

**PENGARUH GAME INTERAKTIF QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS V
SD RADEN FATAH SURABAYA**

Arnindia Lestari¹, Ida Sulistyowati²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
¹arnindialestari@gmail.com, ²ida@unipasby.ac.id,

ABSTRACT

The evolution of technology necessitates that educators make full use of technology in the classroom, which is driving this research. It is crucial to prepare ahead while engaging in learning activities, and that includes making sure the environment is engaging enough to pique kids' attention. The researcher is interested in the impact of the engaging and interactive learning medium QuizWhizzer on student learning results. The purpose of this research is to find out if the quiz-taking game QuizWhizzer has any effect on the results that students get from their classes. Using a posttest-only control design and a quantitative methodology, this study employs a quasi-experimental research strategy. All fifth graders from Raden Fatah Elementary School in Surabaya made up the study's population. Class 5A served as the control group, consisting of 27 pupils, while Class 5B served as the experimental group, also consisting of 27 kids. Class 5A served as the control group in this study, which did not get any therapy, while class 5B served as the experimental group that did receive treatment (x). This study utilized posttest and observational data gathering methodologies. The methods employed for data analysis include the T test, homogeneity test, and normality test. We know that this study's results are known because of the "Independent Sample T Test" output in the T Test at a significant level (2-tailed), hence we may reject H0 and accept H1. It follows that the Pancasila Education course, and more specifically the content covering Indonesia's cultural diversity, benefits greatly from the use of the interactive game QuizWhizzer by fifth graders at Raden Fatah Elementary School in Surabaya.

Keywords: Interactive Game, QuizWhizzer, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkebanganteknologi yang mengharuskan guru untuk memaksimalkanpenggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalamkegiatan pembelajaran, sangat penting untuk melakukanperencanaan yang matang, termasuk dalam menciptakansuasana yang menarik agar siswa lebih antusias terhadapmateri yang disampaikan. Peneliti ingin mengetahui seberapaengaruhnya game interaktif QuizWhizzer terhadap hasilbelajar siswa sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah permainan kuis QuizWhizzer memengaruhi nilai ujian akhir pesertanya atau tidak. Pendekatan kuantitatif, desain kuasi-eksperimental, dan desain kontrol yang hanya berdasarkan posttest digunakan dalam penelitian ini. Peserta dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas lima dari Sekolah Dasar Raden Fatah di Surabaya. Untuk penelitian ini, 27 siswa dari Kelas 5A berperan sebagai kelompok kontrol sementara 27 siswa dari Kelas 5B

berperan sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas 5B, yang menerima terapi (x), sedangkan kelas 5A berperan sebagai kelompok kontrol yang tidak menerima terapi. Penelitian ini menggunakan metodologi pengumpulan data posttest dan observasional. Kami menggunakan uji T, uji homogenitas, dan uji normalitas untuk menganalisis data. Kita tahu bahwa hasil penelitian ini diketahui karena keluaran "Uji T Sampel Independen" dalam Uji T pada tingkat signifikan (2-tailed), maka kita dapat menolak H₀ dan menerima H₁. Oleh karena itu, mata kuliah Pendidikan Pancasila, dan khususnya konten yang mencakup keberagaman budaya Indonesia, mendapat manfaat besar dari penggunaan permainan interaktif QuizWhizzer oleh siswa kelas lima di Sekolah Dasar Raden Fatah di Surabaya.

Kata Kunci: Game Interaktif, QuizWhizzer, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting yang harus dipenuhi untuk meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia, agar tidak tertinggal dari negara lain. Seiring berjalannya waktu, sistem Pendidikan di Indonesia berkembang secara dinamis mengikuti perubahan zaman. Pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk generasi yang mampu bersaing dikancah global. Dengan Pendidikan yang berkualitas, sumber daya manusia dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Sejalan dengan peningkatan kualitas pendidikan sebagai prioritas utama, integrasi teknologi

dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Dengan memanfaatkan teknologi, para pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan zaman di mana kemampuan menggunakan teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi masa depan. Namun, meskipun teknologi menawarkan banyak peluang, kendala dalam proses pembelajaran masih sering terjadi. Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pendidikan adalah pendekatan pembelajaran yang masih mengandalkan metode ceramah semata. Proses pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi secara

teoritis, tanpa memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pemahaman dan hasil belajar siswa cenderung terbatas dan kurang mendalam. . Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan metode yang lebih variatif dan interaktif, seperti game pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pemahaman materi yang lebih aplikatif dan kontekstual.

Game interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/*game* format media (video dan komputer) yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, permainan, dan bentuk hiburan. Pembelajaran dan kesenangan adalah dua sisi mata uang yang sama dalam kelompok permainan interaktif (Khatimah et al., 2023). Permainan interaktif adalah permainan yang menunjukkan ciri-ciri berikut, sebagaimana dinyatakan oleh Noviyanto:

1. Elektronik, berbentuk perangkat lunak komputer daring atau mandiri, konsol permainan (misalnya, PlayStation, Xbox, Nintendo, dll.), telepon seluler, arena permainan seluler, dan sejenisnya.
2. Menghibur dan memiliki aspek persaingan
3. Memungkinkan peserta menerima umpan balik dan berinteraksi satu sama lain atau perangkat mereka
4. Berfungsi atau dapat mengangkut banyak barang. Pesan yang mengganggu muncul bersamaan dengan pesan yang bersifat instruksional dan menghibur, serta pesan yang mempromosikan produk (iklan) (Khatimah et al., 2023).

Salah satu contoh game interaktif yang efektif untuk pembelajaran adalah QuizWhizzer. Menurut Vinidiansyah 2021 dalam jurnal

(Nasyim et al., n.d.) *QuizWhizzer* merupakan sebuah perangkat lunak *edtech* yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis, pada kuis tersebut peserta didik dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, sambil memberikan pengalaman belajar yang interaktif kepada siswa. *QuizWhizzer* menampilkan peta permainan yang menarik di mana siswa dapat bergerak maju berdasarkan jawaban yang benar, menambahkan elemen gamifikasi yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan menggunakan *QuizWhizzer*, siswa dapat belajar keberagaman budaya Indonesia melalui berbagai aktivitas kuis yang menarik dan interaktif.

Kelebihan dari game interaktif *QuizWhizzer* ini adalah :

1. Menyederhanakan proses pengembangan pertanyaan penyelidikan berbasis TI baru oleh para pendidik

2. Menyederhanakan evaluasi dengan menampilkan skor dan peringkat secara otomatis setelah memilih jawaban yang benar dalam kuis atau ujian.
3. Jika siswa menjawab pertanyaan permainan dengan salah, solusinya akan ditampilkan di samping diskusi kelas, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan mereka sendiri.

Adapun kekurangan *QuizWhizzer* adalah :

1. Permasalahan ketidakstabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran.
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet.
3. Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat.

Ujian, tugas, dan kemampuan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan secara aktif semuanya berkontribusi pada apa yang dikenal sebagai capaian pembelajaran siswa (Somayana, 2020). Dalam Taksonomi Tujuan Pendidikan, Benjamin S. Bloom memberikan penjelasan tentang indikator capaian pembelajaran berdasarkan teorinya, yang mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga kategori: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Indikator capaian pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah kognitif mencakup proses mental, yaitu keterampilan yang diperoleh siswa, seperti menghafal (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Ujian yang dibuat dari konten kursus dapat digunakan untuk menilai ranah kognitif.
2. Hasil pembelajaran dalam ranah afektif terwujud dalam berbagai tindakan

siswa, termasuk perhatian, respons, apresiasi, dan pengorganisasian.

Kuesioner adalah alat yang valid untuk mengukur ranah emosional.

3. Ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan perolehan kemampuan baru dan kapasitas untuk mempraktikkan kemampuan tersebut. Efektivitas siswa selama pengalaman praktik mereka dievaluasi di area ini (Magdalena et al., 2021).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Secara umum, desain penelitian ini menggunakan bentuk "*Quasi Experimental Design tipe Post-Test Only Control Group Design*" Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan game interaktif *QuizWhizzer* sedangkan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional atau tanpa media pembelajaran. Berikut adalah

rancangan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini :

Group	Perlaku an	Postte st
Eksperim en	X	Q ₁
Kontrol	-	Q ₂

Keterangan:

Q₁ : Post-test pada kelas eksperimen

Q₂ : Post-test pada kelas kontrol

X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media *QuizWhizzer*

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Raden Fatah Surabaya. Dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dan V B sebagai kelas control masing masing kelas sejumlah 27 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Tes yang dilakukan yaitu tes akhir (*Posttest*) yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media *QuizWhizzer* dengan soal tes berbentuk pilihan ganda.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa benar terdapat pengaruh game interaktif *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Raden Fatah Surabaya. Yang dapat dilihat dari analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T berikut :

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	.167	27	.052	.930	27	.070
	Posttest Kontrol	.170	27	.044	.951	27	.221

Berdasarkan hasil table diatas yang dilihat table Shapiro-Wilk, menampilkan hasil 0,070 untuk kelas eksperimen dan 0,221 untuk kelas control. Kedua kelas ini memiliki nilai > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dari kedua kelompok ini berdistribusi normal.

Hasil Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	.598	1	52
	Based on Median	.353	1	52	.555
	Based on Median and with adjusted df	.353	1	49.257	.555
	Based on trimmed mean	.479	1	52	.492

Berdasarkan tabel diatas pada uji homogenitas diketahui nilai sig pada penelitian ini sebesar 0,443 >

0,05, maka data pada penelitian ini bersifat homogen.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.598	.443	5.077	52	.000	18.519	3.648	11.199	25.838
	Equal variances not assumed			5.077	50.255	.000	18.519	3.648	11.193	25.844

Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan ada Pengaruh Game Interaktif "QuizWhizzer" Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD Raden fatah Surabaya.

Dengan menggunakan teknik analisis data seperti uji-T, uji homogenitas, dan uji kenormalan, kami membandingkan hasil posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol menggunakan IBM SPSS 25. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok siswa eksperimen jauh lebih terlibat, bersemangat, dan aktif belajar daripada kelompok kontrol. Siswa

tampak lebih terlibat dalam pendidikan mereka, yang berarti mereka bersikap lebih positif terhadap sekolah.

Pengaruh pembelajaran terdiferensiasi berbasis RME yang memanfaatkan media interaktif QuizWhizzer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa (Sasmita et al., 2023) mendukung temuan ini. Hasil pembelajaran terdiferensiasi berbasis RME dengan penggunaan media interaktif QuizWhizzer lebih baik untuk pembelajaran matematika daripada pembelajaran ekspositori dalam hal motivasi dan hasil belajar.

Selain itu, hal ini sesuai dengan penelitian Wayan Sumanjaya dan Gita Saraswandewi (2023) yang berjudul "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan QuizWhizzer Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa". Penelitian tersebut menemukan bahwa persentase siswa yang tuntas pada siklus I meningkat dari 60,87 persen menjadi 80,43 persen pada siklus II. Siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran kooperatif berbantuan QuizWhizzer dalam bentuk Teams Games Tournament (TGT).

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh game interaktif Quizwhizzer (variable x) dan hasil belajar (variable y). oleh karena itu hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh game interaktif QuizWhizzer terhadap hasil belajar materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas V sd Raden Fatah Surabaya dapat diterima dan terbukti.

DAFTAR PUSTAKA

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Nasyim, A., Dwi,), & Sari, I. (n.d.). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Aplikasi Quizwhizzer Pada Materi Teorema Phytagoras 1). In *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Matematika p.

Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.

Sasmita, A. B., Sapti, M., & Darmono, P. B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rme Menggunakan Media Interaktif Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 379–386.

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)

Berbantuan Quizwhizzer
Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa. *Jurnal
Pendidikan Matematika
Undiksha*, 14(1), 26139677.
<https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928%0Ahttps://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>