Sedangkan pada siswa kelompok kontrol dengan metode konvensional diperoleh nilai sebesar 812 dengan rata-rata nilai pada siswa adalah 62,5 Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan Aplikasi *Quizizz* lebih efektif dari metode konvensional dalam hasil belajar IPA.

Pada siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 75,7 dengan 6 siswa yang memenuhi standar kelulusan (KKM) dan 4 siswa

belum memenuhi standar kelulusan. Ini menunjukkan bahwa pada beberapa siswa pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan pada beberapa siswa perlakuan ini kurang efektif

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang belum cukup familiar dengan pembelajaran dengan Aplikasi *Quizizz*, dimana para siswa merasa belum terbiasa dengan metode pembelajaran tersebut. Sedangkan pada siswa kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 62,5 dengan 6 siswa yang memenuhi standar kelulusan (KKM) dan 7 siswa belum memenuhi standar kelulusan. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang diberikan pembelajaran IPA dengan metode konvensional efektif dalam meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan pada beberapa siswa perlakuan ini kurang efektif.

Menurut Gamar Al Haddar (2021), media pembelajaran *Quizizz* memudahkan pendidik dalam memberikan soal-soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan tidak ada penumpukan tugas pada

saat proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan bahan ajar *Quizizz* akan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Besarnya rentang perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan belajar dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan belajarnya.

Namun, pada siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi KKM dikarenakan siswa belum terbiasa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh informasi. Muhammad Siatar (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga dapat meminimalisir kecurangan. Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

1. Menggunakan lain untuk mencari jawaban.
2. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan

peringkat atas, memiliki kemungkinan

3. Penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran IPA. Selain menguasai materi, seorang pendidik harus mampu menggunakan model, media, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemahaman siswa tidak akan maksimal jika metode, model, dan media pembelajaran yang dipilih kurang tepat, sehingga akan berdampak pada pencapaian materi dan tujuan pembelajaran (Mastur dalam Aris, 2023).

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurwinda (2022), bahwa secara umum terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 20,75. Selain itu pada tes awal *pretest* jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 8 orang dari 20 siswa.

Sedangkan pada tes akhir *posttest* semua siswa mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 20 siswa.

Pada kelompok kontrol, peserta diberikan pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah dan teori-teori yang disampaikan secara lisan baik berdasarkan buku ajar ataupun lembar kerja siswa. Metode ini merupakan metode konvensional yang sampai saat ini masih banyak digunakan oleh pengajar di sekolah - sekolah. Namun, salah satu kekurangan dari metode ini adalah siswa cenderung bosan dan kurang antusias saat dilakukan. Apalagi kecenderungan dimana rata-rata siswa telah melek dengan teknologi, sehingga lebih tertarik dengan hal-hal baru yang menarik.

Pada pembelajaran kelas eksperimen siswa terlihat antusias dan penasaran sebab itu baru pertama kali siswa belajar menggunakan media *Quizizz*, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung sebab pada tampilan layar terlihat menarik, guru dapat menampilkan gambar, video, kuis-kuis sehingga proses pembelajarannya lebih menarik, serta siswa dapat menjawab kuis-kuis yang diberikan, jika siswa ingin mengulang lagi materi

pembelajaran atau mencari materi lain, siswa dapat mengaksesnya melalui aplikasi *Quizizz* atau langsung mengunjungi web *Quizizz*.

Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas kontrol tidak semua siswa memperhatikan proses pembelajaran sebab pembelajaran tidak menarik serta siswa merasa jenuh, kurangnya keaktifan siswa siswa pun malas bertanya, ketika guru memberikan beberapa pertanyaan hanya sedikit siswa yang dapat menjawabnya sebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Reiser dan Dick dalam Hasan (2021), menyebut manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan keingintahuan siswa.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah Al Mawaddah pada tahun 2021, yang menghasilkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata pretest sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah 65,19, dengan nilai minimum 15, dan nilai maksimum 100.

Peneliti kemudian memberikan *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz berpengaruh. Soal tersebut menghasilkan nilai rata-rata 88,08, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ketika media pembelajaran Quizizz digunakan pada mata pelajaran matematika.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz lebih efektif dari metode konvensional terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidendreg Rappang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Fadillah. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 5 (2021), 3109-3116
- Citra, Cahyani Amildah, & Brillian Rosy. 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): 261–72.
- Dewi, Cahya. 2018. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X." Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Febriyanty, Ade Irma. 2021. "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam. 2021. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 6, (2021): 4794–4801.
- Hamid, Abdul, Rosleny Babo, & Sitti Fithriani Shaleh,. 2023. "Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi

- Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa."8(1):55–63.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group,
- Mulyati, Sri, & Hanif Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika 3(1):64–73. doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- Nurul H, Usman M, Kahar. 2021. *Pengaruh Penggunaan Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sidenreng Rappang*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang.
- Riyana, Cepi. 2018. "Materi Objek Pembelajaran." <http://newpembelajar.blogspot.bersama>.

