

**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS MATERI GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD ISLAM AL-QUDS SAMARINDA TAHUN
PEMBELAJARAN 2024/2025**

Tiara Monita¹, Taufik Hidayat², Makmun³, Yana Supriyatna⁴, Muhlis⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Mulawarman

[1tiaramonita4@gmail.com](mailto:tiaramonita4@gmail.com), [2taufik.hidayat@fkip.unmul.ac.id](mailto:taufik.hidayat@fkip.unmul.ac.id),

[3makmun@fkip.unmul.ac.id](mailto:makmun@fkip.unmul.ac.id), [4yanasp@fkip.unmul.ac.id](mailto:yanasp@fkip.unmul.ac.id), [5muhlis@fkip.unmul.ac.id](mailto:muhlis@fkip.unmul.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Quizwhizzer educational game media on the learning outcomes of fourth-grade students at SD Islam Al-Quds Samarinda in the IPAS subject. This research is motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject, which is caused by a lack of variation in learning methods and the use of technology. This study uses a Pre-Experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique used is purposive sampling. Data were collected through interviews, learning outcome tests (pretest-treatment-posttest), and student response questionnaires. Data analysis was performed by testing the validity and reliability of the instruments, learning outcome tests, t-tests, and analysis of student responses. The results showed a significant increase in student learning outcomes, with an average pretest score of 54.33 increasing to 82 on the posttest, and an average N-Gain of 0.58 (medium category). The t-test showed $t\text{-count} = 10.450 > t\text{-table} = 1.714$, which proves that there is a significant influence. Student responses to the use of Quizwhizzer were also very positive, with an average score of 87.24 (very high category). Based on these research results, it can be concluded that there is an influence of the Quizwhizzer educational game media on the learning outcomes of students in the IPAS subject matter "Forces Around Us" in class IV SD Islam Al-Quds Samarinda. This study suggests that further researchers can explore the effectiveness of Quizwhizzer in different age groups or in collaborative learning and different materials.

Keywords: Quizwhizzer Educational Game Media, IPAS Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media game edukasi Quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan pemanfaatan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Data

dikumpulkan melalui wawancara, tes hasil belajar (*pretest-treatment-posttest*), dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen, tes hasil belajar, uji-t, dan analisis respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pretest 54,33 meningkat menjadi 82 pada posttest, serta N-Gain rata-rata 0,58 (kategori sedang). Uji-t menunjukkan $t\text{-hitung} = 10,450 > t\text{-tabel} = 1.714$, yang membuktikan adanya pengaruh yang signifikan. Respon siswa terhadap penggunaan *Quizwhizzer* juga sangat positif, dengan skor rata-rata 87,24 (kategori sangat tinggi). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi "Gaya di Sekitar Kita" kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda. Penelitian ini menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas *Quizwhizzer* pada kelompok usia yang berbeda atau dalam pembelajaran berbasis kolaborasi dan materi yang berbeda.

Kata Kunci: Media Game Edukasi *Quizwhizzer*, Hasil Belajar IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki arti yang sangat luas, definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, yang berarti pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat disemua tempat dan situasi memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Pendidikan melibatkan berbagai jenis pembelajaran, baik formal di sekolah atau perguruan tinggi, non-formal seperti kursus dan pelatihan, maupun informal dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik secara aktif dapat

mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat (Annisa 2022).

Pendidik maupun peserta didik harus saling bekerja sama dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai keberhasilan pendidikan. Pengajar harus mampu membuat bahan ajar yang interaktif, sehingga murid dapat merasa ikut serta dalam proses pembelajaran, hal ini dinilai tidak mudah karena harus melakukan *self intruction* dengan selengkap mungkin agar peserta didik diharapkan paham dengan pesan yang disampaikan tanpa harus

bertanya lagi (S. R. Putra dan Irwansyah 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang berperan dalam proses pendidikan, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, memicu motivasi, serta memberikan dampak psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari dkk. 2023)

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada kelas IV di SD Islam Al-Quds Samarinda, pembelajaran kebanyakan masih dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Jarang adanya pemanfaatan teknologi platform belajar online, hanya menggunakan media *Wordwall*, akibatnya banyak peserta didik yang tidak semangat dalam proses pembelajaran berlangsung dengan kata lain kurangnya motivasi mereka dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah-satu guru di SD Islam Al-Quds Samarinda didapatkan informasi bahwa masih ada peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran terutama mata Pelajaran IPAS.

Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS masih tergolong

rendah yaitu dari 24 peserta didik, ada 15 peserta didik atau 66% yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, dengan KKM mata Pelajaran IPAS adalah 75. Terdapat 9 peserta didik atau 37% yang sulit dalam menjawab saat diskusi ataupun mengerjakan soal saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung cepat mudah bosan dan jenuh dalam materi pembelajaran IPAS, mereka tidak terlalu memperhatikan saat guru menjelaskan sehingga pada waktunya mereka diberikan asesmen (soal) mereka menjadi banyak bertanya dan tidak bisa menjawab pertanyaan dalam soal dengan benar.

Penyebab dari cepatnya peserta didik bosan dan jenuh dalam pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan bersifat monoton. Pada abad 21 ini yang mana segala sesuatu hal sudah berkembang termasuk juga dalam hal pendidikan, ada berbagai metode pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan mengikuti kemajuan teknologi, yaitu pemanfaatan platform belajar online sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun oleh pendidik digunakan sebagai

perangkat dalam pembelajaran dan latihan pembelajaran (Juhaeni dkk. 2023).

Berbagai media menarik yang tersedia, pada permasalahan ini cocok digunakan game edukasi *Quizwhizzer* dimana peserta didik dapat bermain namun juga sekaligus belajar. *Quizwhizzer* merupakan aplikasi atau platform *games education* yang bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi serta evaluasi pembelajaran karena bersifat naratif dan fleksibel, *Quizwhizzer* ini dilengkapi dengan *system boarding game, racing, competition* atau *racing system*, dengan sistem inilah yang akan menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Oktavian dkk. 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh media game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik mata Pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda tahun pembelajaran 2024/2025? Dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil

belajar peserta didik mata Pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda tahun pembelajaran 2024/2025.

Media adalah suatu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi Pelajaran, dengan tujuan agar pesan tersebut lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik (Rohani 2020). Media pembelajaran merupakan pendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memanfaatkan daya imajinasi mereka, serta mengembangkan sikap, sehingga mendorong munculnya kreativitas dan inovasi. Penggunaan media juga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk dijangkau dari lokasi yang berbeda dan dalam waktu yang fleksibel (Hasan dkk. 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam pendidikan guna menyampaikan materi dari guru ke peserta didik. Media mampu memudahkan pemahaman materi, merangsang berpikir kritis, imajinasi,

keaktivitas, dan inovasi. Menurut Yusufhadi Miarso dalam (Wulandari dkk. 2023) pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Nuqisari dan Sudarmilah 2019). Game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan peserta didik bisa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Windawati dan Koeswanti 2021). Disimpulkan bahwa game edukasi adalah jenis permainan yang secara khusus diciptakan untuk merangsang pemikiran, meningkatkan fokus, dan membantu dalam pemecahan masalah. Selain itu, mereka dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan

menarik, menyampaikan Pelajaran dan pengetahuan melalui cara yang unik.

Quizwhizzer ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan (Y. A. Putra dkk., 2023), *Quizwhizzer* sendiri bisa disebut aplikasi game edukasi yang memberikan banyak pilihan dan manfaat dalam pembelajaran, penggunaannya dapat memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik (Janattaka dan Yuliana Sari 2023). Dapat disimpulkan bahwa *Quizwhizzer* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang diciptakan untuk mendukung guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Melalui penggunaan *Quizwhizzer*, guru dapat dengan lebih efektif membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar, hasil belajar yang baik diperoleh dari proses belajar yang baik pula (Silvia Citra Linda dan Hadiyanto 2019). Evaluasi dilakukan untuk

mengumpulkan data yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan evaluasi, yang mana hasil data evaluasi tersebut itulah yang menjadi hasil belajar peserta didik (Citra & Rosy, 2020). Disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran, dan kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Hasil pembelajaran mencakup keterampilan dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, dan hasil evaluasi tersebut menjadi indikator utama dari hasil belajar peserta didik.

Materi tentang gaya dan gerak termasuk dalam Pelajaran IPA untuk kelas IV Sekolah Dasar yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Gaya adalah kekuatan yang menyebabkan perubahan posisi atau bentuk pada benda yang dikenainya. Gaya sering digambarkan sebagai tarikan atau dorongan. Meskipun gaya tidak bisa dilihat, efeknya bisa dirasakan. Sementara itu, gerak adalah perubahan posisi atau kedudukan terhadap titik acuan

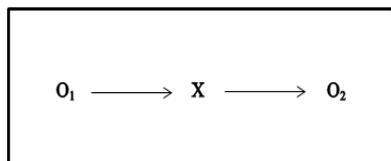
tertentu. Sebuah benda dikatakan bergerak jika mengalami perubahan posisi terhadap titik acuan (Nafisah 2021). Gaya dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi kondisi suatu benda.

Gaya bisa menyebabkan perubahan gerak atau kecepatan, misalnya lemari yang didorong akan bergerak karena mendapat gaya dorong. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut dinamometer, dengan satuan newton (N). Gaya dapat mempengaruhi keadaan suatu benda, seperti menyebabkan benda diam menjadi bergerak, benda bergerak menjadi diam, perubahan bentuk benda, dan perubahan arah gerak benda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental jenis One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian Pre-Experimental merupakan rancangan penelitian yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca-uji, dengan demikian tidak adanya kelompok kontrol sebagai bandingan dari kelompok eksperimen. Dalam desain ini, satu kelompok subjek diukur sebelum dan sesudah

perlakuan kemudian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikannya perlakuan (treatment). Perlakuan yang dilakukan adalah penggunaan media Game Edukasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Game Edukasi *Quizwhizzer*, digunakan uji t berpasangan (paired samples t-test).



Gambar 1. Bentuk Rancangan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Islam Al-Quds Samarinda dan satu kelas IV di SD Negeri 021 Sungai Kunjang. Di SD Islam Al-Quds Samarinda, penelitian melibatkan dua kelas IV yaitu kelas Abu Ubaidah bin Jarrah dan kelas Ashim Bin Tsabit. Kelas Abu Ubaidah bin Jarrah digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas angket, sedangkan kelas Ashim Bin Tsabit digunakan sebagai kelas eksperimen. Namun jumlah peserta didik di kelas Abu Ubaidah bin Jarrah hanya terdiri dari 22 peserta

didik, yang tidak mencukupi kriteria minimal uji validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, tambahan peserta didik dari salah satu kelas IV di SD Negeri 021 Sungai Kunjang dipilih untuk memenuhi kebutuhan jumlah responden dalam uji validitas dan reliabilitas.

Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Dimana pengambilan anggota sampel dari populasi berdasarkan rekomendasi guru, dilihat dari hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV (Ashim bin Tsabit) yang cenderung lebih rendah. Sampel uji validitas dan reliabilitas angket terdiri dari peserta didik kelas IV Abu Ubaidah bin Jarrah di SD Islam Al-Quds Samarinda dan peserta didik kelas IV-B di SD Negeri 021 Sungai Kunjang, dengan total 35 peserta didik. Sedangkan sampel untuk kelas eksperimen terdiri dari peserta didik kelas IV Ashim Bin Tsabit yang berjumlah 24 peserta didik.

Teknik pengumpulan data adalah wawancara, tes hasil belajar (tes awal, pemberian perlakuan dan tes akhir), angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji validitas dan reliabilitas

terhadap instrument yang akan digunakan (pretest-posttest), analisis hasil belajar (N-Gain), data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}$$

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mana berarti penggunaan media berupa game edukasi *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Islam AlQuds Samarinda. Jika $t_{Hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang mana berarti penggunaan media berupa game edukasi *Quizwhizzer* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda.

Data respon peserta didik diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, selanjutnya dianalisis dengan mencari persentase jawaban peserta didik untuk tiap-tiap pertanyaan dalam angket. Respon peserta didik dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

media pembelajaran game edukasi *Quizwhizzer* dianggap positif jika setidaknya 70% dari peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap semua aspek yang diajukan dalam kuisioner.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan SPSS dan Perangkat Lunak Microsoft Exel sebagai alat bantu utama untuk mengolah, menganalisis, dan menyajikan hasil secara lebih terstruktur dan sistematis. Adapun hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Uji validitas dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IV Abu Ubaidah bin Jarrah di SD Islam Al-Quds Samarinda dan kelas IV-B di SD Negeri 021 Sungai Kunjang, dengan jumlah responden sebanyak 35 peserta didik. Keputusan mengenai validitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria nilai r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika kriteria ini terpenuhi, maka instrumen (pertanyaan) dianggap valid, jika tidak maka dianggap tidak valid.

Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	P (sig.)	Keterangan
P1	0.417	0.334	0.013	Valid
P2	0.362	0.334	0.033	Valid
P3	0.132	0.334	0.448	Invalid
P4	0.463	0.334	0.005	Valid
P5	0.373	0.334	0.027	Valid
P6	0.475	0.334	0.004	Valid
P7	0.381	0.334	0.024	Valid
P8	0.368	0.334	0.03	Valid
P9	0.383	0.334	0.023	Valid
P10	0.378	0.334	0.025	Valid
P11	0.343	0.334	0.044	Valid
P12	0.372	0.334	0.028	Valid
P13	0.496	0.334	0.002	Valid
P14	0.321	0.334	0.06	Invalid
P15	0.122	0.334	0.485	Invalid
P16	0.479	0.334	0.004	Valid
P17	0.549	0.334	0.001	Valid
P18	0.324	0.334	0.058	Invalid
P19	0.119	0.334	0.497	Invalid
P20	0.661	0.334	0.001	Valid
P21	0.076	0.334	0.666	Invalid
P22	0.443	0.334	0.008	Valid
P23	0.445	0.334	0.007	Valid
P24	0.416	0.334	0.013	Valid
P25	0.432	0.334	0.1	Valid
P26	0.367	0.334	0.03	Valid
P27	0.423	0.334	0.011	Valid
P28	0.434	0.334	0.009	Valid
P29	0.323	0.334	0.059	Invalid
P30	0.362	0.334	0.032	Valid
P31	0.356	0.334	0.036	Valid
P32	0.429	0.334	0.01	Valid
P33	0.13	0.334	0.458	Invalid
P34	0.295	0.334	0.086	Invalid
P35	0.362	0.334	0.033	Valid

Gambar 2 Hasil Uji Validitas instrumen

Diketahui bahwa dari total 35 pertanyaan, terdapat 26 pertanyaan yang dinyatakan valid (layak digunakan) dan 9 pertanyaan yang tidak valid (tidak dapat digunakan). Oleh karena itu, dari 35 pertanyaan yang telah diuji validitasnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan 25 pertanyaan yang valid sebagai instrumen penelitian yang akan diterapkan di kelas IV Ashim bin Tsabit, yang berperan sebagai kelas eksperimen.

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen memberikan hasil yang sama ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Hasil uji reliabilitas instrumen (pretest dan posttest)

Jumlah Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
26	0.822	0.06	Realibel

Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen dianggap reliabel jika nilai reliabilitasnya melebihi 0,60. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,82, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil belajar peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Quizwhizzer* pada materi gaya di sekitar kita, diperoleh dengan menganalisis tes tulis pada peserta didik, yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest).

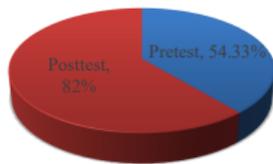
N-GAIN PESERTA DIDIK KELAS IV SD ISLAM AL-QUDDS SAMARINDA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025							
Kelas : IV Ashim Bin Tsabit							
No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Maksimum (100)-Pre	Skor N-gain	Skor N-Gain %
		Pretest	Posttest				
1	AZ	52	84	32	48	0.67	66.67%
2	ASI	52	76	24	48	0.50	50.00%
3	ASA	64	84	20	36	0.56	55.56%
4	ANR	56	80	24	44	0.55	54.55%
5	ALL	44	80	36	56	0.64	64.29%
6	CAN	64	88	24	36	0.67	66.67%
7	FAM	56	80	24	44	0.55	54.55%
8	FAM	64	76	12	36	0.33	33.33%
9	FAM	56	84	28	44	0.64	63.64%
10	FI	40	88	48	60	0.80	80.00%
11	FNA	28	84	56	72	0.78	77.78%
12	HIN	56	84	28	44	0.64	63.64%
13	IAAW	60	80	20	40	0.50	50.00%
14	KSNA	72	84	12	28	0.43	42.86%
15	MHK	76	88	12	24	0.50	50.00%
16	MHK	44	84	40	56	0.71	71.43%
17	MAKM	60	72	12	40	0.30	30.00%
18	MAFA	76	88	12	24	0.50	50.00%
19	MRS	56	84	28	44	0.64	63.64%
20	MU	32	84	52	68	0.76	76.47%
21	NNH	60	76	16	40	0.40	40.00%
22	SZ	36	80	44	64	0.69	68.75%
23	VKA	48	80	32	52	0.62	61.54%
24	ZDR	52	80	28	48	0.58	58.33%
Rata-rata		54.33	82	27.67	45.67	0.58	58.07%
Keterangan						Sedang	

Gambar 4 Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Diketahui bahwa nilai rata-rata pretest 54.33 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 82. Rata-rata nilai

N-Gain yang diperoleh adalah 0.58 dengan kriteria nilai kategori sedang dan selisih nilai rata-rata antara nilai pretest dan posttest adalah 27.67.

Rata-rata Nilai Pretest & Posttest



Gambar 5. Diagram Lingkaran Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Quizwhizzer* pada materi gaya di sekitar kita yaitu diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 54,33 dan nilai rata-rata posttest sebesar 82. Nilai yang didapatkan oleh peserta didik saat pretest termasuk rendah, setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Quizwhizzer* nilai yang didapatkan saat posttest peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided Sig.	Two-Sided Sig.
			Lower	Upper				
Paired Sample 1	27,6667	13,30242	2,64758	22,18974	331,4305	16,455	,23	<.,001

Gambar 6. Hasil Uji t test

Hasil perhitungan pada uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung diperoleh 10.450 sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 23 adalah 1.714, maka $t_{Hitung} > t_{Tabel}$

sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hipotesis yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita kelas IV Ashim Bin Tsabit SD Islam Al-Quds Samarinda.

Hasil analisis data angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer*, disimpulkan bahwa angket yang digunakan terdiri atas 20 butir pernyataan, dengan 15 pernyataan bersifat positif dan 5 pernyataan bersifat negatif. Penilaian dilakukan menggunakan skala *likert* dengan empat kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berdasarkan data yang diperoleh, total skor respon peserta didik mencapai 1.920 dengan rata-rata persentase sebesar 87,24%. Persentase ini berada dalam kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran.

Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi *Quizwhizzer* sangat efektif

digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk materi *gaya di sekitar kita*. Implementasi media ini dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda Tahun Pembelajaran 2024/2025” ini dapat dikatakan berhasil dalam memenuhi tujuan penelitian, dengan diterimanya hipotesis H_1 bahwa terdapat pengaruh media game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik. Media game edukasi *Quizwhizzer* ini juga mendapat respon positif dari peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan instrumen memenuhi kriteria keabsahan dan

konsistensi yang tinggi, dengan 26 dari 35 pertanyaan dinyatakan valid dan nilai reliabilitas sebesar 0,822 (kategori sangat tinggi). Analisis tes hasil belajar menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dari 54,33 menjadi 82 pada *posttest*, dengan 22 peserta didik mencapai kategori tuntas. Hasil analisis uji t, menunjukkan nilai t-hitung diperoleh 10,450 pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan sebesar 23, sedangkan nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1.714.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan diterimanya H_1 , terbukti bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik mata Pelajaran IPAS pada materi Gaya di Sekitar Kita di SD Islam Al-Quds Samarinda. Penelitian ini memiliki saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengeksplorasi efektivitas *Quizwhizzer* pada kelompok usia yang berbeda atau dalam pembelajaran berbasis kolaborasi dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, Dwi. 2022. “Jurnal Pendidikan dan Konseling.” *Jurnal*

- Pendidikan dan Konseling* 4(1980): 1349–58.
- Putra, Saga Rizki, dan Irwansyah. 2020. 1 global komunika *Media Komunikasi Digital*.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.
- Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, dan Safaruddin. 2023. "Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3(2): 58–66. doi:10.53621/jider.v3i2.225.
- Oktavian, Anisa Widhi, Dita Wahyuni, dan Farida Istiani. 2023. "Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo." *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 1(1): 106–14. <https://app.Quizwhizzer.com/play>
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrim. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Nuqisari, Rina, dan Endah Sudarmilah. 2019. "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android." *Jurnal Teknik Elektro* 19(02).
- Windawati, Ririn, dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38. doi:10.31004/basicedu.v5i2.835.
- Putra, Y. A.S, R Rulviana, dan A.P HS. 2023. "Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4: 637–43. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Janattaka, Nugrananda, dan Eka Yuliana Sari. 2023. "Sosialisasi Pendampingan Pembuatan Evaluasi Digital Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung." *Communnity Development Journal* 4(1): 154–58.
- Silvia Citra Linda dan Hadiyanto. 2019. "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 3(2): 524–32.
- Susanto, Devinta Agung, dan Erik Aditia Ismaya. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5(1): 104–10. doi:10.30605/cjpe.512022.1583.
- Nafisah, Wardatun. 2021.

“PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN POWER
POINT INTERAKTIF PADA
MATERI GAYA DAN GERAK DI
KELAS IV SDN TANJUNG JATI
1.”