

Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Cahaya Ilmu di Masa Pandemi Covid-19

Nurdeni^{1*)}, & Alvi Rahma Islamy²
^{1, 2}Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Quizizz, Matematika, Pandemi, Hasil Belajar



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: This study aims to determine the effect of using quizizz mathematics learning on the learning outcomes of grade V students of SDIT Cahaya Ilmu. This research uses quantitative methods with a type of quasi-experimental research. The data collection techniques used are posttest and documentation. The research sample amounted to 60 students consisting of 30 students of class V ibn al farabi who became an experimental class and 30 students of class ibn al kindi who became a control class. Test calculation results test requirements test experimental class and control class normally distributed. Test homogeneity of experimental class and control class $F_{\text{calculate}} < F_{\text{table}} = 1.02 < 1.87$ expressed homogeneous data. The results of testing the $t_{\text{calculate}}$ hypothesis $> t_{\text{table}} = 6.229 > 2.0021$, then H_1 is accepted which means that there is an influence on the use of mathematics learning quizizz on the learning outcomes of grade V students of SDIT Cahaya Ilmu. The results showed that there was an influence of the use of Quizizz Mathematics Learning on the learning outcomes of grade V students of SDIT Cahaya Ilmu.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Teknik pengambilan data yang digunakan adalah posttest dan dokumentasi. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas V ibnu al farabi yang menjadi kelas eksperimen dan 30 siswa kelas ibnu al kindi yang menjadi kelas kontrol. Hasil perhitungan pengujian persyaratan analisis pengujian kelas eksperimen serta kelas kontrol berdistribusi normal. Tes homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} = 1,02 < 1,87$ dinyatakan data homogen. Hasil pengujian hipotesis $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 6,229 > 2,0021$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Cahaya Ilmu.

Correspondence Address: Jl. Nangka No.58 (TB Simatupang) Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12530, Indonesia; e-mail : anien_thea@yahoo.co.id

How to Cite (APA 6th Style): Nurdeni & Islamy, A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Cahaya Ilmu di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 479-484.

Copyright: Nurdeni & Islamy, A. R., (2023)

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang telah terjadi di seluruh dunia, khususnya di Indonesia telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan awalnya dilaksanakan secara tatap muka, langsung harus ditransformasikan menjadi pembelajaran jarak jauh (online). Pembelajaran online adalah sistem pembelajaran yang menggunakan internet selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran online tentu akan banyak perubahan yang dirasakan oleh guru dan siswa.

Dikutip dari laman kemdikbud.com menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim berpendapat ada beberapa kendala yang ditimbulkan dalam pelaksanaan pembelajaran online (daring) diantaranya adalah kesulitan guru dalam menerapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran online (daring), sementara itu siswa juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2020:5).

Adanya perubahan hal tersebut membuat guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:156).

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu Quizizz. Quizizz adalah media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi. Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran online atau dari rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bakti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema globalisasi. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020:77) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD (Moch Chabib dkk, 2020), pengaruh penggunaan quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya (Intan Haryati, 2021). Pada penelitian-penelitian tersebut meneliti penggunaan Quizizz dalam bentuk latihan soal dan pada materi IPA kelas V. Adapun perbedaan penelitian ini adalah penggunaan Quizizz pembelajaran matematika yang diberikan dalam bentuk materi pembelajaran dan latihan soal matematika.

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada pelajaran matematika khususnya pada pembelajaran online dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang didapat adalah “apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu di masa pandemi covid-19”. Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui

pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu pada pembelajaran matematika materi kubus dan balok di masa pandemi covid-19”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan menguji secara langsung satu variabel terhadap satu variabel lain dan menguji hipotesis sebab akibat Sugiyono (2015:114). Pada jenis penelitian ini digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam hal penelitian ini seluruh kondisi siswa tidak dapat dikontrol sepenuhnya, seperti persiapan sebelum belajar, les tambahan, hubungan siswa dengan orang tua, dan hubungan siswa dengan lingkungannya.

Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas V Ibnu al Farabi yang menjadi kelas eksperimen dan 30 siswa kelas Ibnu al Kindi yang menjadi kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran menggunakan Quizizz sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan Quizizz. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah posttest dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa setelah perlakuan. Pembuatan tes ini didasarkan dari kisi-kisi soal mengukur pengetahuan, pemahaman dan penerapannya. Sebelum penelitian sebuah soal harus dilakukan uji validitas. Validitas adalah suatu untuk melihat keabsahan suatu instrumen. (Arikunto, 2013). Penelitian menerapkan pengujian validitas melalui penggunaan rumus excel. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus excel.

Pengujian normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal. Pengujian normalitas data menggunakan uji Liliefors pada setiap kelas berupa kelas eksperimen serta kontrol. Pengujian homogenitas dilaksanakan agar dapat mengetahui data homogen. Untuk pengujian homogenitas data menggunakan pengujian Fisher. Uji hipotesis dilakukan dalam rangka mengetahui terdapatkah pengaruh pada penelitian yang dilaksanakan. Pengujian hipotesis menerapkan penggunaan uji-t.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Cahaya Ilmu pada siswa kelas V. Selama proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel pada dua kelas, yaitu siswa kelas V Al Farabi sebagai sampel kelas eksperimen dan siswa kelas V Al Kindi sebagai sampel kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran materi kubus dan balok peneliti menggunakan Quizizz dan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Quizizz diperoleh data disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kriteria Data	Data Posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1	Total Siswa	30	30
2	Mean	76,1	57
3	Median	74,9	56
4	Modus	73,8	56,3
5	Nilai Tertinggi	100	80
6	Nilai Terendah	60	40

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji normalitas dilakukan pada data tes setelah perlakuan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Percobaan normalitas pada penelitian ini menerapkan pengujian liliefors. Data hasil pengujian normalitas yaitu:

Tabel 2. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kriteria Data	Data <i>Posttest</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Total Siswa	30	30
2	Mean	76,1	57
3	Simpangan Baku	94,1	58,1
4	L_{hitung}	0,1365	0,1364
5	L_{tabel}	0,161	0,161

Uji homogenitas dilaksanakan agar dapat mengetahui homogen atau tidaknya data yang diperoleh. Uji homogenitas menggunakan uji F (Fisher). Berikut hasil pengujian homogenitas informasi posttest kelas eksperimen serta kontrol :

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kriteria Data	Data <i>Posttest</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Mean	76,1	57
2	Simpangan Baku	94,1	58,1
3	Varian	148,16	151,26
4	F_{hitung}	1,02	
5	F_{tabel}	1,86	

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mencari tahu pengaruh atau tidaknya pengaruh penggunaan Quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu dengan memasukkan data dimana data diperoleh dari hasil posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil dari uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kriteria Data	Data <i>Posttest</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Total Siswa	76,1	57
2	Mean	94,1	58,1
4	t_{hitung}	6,229	
5	t_{tabel}	2,0021	

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat data posstest kelas eksperimen dimana berjumlah 30 siswa dengan menggunakan Quizizz pembelajaran matematika memperoleh mean 76,1; median 74,9; modus 73,8; nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Sedangkan kelas kontrol dimana berjumlah 30 siswa dengan tidak menggunakan Quizizz pembelajaran matematika memperoleh mean 57; median 56; modus 56,3; nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu.

Pada tabel 2 pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel. Pengujian dalam posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol. Kriteria pengujian apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka data dikatakan mempunyai distribusi normal dan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data dikatakan tidak mempunyai distribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian dan kriteria pengujian data posttest kelas eksperimen dimana berjumlah 30 siswa memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1365 < 0,161$ dinyatakan berdistribusi normal dan pada data kelas kontrol dimana berjumlah 30 murid memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1364 < 0,161$ dinyatakan menerapkan pendistribusian normal.

Berdasarkan tabel 3 pengujian homogenitas dua varians yang didapatkan melalui posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil $F_{hitung} = 1,02$ dan $F_{tabel} = 1,86$, karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dua kelompok data tersebut memiliki varians yang sama (homogen).

Sedangkan pada tabel 4 berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,229 > 2,0021), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz pembelajaran matematika lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Quizizz atau dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan Quizizz pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Ilmu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa materi kubus dan balok pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan Quizizz.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan terhadap penelitian ini, terutama kepada kepala sekolah SDIT Cahaya Ilmu, guru-guru dan semua pihak yang terlibat, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Destari, R., Rosalina, E., & Mandasari, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 94 Rejang Lebong. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(2), 56-66.

- Haryati, I. (2021). *Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Mukhtar, R. (2015). *Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Siswa Kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni UNY [Universitas Negeri Yogyakarta]. Tersedia secara online juga di: <https://eprints.uny.ac.id/18297/1/SKRIPSI%20RADINAL%20MUKHTAR>, 20(2809208241033), 29.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Siboro, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Project Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Materi Pokok Pengukuran Kelas X semester I Smas Gkpi Padang Bulan Medan TP 2020/2021. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 4(1), 10-16.