Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor

Petrus Mau Tellu Dony¹, Antonius A. Saetban², Netry Maria Lily³, Martheda Maarang⁴, Alboin Selly⁵
¹²³⁴⁵Universitas Tribuana Kalabahi
petrusdony2@gmail.com¹, antonsaetban@gmail.com², netrylily2@gmail.com³,
marthedamaarang@gmail.com⁴, boyselly0@gmail.com⁵

Abstrak

Rumusan permasalahan penelitian ini ialah Apakah Penggunaan Media Quizizz dapat berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IV di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor, Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Pre-eksperimen dengan pendekatan One Grup (pretest posttest), Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah data validator, Tes dan serta Angket Respon guna mengetahui pendapat peserta didik. Dari hasil validator diperoleh nilai sebesar 83,8% dengan kategori “**sangat layak**”, kemudian Keberhasilan pembelajaran pada penelitian ini ditinjau dari adanya perbedaan nilai antara pretest dan posttest hal ini terlihat dari pretest dan posttest bersifat valid dengan jumlah sampel 23 peserta didik, dapat diketahui bahwa mean pada hasil pretest sebesar 59.34. Sedangkan pada hasil posttest sebesar 74.21, Maka hasil uji normalitas Liliefors Significance Correction berfokus pada kolom Sig. Shapiro-Wilk. Pada hasil pretest menunjukkan Sig. 0.229 dan 0.89 pada hasil posttest. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. > 0.05. maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal dan juga Uji Paired Sample t-Test muncul hasil Sig. (2-Tailed) sebesar 0.0001 yang berarti nilai Sig. (2-Tailed) < 0.05. Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai Sig. (2-Tailed) kurang dari taraf signifikansi 0.05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diambil Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest peserta didik. Artinya penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. nilai t-hitung sebesar 5.082 yang berarti > dari t tabel. t-hitung menunjukkan nilai 6.001 > 2.073. Selain itu, terlihat juga perbedaan mean pada hasil pretest dan posttest sebesar 14.86. Kemudian hasil angket respon peserta didik mendapat nilai sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “**sangat layak**”.

Kata Kunci: *Media Quizizz, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai proses memperoleh pengetahuan dan untuk mengembangkan kualitas diri dapat memberi dampak positif bagi orang lain. Nurkholis (2015). Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Pendidikan bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan potensi agar dapat andil dalam kegiatan masyarakat. Pendidikan juga merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas

menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan Trianto (2014:17). Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas seharusnya dapat melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, Selly (2023:406).

Menurut Kristanto (2016) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar selain itu setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran selanjutnya, didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar. Menurut Sapriyah (2019) Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan merupakan sumber belajar untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan membuat materi ajar lebih menarik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Perkembangan zaman akan mendorong setiap orang untuk maju dan tidak mau tertinggal salah satunya menuju proses pendidikan yang lebih baik. Teknologi dalam pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidikan, teknologi yang sudah meluas sampai pada bidang pendidikan membuat para guru dituntut supaya mampu menggunakan alat bantu yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran yang digunakan adalah Aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi yang berbasis games, aplikasi ini menghadirkan kegiatan

multi permainan dalam ruang kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun lebih menyenangkan, peserta didik dapat berkompetisi sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar. Aplikasi *Quizizz* menjadi media pembelajaran akan memudahkan, banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik dalam belajar. Hidayat dan Aslam (2021). Menurut Mulyati & Evendi (2020), Bagi peserta didik, *Quizizz* memiliki beberapa fitur yang membuat motivasi peserta didik meningkat sehingga menganggap *Quizizz* adalah media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Zainudin (2020), menyatakan bahwa selain membantu peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan aplikasi *Quizizz* dapat memunculkan kompetisi diantara para peserta didik sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik dikelas.

Kegiatan belajar yang berkualitas ialah kegiatan belajar yang dapat menggapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar. Susanto (2013) Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV UPTD SD Inpres Lauuky di peroleh hasil bahwa media pembelajaran yang biasa dipakai guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah buku paket, modul dan LKPD. Bahkan media pembelajaran dalam bentuk Ilmu Teknologi hanya digunakan oleh wali kelas IV saja. dengan kata lain pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Ilmu Teknologi. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah diantaranya, Rendahnya pemanfaatan media dalam pembelajaran, Rendahnya pemanfaatan sarana prasarana sekolah yang berbentuk teknologi, Guru belum efektif dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Ilmu Teknologi, Keaktifan peserta didik yang rendah dalam pembelajaran dikelas, Peserta didik lebih senang Ketika guru menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dibandingkan Ketika guru hanya menggunakan buku cetak. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media berbasis Ilmu Teknologi dalam pembelajaran, oleh sebab itu peneliti menggunakan media *Quizizz* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor”.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif Pre-eksperimen dengan pendekatan *One Grup (pretest posttest)*. Sugiono (2016:109). Penelitian ini dimaksud untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor.

Penelitian kuantitatif Pre-eksperimen dilakukan dengan *one grup pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Secara sederhana desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1: tes awal (*pretest*)

O2: tes akhir (*posttest*)

X: perlakuan (pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Quizizz*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor pada tanggal 7 - 17 Mei 2024, dengan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti akan menjabarkan tiga hal yakni hasil validasi materi IPAS, hasil tes peserta didik, serta hasil respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor.

4.1.1.1. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian pada validator ahli materi ini berfokus pada beberapa aspek yakni, format, isi materi, bahasa. Validasi yang dilakukan pada 30 April 2024 oleh validator materi Isak F. Alelang, S.Pd.,M.Si data yang diperoleh berupa kuantitatif guna menentukan kelayakan materi “*Perubahan Wujud benda*”. Berikut ini merupakan table hasil penilaian materi “*Perubahan Wujud benda*” dari validator ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian					Total
			1	2	3	4	5	
1	Format	1. Modul ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					√	5
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√		4
		3. Kelengkapan bahan bantuan belajar			√			3
		4. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik dengan sumber belajar				√		4
		5. Kualitas bahan bantuan belajar				√		4
		6. Media <i>Quizizz</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					√	5
Jumlah Sub Variabel							25	
2	Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√		4
		2. Kejelasan materi pembelajaran				√		4
		3. Materi yang disajikan didalam pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran				√		4
		4. Kelengkapan materi yang termuat dalam media pembelajaran					√	5
		5. Materi yang disajikan jelas				√		4
		6. Materi yang disajikan mudah dipahami				√		4
		7. Materi dalam media pembelajaran dikemas secara secara runtut				√		4
		8. Soal-soal yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran				√		4
Jumlah Sub Variabel							33	
	Bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√		4
		2. Bahasa yang digunakan pada media <i>Quizizz</i> komunikatif				√		4

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian					Total
			1	2	3	4	5	
		3. Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik				√		4
		4. Bahasa menggunakan bahasa Indonesia yang baku				√		4
		5. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti					√	5
		6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				√		4
		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia						
Jumlah Sub Variabel								30
$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$ $= \frac{25+33+30}{21 \times 5}$ $= \frac{88}{105} \times 100\%$ $= 83,8\% \text{ Sangat Layak}$								83,5%

(Sumber Validator Isak F. Alelang, S.Pd., M.Si Tahun 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa materi yang digunakan peneliti presentase kelayakan ahli media sebesar 83,8% dengan kategori sangat layak. Selain itu, pada aspek format penilaian yang terdiri dari 6 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 25, dari aspek isi materi yang terdiri dari 8 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 33, sedangkan aspek penilaian bahasa terdiri dari 7 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 30. Ketiga aspek tersebut yang dikategorikan **Sangat Layak**.

Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator yaitu materi perubahan wujud benda sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran namun, kurangi jumlah soal, sesuaikan dengan alokasi waktu, pastikan semua soal harus berdasarkan materi yang disajikan, perlu penjelasan tambahan saat pelaksanaan KBM. Dengan kesimpulan validator memberi keterangan (√) layak digunakan untuk peneliti sebagai materi pembelajaran dengan revisi.

4.1.2. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Pengumpulan data pada pembahasan ini akan terbagi atas uji Normalitas dan uji independen t-tes menggunakan SPSS 22 for windows

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan SPSS 22 for windows. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output kolmogrof-smirnov harga kovesien Asymptotic sig > alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga kovesien Asymptotic sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Hasil uji normalitas kelas pre-test post-test

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
Kelompok		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pretest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
	Posttest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%

Terlihat bahwa data yang digunakan pada kelompok pretest dan posttest bersifat valid dengan jumlah sampel 23 peserta didik.

Tabel 4.5 Descriptives pretest dan posttest

Descriptives					
	Kelompok	Statistic	Std. Error		
Hasil Belajar	Pretest	Mean	59.3478	2.59035	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.9758	
			Upper Bound	64.7199	
		5% Trimmed Mean	59.1304		
		Median	60.0000		
		Variance	154.328		
		Std. Deviation	12.42288		
		Minimum	40.00		
		Maximum	83.00		
		Range	43.00		
		Interquartile Range	20.00		
		Skewness	-.038	.481	
		Kurtosis	-.784	.935	
	Posttest	Mean	74.2174	1.77037	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.5459	
			Upper Bound	77.8889	
5% Trimmed Mean		73.9855			
Median		73.0000			
Variance		72.087			
Std. Deviation	8.49040				

	Minimum	60.00	
	Maximum	93.00	
	Range	33.00	
	Interquartile Range	10.00	
	Skewness	.345	.481
	Kurtosis	-.092	.935

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa mean pada hasil pretest sebesar 59.34. Sedangkan pada hasil posttest sebesar 74.21.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya variabel dalam penelitian.

Tabel 4.6 Tests of Normality

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_B	Pretest	.139	23	.200*	.945	23	.229
elajar	Posttest	.187	23	.036	.926	23	.089

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan jumlah sampel kurang dari 50. Maka hasil uji normalitas Liliefors Significance Correction berfokus pada kolom Sig. Shapiro-Wilk. Pada hasil pretest menunjukkan Sig. 0.229 dan 0.89 pada hasil posttest. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. > 0.05. maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

b) Uji Paired Sample t-Test

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan bahwa terdapat “pengaruh media *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik” maka teknik yang digunakan oleh peneliti ialah uji-t. Berikut merupakan table hasil uji-t peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.3478	23	12.42288	2.59035
	Posttest	74.2174	23	8.49040	1.77037

Berdasarkan hasil kolom yang berwarna kuning diatas, maka hasil rata-rata pada hasil posttest lebih tinggi dari pretest.

Tabel 4.8 Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	23	.404	.056

Berdasarkan output Paired diatas, muncul nilai Sig. > 0.05 yakni 0.56. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara variabel pretest dengan variabel posttest.

Tabel 4.9 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-14.86957	11.88316	2.47781	-20.00823	-9.73090	-6.001	22	.000

Berdasarkan output diatas, muncul hasil Sig. (2-Tailed) sebesar 0.0001 yang berarti nilai Sig. (2-Tailed) < 0.05. Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai Sig. (2-Tailed) kurang dari taraf signifikansi 0.05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Maka dapat diambil Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest peserta didik. Artinya penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu juga tabel ini menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.082 yang berarti > dari t tabel. T hitung menunjukkan nilai 6.001 > 2.073. Selain itu, terlihat juga perbedaan mean pada hasil pretest dan posttest sebesar 14.86.

4.1.3. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media *Quizizz*

Respon peserta didik digunakan oleh peneliti sebagai bahan dalam mengetahui kepuasan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Pelaksanaan dilakukan dengan menyebarkan angket respon kepada setiap peserta didik sehingga diperoleh hasil berikut.

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Nilai	Rata – Rata
1	Media pembelajaran <i>Quizizz</i> mudah di pahami	92,17	4,60
2	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i> saya mudah	89,56	4,47

No	Aspek Penilaian	Nilai	Rata – Rata
3	memahami materi perubahan wujud benda dengan baik Gambar/foto ilustrasi soal di dalam media pembelajaran <i>Quizizz</i> sesuai dengan materi sehingga memudahkan pemahaman saya	88,69	4,43
4	Tampilan media pembelajaran <i>quizizz</i> sangat menarik	90,43	4,52
5	Media pembelajaran <i>Quizizz</i> menambah rasa ingin tahu saya mempelajari materi perubahan wujud benda	78,26	3,91
6	Media <i>Quizizz</i> lebih mempermudah saya dalam mengerjakan soal perubahan wujud benda	89,56	4,47
7	Soal- soal yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Quizizz</i> sesuai dengan materi yang sudah saya pelajari	85,21	4,26
8	Bentuk, model, ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca	86,08	4,30
9	Dengan adanya suara dan gambar dalam media pembelajaran <i>Quizizz</i> saya dapat mengingat materi yang saya pelajari	73,04	3,65
10	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar tidak menggunakan media pembelajaran	80,86	4,04

Sumber respon peserta didik tahun 2024

Tabel diatas merupakan penilaian tiap poin yang dapat terlihat cukup bagus. Berdasarkan hasil penelitian per peserta didik terbukti bahwa :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{982}{1.150} \times 100 = 85\%$$

Respon peserta didik digunakan oleh peneliti sebagai bahan dalam mengetahui kepuasan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Pelaksanaan dilakukan dengan menyebarkan angket respon kepada setiap peserta didik di kelas post-test.

Hasil diatas merupakan penilaian tiap poin yang dapat terlihat cukup bagus. Berdasarkan hasil penilaian per peserta didik terbukti bahwa skor keseluruhan yang diperoleh 965 yang didapat dari jumlah semua skor keseluruhan dan 1.150 yang didapat dari skor maksimum jawaban yaitu 50 dikalikan dengan jumlah responden. Skor keseluruhan yang diperoleh yaitu 982 dibagi dengan skor maksimum yaitu 1.150 jika dikalikan 100 maka hasilnya 85 %.

Presentase diatas membuktikan bahwa respon peserta didik menunjukkan hasil belajar yang meningkat setelah adanya penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Presentase tersebut sebesar 85% yang masuk pada kategori **“Sangat Layak”**.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan baik dari segi hasil belajar peserta didik maupun respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media *Quizizz*.

4.1.4. Pembahasan

Pada tahap ini akan menguraikan terkait hasil yang telah disebutkan pada sebelumnya. Hasil penelitian yang telah dicantumkan yakni mencakup tiga hal (hasil validasi materi, hasil tes peserta didik serta respon peserta didik).

Pertama, hasil validasi oleh ahli materi Bapak Isak F. Alelang, S.Pd.,M.Si dari aspek format penilaian yang terdiri dari 6 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 25, dari aspek isi materi yang terdiri dari 8 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 33, sedangkan aspek penilaian bahasa terdiri dari 7 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 30. Ketiga aspek tersebut yang dikategorikan **Sangat Layak**.

Menurut Hendri (2014) validasi adalah kegiatan untuk mengukur sejauh mana perbedaan skor yang mencerminkan perbedaan sebenarnya antara individu, kelompok, atau situasi menyangkut karakteristik yang diukur, atau mengukur sejauh mana kesalahan sebenarnya pada individu, kelompok yang sama dari satu situasi ke situasi yang lain.

Hasil pre-test dan post-test peserta didik dilakukan uji normalitas terlebih dahulu guna mengetahui data yang akan diuji berdistribusi normal. Ashari & Tripena (2021) juga

menyatakan bahwa uji normalitas digunakan agar mengetahui sebaran data pada sebuah kelompok berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan jumlah sampel kurang dari 50. Maka hasil uji normalitas Liliefors Significance Correction berfokus pada kolom Sig. Shapiro-Wilk. Pada hasil pretest menunjukkan Sig. 0.229 dan 0.89 pada hasil posttest. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. > 0.05 . maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Uji Paired Sample t-Test dilakukan oleh peneliti sebagai bahan analisis adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan uji t-tes pada kelas post-test guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil perlakuan menggunakan media *Quizizz*. Berdasarkan data yang telah dicantumkan pada tahap sebelumnya dasar pengambilan keputusan uji Paired Sample t-Test tersebut, maka apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil antara kelas pre-test dan post-test. Apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, H_a diterima dan H_0 ditolak maka terdapat perbedaan rata-rata hasil antara kelas pre-test dan post-test. Hasil yang diperoleh yakni Sig. (2-tailed) sebesar 0.000001 masuk pada kategori $< 0,05$. Maka dapat diambil Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest peserta didik. Artinya penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu juga tabel ini menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.082 yang berarti $>$ dari t tabel. T hitung menunjukkan nilai $6.001 > 2.073$. Selain itu, terlihat juga perbedaan mean pada hasil pretest dan posttest sebesar 14.86.

Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang peneliti jabarkan akan sesuai dengan keterkaitan pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

a) Validasi Materi "*Perubahan Wujud Benda*"

Hasil validasi oleh ahli materi Bapak Isak F. Alelang, S.Pd.,M.Si dari aspek format penilaian yang terdiri dari 6 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 25, dari aspek isi materi yang terdiri dari 8 indikator maka skor penilaian yang diperoleh yaitu 33, sedangkan aspek penilaian bahasa terdiri dari 7 indikator maka

skor penilaian yang diperoleh yaitu 30. Ketiga aspek tersebut yang dikategorikan Sangat Layak.

b) Pengaruh Media Quizizz

Media *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. hal ini terbukti dengan Uji Paired Sample t-Test dengan hasil yang diperoleh yakni Sig. (2-tailed) sebesar 0.000001 masuk pada kategori $< 0,05$. Penggunaan media *quizizz* memiliki pengaruh yang sangat besar. Selain itu juga terlihat dari t_{hitung} . $6,001 > 2.073$ yang berarti antara kelas pre-test dan post-test memiliki hasil yang sangat signifikan.

c) Respon peserta didik

Hasil respon peserta didik menunjukkan nilai sebesar 85% peserta didik merasa “Sangat Layak” apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Berdasarkan data yang Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah¹, Firman², R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*. 3, 2–3
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Prak-tik*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- azas Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Perseda Oemar.
- 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.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Ali Muhson. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Ashari, H.F., & Tripena, A (2021). *Uji Hipotesis Komperatif Volume Penumpang Di Terminal Bus Bukateja Purbalinnga Sebelum Dan Sesudah Civid-19*. *Prosiding seminar nasional dan call for papers*, 1-9. <http://www.jurnal.lppm.Unsoed.ac.id/ojs/index.php/prosiding/articel/view/1844>.

- Daryanto. (2013). *media pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Jauhari. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan*. Piwulang.
- Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 22.2 : 197-208.
- Munandi Yudhi. (2010:150), *media pembelajaran*. Jakarta GP Press
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta Pt Prestasi Pustakaraya.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Mahnun. (2019). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 27– 35
- Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Nurkholis. (2015). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Indonesian*. *Jurnal Kependidikan*.
- Umar. 2014. *Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Tarbawiyah*, 10(2), 104-117.
- Umar. (2013). *Peran Dan Fungsi Dalam Media Pembelajaran*. *Terbawita Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013*.
- ugiharti, R. E. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6, 208–218.
- Petrus Dony (2022), *Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/39898992-9006>
- Petrus Dony (2023), *Pengaruh Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Peserta Didik Kelas IV di SD Gmit Puntaru*. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2519/11912620-7184>
- Petrus Mau Tellu Dony, Antonius A. Saetban, Netry Maria Lily, Martheda Maarang, Alboin Selly. (2024) *Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SD Inpres Lauuky*. Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* : 2714-7711

- Pitoyo, M. S. (2019). *Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform*. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 6(3), 456-471
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Jakarta: Kencana
- Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Selly, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Kristen 1 Kalabahi*. NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 4(3), 404-418.
- Sugiharti, R. E. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6, 208–218.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pt Rineka Cipta Sujana Nana.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*(1st Ed.). Prenadamedia Group.
- Sapriyah, S. (2019, May). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sundari, S. PdSD. (2020). "Belajar Asyik dengan Quizizz", <https://poskita.co/2020/03/11/belajar-asyik-dengan-quizizz/>, (diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 7:21).
- Sutirman, (2016). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sanaky, Hujair AH. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Seles, B. B., & Richy, R. C. (2014). *Jenis-jenis media pembelajaran*
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Pkn Kelas V Sd*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 1(7),
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). *The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system*. Computers & Education. 145, 103729. doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729.