

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE QUIZIZZ TERHADAP
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN DR. SUTOMO V/327 SURABAYA**

***THE INFLUENCE OF ONLINE QUIZIZZ LEARNING MEDIA ON CLASS V
SOCIAL SCIENCE LEARNING AT SDN DR. SUTOMO V/327 SURABAYA***

Febriana Nur Cahyaningrum¹, Danang Prastyo^{2*}

^{1,2*} Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

¹fnc0402@email.com, ^{2*}danangprastyo@email.com

Abstrak

Penelitian tertulis tujuannya agar memperoleh hasil bagaimana pengaruh dari pengimplementasian media pembelajaran online Quizizz pada mata pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi kelas V di SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya. Peneliti bisa mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mengaplikasikan media pembelajaran online Quizizz pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Peneliti dapat mengetahui dan melihat respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran online Quizizz pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian tertulis termasuk suatu penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi yang digunakan yakni siswa SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya dengan sampel peserta didik kelas V. Metode digunakan yakni tes dan angket. Menurut hasil penelitian yang diolah menggunakan SPSS 22, penggunaan media pembelajaran online Quizizz yang berperan menjadi media penilaian formatif berbasis web memberi pengaruh yang signifikan dalam kemajuan progres hasil belajar peserta didik terhadap materi sistem periodik unsur. Dengan media pembelajaran online Quizizz menjadikan proses pengambilan nilai menjadi tidak membosankan, tidak monoton, serta dapat memberi kenyamanan terhadap peserta didik, sehingga memacu semangat dalam mengerjakan kuis sehingga hasil belajar peserta didik baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Aktivitas Ekonomi.

Abstract

The purpose of the written research is to obtain results on the effect of implementing the online learning media Quizizz on the subject of social studies on economic activity for class V at SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya. Researchers can find out the learning outcomes of students in applying the online learning media Quizizz on social studies in elementary schools. Researchers can find out and see students' responses in using the online learning media Quizizz on social studies in elementary schools. Written research is a descriptive quantitative research. The population used was students of SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya with a sample of class V students. The method used was a test and questionnaire. According to the results of the study processed using SPSS 22, the use of the online learning media Quizizz which acts as a web-based formative assessment media has a significant influence on the progress of student learning outcomes on the material of the periodic system of elements. With the online learning media Quizizz, the process of taking grades is not boring, not monotonous, and can provide comfort to students, so that it encourages enthusiasm in doing quizzes so that student learning outcomes are good.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Economic Activity.

PENDAHULUAN

Melalui UU No. 20 Tahun 2003, pemerintah memberi amanat erkait pendidikan yang berisikan pendidikan ialah usaha sadar serta sistematis yang tujuannya melahirkan situasi belajar dalam proses pembelajaran supaya peserta didik menggali dan meningkatkan potensi pada dirinya. Selagi memiliki keinginan untuk belajar, maka aktivitas pendidikan akan terus berjalan. Pendidikan tidak terbatas ruang dan waktu. Pendidikan yang ada saat ini disesuaikan dengan perkembangan abad ke-21 yang dapat

ditandai dengan lahirnya suatu keterbukaan atau globalisasi, dalam artian hidup manusia di abad-21 menjalani perubahan yang bersifat fundamental dan tidak sama dengan kehidupan yang dijalani manusia pada abad-21.

Pendidikan merupakan tolak ukur mutu dari suatu bangsa. Kesuksesan dalam bidang pendidikan, dibuktikan dengan adanya pencapaian tujuan pendidikan. Namun rendahnya mutu pendidikan menjadi penyebab mutu pendidikan di Indonesia sekarang masih sangat memprihatinkan yakni kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan adanya hambatan ketika memahami atau mempelajari suatu materi, terkhusus terhadap mata pelajaran IPS karena mata pelajaran IPS dalam kegiatan pembelajarannya didominasi dengan hafalan serta bersifat abstrak. Tidak hanya itu, salah satu yang menjadi unsur dalam kurangnya keinginan belajar pada peserta didik ialah penerapan metode dalam kegiatan pembelajaran (Saepulloh et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berkualitas baik maka berdampak positif terhadap hasil prestasi peserta didik yang baik. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab dalam pengembangan tugas serta memberi solusi pada berbagai permasalahan yang ada. Salah satu komponen penting yang menentukan bagaimana penerapan strategi dalam pembelajaran ialah guru atau pendidik. Pendidik, metode, serta teknik pembelajaran ialah komponen yang menjadi acuan suatu keberhasilan suatu implementasi strategi dalam pembelajaran. Jika pengimplementasian metode dalam pembelajaran oleh pendidik tepat, maka keberhasilan dalam tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah yang menjadikan prestasi belajar peserta didik juga meningkat (Hasan et al., 2021). Fungsi adanya media pembelajaran ialah untuk mendukung penyampaian informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran oleh guru (Rejeki et al., 2020).

Quizizz ialah aplikasi dengan unsur pendidikan yang bertema game. Quizizz merupakan game yang pada aktivitasnya mengajak multi pemain pada ruang kelas dengan menciptakan suasana kelas lebih interaktif serta menyenangkan (Purba, 2019). Media pembelajaran Quizizz menjadi media pembelajaran berbasis online dengan manfaat yang sangat banyak bagi pendidik. Quizizz digemari sebagai media pembelajaran karena Quizizz sangat mudah dioperasikan. Dalam Quizizz, penyusunan suatu konten, pembuatan pertanyaan atau soal-soal, tugas rumah, tes serta kuis, akan lebih menarik bagi siswa pada jenjang SD (Fazriyah et al., 2020).

Keberadaan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum sekolah Indonesia tentu tidak terlepas dari adanya serta berkembangnya Social Studies (studi sosial) yang ada di Amerika Serikat. Maka, pemikiran terkait IPS di Indonesia sangat terpengaruh dengan gerakan serta paham studi sosial yang ada di Amerika Serikat (dalam E Erianjoni). Djodjo Suradisastra dkk mengungkapkan pada awalnya IPS ialah kajian dalam bidang manusia serta dunia yang ada di sekitarnya. Dengan artian pokok dari kajian dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah keterkaitan manusia dengan lingkungan sekitar yang terdapat dalam kehidupan nyata.

Indonesia merupakan negara dengan beragam suku bangsa serta beragam bentuk tradisi dengan ciri khasnya masing-masing. Suku bangsa didefinisikan sebagai sekelompok manusia yang memiliki anggota dengan mengidentifikasi dirinya dan sesama yang berdasar pada garis dalam keturunan kelompok mereka. Pada tahun 2020 diperoleh 1.340 suku bangsa yang telah terpencar pada seluruh penjuru Indonesia, hal ini didapat menurut informasi yang diperoleh pada situs resmi Badan Pusat Statistik (BPS). Suku Jawa menjadi populasi dengan jumlah paling banyak dari sekian banyak ragam suku tersebut. Suku Jawa mendominasi dengan total jumlah populasi hingga 41% dari keseluruhan populasi yang ada di Indonesia.

Materi Aktivitas Ekonomi merupakan suatu aktivitas oleh makhluk hidup manusia dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan masing-masing individu. Aktivitas ekonomi dalam lingkup masyarakat meliputi bidang pertanian, perkebunan, perikanan, industry, peternakan, perdagangan, jasa, serta pertambangan. Aktivitas ekonomi pada berbagai wilayah memiliki perbedaan yang menyesuaikan dengan keadaan geografis, sumber daya alam, sumber daya manusia, serta sarana prasarana dari wilayah masing-masing. Aktivitas ekonomi tujuannya untuk melengkapi berbagai kebutuhan dalam kehidupan manusia yang dibutuhkan untuk saat ini serta waktu yang akan datang.

Menurut Abduloh (2022:203), dkk hasil dari proses belajar ialah bentuk tolak ukur yang akan menjadi rujukan untuk melakukan perbaikan terhadap kinerja seorang guru pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “belajar” bermakna upaya dalam mendapat suatu pengetahuan, ilmu, atau kepandaian. Pada umumnya hasil belajar dijadikan bahan untuk mengukur tingkatan pemahaman seseorang terhadap bahan yang telah diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tertulis berjenis kuantitatif deskriptif. Rancangan pada penelitian tertulis merupakan rangkaian langkah-langkah serta metode yang diterapkan dalam proses penganalisisan serta mengelompokkan data untuk menetapkan variabel yang berperan sebagai subjek dalam sebuah penelitian. Rancangan penelitian memiliki tujuan agar memberi acuan yang eksplisit serta runtut kepada seorang peneliti dalam rangka melaksanakan sebuah penelitian. Rancangan penelitian tertulis mengaplikasikan *Pretest-posttest control group design*. Penelitian tertulis berjalan pada kelas V dan akan dikategorikan menjadi dua kelompok homogen. Kelompok pertama ialah kelompok kontrol serta kelompok berikutnya yakni kelompok eksperimen. Dari kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan, dimana kelompok eksperimen mendapat perlakuan X serta kelompok kontrol akan memperoleh perlakuan Y. Berikut gambarannya:

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

O_1 = Kemampuan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O_2 = Kemampuan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O_3 = Kemampuan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

O_4 = Kemampuan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

X_1 = Perlakuan dengan *media pembelajaran Quizizz*

X_2 = Perlakuan dengan *media pembelajaran konvensional*

Populasi yang diambil pada penelitian tertulis ialah siswa/i SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya. Sampel yang digunakan pada penelitian tertulis yakni siswa/i kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.

Pengumpulan data dijalankan melalui tes serta angket. Tes yang diterapkan penelitian tertulis memuat dua bentuk yakni *pre-test* dengan *post-test*. Tes dilaksanakan mengukur tingkat hasil belajar pada peserta didik di SD Negeri Dr. Sutomo V/327 Surabaya yakni dengan mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh peneliti. Angket digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran dan tanggapan siswa/i berkenaan dengan dilakukannya pelaksanaan media pembelajaran Quizizz.

Terdapat beberapa teknik pemerolehan data dalam penelitian tertulis yakni yang pertama mengaplikasikan uji normalitas yakni uji yang digunakan dalam mengetahui serta mengukur pengaruh media pembelajaran Quizizz. Kedua uji homogenitas yakni dalam mengetahui nilai variansi dari kelompok eksperimen serta kelompok control. Ketiga uji hipotesis yakni merupakan jawaban sementara masalah atau penelitian yang dilakukan. Serta keterlaksanaan guru dalam penerapan media pembelajaran online Quizizz dan respon siswa menggunakan skala Sangat Setuju (SS), Setuju (S), dan Tidak Setuju (TS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diuraikan berikut diperoleh dari hasil penilaian aktivitas pembelajaran terkait materi sistem periodik unsur yang diukur melalui penerapan tes objektif berwujud pilihan ganda, dilaksanakan sebelum serta setelah kegiatan pembelajaran. Tes objektif dengan bentuk pilihan ganda diberi terhadap kelas eksperimen serta kelas kontrol. Tujuan dilakukannya hal tersebut ialah agar dapat diketahui bagaimana bentuk perbedaan dari hasil belajar dari peserta didik mengikuti kuis dengan Quizizz sebagai media dari penilaian formatif, serta peserta didik yang dinilai formatifnya tanpa melalui kuis dalam Quizizz. Pemerolehan data bersumber pada pretest serta posttest dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol. verbal

Dengan demikian, hasil pretest serta posttest kelas kontrol serta kelas eksperimen yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_kontrol	.134	29	.198	.960	29	.335
posttest_kontrol	.144	29	.128	.961	29	.352
pretest_quizizz	.158	29	.062	.972	29	.610
posttest_quizizz	.158	29	.063	.944	29	.127

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel menyajikan 1 hasil Uji Normalitas dari kelas kontrol yakni pretest kelas kontrol didapat nilai Sig=0,198 > 0,05, kemudian pada posttest kelas kontrol didapat Sig=0,128 > 0,05. Maka simpulan yang didapat ialah data pretest dan posttest kelas kontrol berdistribusi dengan normal. Sedangkan hasil kelas eksperimen yakni pretest kelas eksperimen didapat nilai Sig=0,062 > 0,05, kemudian posttest kelas eksperimen didapat Sig=0,063 > 0,05. Maka menyimpulkan data pretest dan posttest kelas eksperimen dengan berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar ips	Based on Mean	1.601	1	56	.211
	Based on Median	1.757	1	56	.190
	Based on Median and with adjusted df	1.757	1	52.055	.191
	Based on trimmed mean	1.698	1	56	.198

Menurut pada Tabel 2 menunjukkan data telah memenuhi uji homogenitas. Hal ini ditunjukkan hasil nilai signifikansi pada Based on Mean adalah $0,211 > 0,05$. Menyimpulkan data *posttest* kelas kontrol serta kelas eksperimen berdistribusi homogen.

Tabel 3 Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil_b elajar	Equal variances assumed	1.601	.211	-4.852	56	.000	-13.966	2.878	-19.732	-8.199
	Equal variances not assumed			-4.852	51.780	.000	-13.966	2.878	-19.742	-8.189

Tabel tersebut memperlihatkan perolehan nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, didapat simpulan terdapat disimilaritas rerata hasil belajar peserta didik antara media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran online Quizizz. Untuk mengetahui lebih spesifik rata-rata posttest kelas kontrol serta kelas eksperimen dilihat pada table Statistik yakni.

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	posttest_kontrol	29	65.17	12.427	2.308
	posttest_eksperimen	29	79.14	9.265	1.720

PEMBAHASAN

Berikut adalah pembahasan terkait perolehan data hasil penelitian yang telah diselesaikan dan akan dijelaskan dengan acuan hasil belajar peserta didik yang telah diobservasi meliputi aspek kognitif atau pengetahuan. Quizizz dalam penelitian tertulis hanya digunakan sebanyak satu kali dalam posttest Quizizz kelas eksperimen. Sebelum

posttest, peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol melakukan uji pretest yang tujuannya dalam mendeteksi kemampuan awal peserta didik terkait materi sistem periodik unsur. Pada pertemuan kedua, siswa diberi penjelasan mengenai pembelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi. Setelah peneliti memberikan pengajaran untuk topik perkembangan sistem periodik unsur.

Dalam pertemuan ketiga, peneliti melakukan uji posttest, peneliti memberikan kuis. dengan menggunakan media pembelajaran online Quizizz untuk kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol uji posttest menggunakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan Quizizz dalam penelitian dilakukan secara live pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan satu kali berupa posttest. Dalam penggunaan Quizizz, peneliti hanya perlu menyiapkan kode akses lalu memberi kepada peserta didik supaya peserta didik bisa bergabung dalam kuis. Peserta didik diarahkan agar memasuki tautan website www.quizizz.com yang terdapat dalam perangkat masing-masing peserta didik dan telah terhubung dengan jaringan internet. Peserta didik diarahkan agar menekan fitur join kemudian membubuhkan kode akses agar dapat mengakses kuis. Dari setiap jawaban yang telah diberi oleh masing-masing peserta didik, mereka akan memperoleh umpan balik yang menyatakan hasil dari jawaban tersebut benar atau salah. Nilai atau skor yang didapat dari masing-masing peserta didik, urutan peringkat, serta tingkatan keberhasilan dalam mengerjakan soal, akan diketahui pada akhri dari pengerjaan.

Dalam proses pengambilan data, tidak semua pengaturan dalam kuis dipilih oleh peneliti, salah satu yang dipilih oleh peneliti ialah pengaktifan peringkat. Peserta didik memberi jawaban dari pertanyaan yang disediakan, kemudian di depan ruangan pelaksanaan tersebut disajikan urutan nilai atau peringkat masing-masing peserta didik serta peringkat nilai tersebut juga ditampilkan pada perangkat pribadi yang digunakan oleh masing-masing peserta didik. Tujuan hal tersebut dilakukan ialah memacu motivasi peserta didik dalam memberi jawaban yang tepat serta dapat meraih nilai yang tinggi (Rajendran et al., 2019). Pengaktifan pertanyaan yang acak dilakukan dengan tujuan agar masing-masing peserta didik dapat fokus terhadap kuis yang sedang dikerjakan masing-masing dan meminimalisir terjadinya kecurangan selama proses pengerjaan berlangsung. Pengaktifan meme dilaksanakan dengan tujuan supaya mencairkan suasana setelah menjawab setiap pertanyaan atau butir soal, dan tidak membedakan meskipun jawaban tersebut benar atau salah. Urutan peringkat yang diperoleh mengacu terhadap tingkat koreksi terhadap pertanyaan saja atau tingkat dalam koreksi pertanyaan serta durasi waktu dalam proses penyelesaian kuis (Zhao, 2019). Penonaktifan pengaturan durasi waktu dalam pertanyaan dilakukan dengan tujuan agar nilai didapatkan peserta didik berasal dari ketepatan jawaban, sehingga nilai yang diperoleh peserta didik tidak akan dikurangi ketika ia berhasil menjawab dengan benar namun dengan durasi waktu pengerjaan yang lama.

KESIMPULAN

Konklusi hasil penelitian, diperoleh hasil pengaplikasian Quizizz pada media penilaian formatif yang berbasis pada web memberi pengaruh yang baik dan signifikan dalam mendorong peningkatan hasil dari belajar peserta didik terhadap materi sistem periodik unsur. Adanya Quizizz yang menjadi media dalam penilaian dapat menjadi

penilaian yang tidak membosankan dan tidak monoton, murid menjadi berantusias, serta hasil dari aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik dan meningkat.

Menurut penelitian yang telah diselesaikan ini, mengharapkan peneliti di masa depan memperoleh sumber terkait penetapan durasi waktu yang baik untuk mengerjakan setiap soal yang terdapat pada Quizizz. Persiapan yang matang dan manajemen resiko terhadap kendala pada teknis akan dibutuhkan sebelum menerapkan Quizizz sebagai media dalam penilaian. Saran bagi peneliti berikutnya yang akan menjadikan Quizizz sebagai media dalam pengambilan nilai agar sabar serta mengarahkan peserta didik supaya aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya, tentram, serta dapat dilakukan dengan nyaman. Pengaturan serta waktu pelaksanaan kuis melalui Quizizz menyesuaikan dengan bagaimana kebutuhan dari masing-masing peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Abduloh, S. P. M. P., Dr. Suntoko, M. P., Tedi Purbangkara, S. P. M. P. A., & Pd, D. A. A. M. (n.d.). *PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. uwais inspirasi indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=jbOAEAAAQBAJ>
- Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rajendran, T., Bin Naaim, N. A., & Yunus, M. M. (2019). Pupils Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(1), p8529. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.01.2019.p8529>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Saepulloh, S., Nurhayati, F., & Darmawan, I. (2020). Penerapan Project Based Learning Menggunakan Microblogging Edmodo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Gunahumas*, 3(2), 49–56. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i2.30240>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>