

The Effect of Using Quizizz Educational Games on Science Learning Outcomes of Elementary School Students

Widi Hastuti

SDN 3 Mojoagung
widhieastuti086@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

In addition to planning learning and carrying out teaching and learning activities, a teacher has the main task of conducting an assessment. Assessment in learning is an attempt to obtain various information on a regular, continuous and comprehensive basis about the processes that have been achieved by students through learning activities. To fulfill this task, the teacher must carry out evaluation activities. Educational games are one option for giving evaluations to students. The Quizizz educational game is one of the learning evaluation media in the 21st century which is integrated with fun game evaluation questions and exercises to solve logic. This study aims to determine whether there is influence or not in student learning outcomes through the educational game Quizizz. The results of the study proved that student learning outcomes increased with the quizizz educational game and received good responses from teachers and students at SDN 3 Mojoagung.

Keywords: *Quizizz, evaluation IPA, Game education*

Abstrak

Selain merencanakan pembelajaran dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, seorang guru mempunyai tugas pokok untuk melakukan penilaian. Penilaian dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses yang telah dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar. Untuk memenuhi tugas tersebut, maka guru haruslah melakukan kegiatan evaluasi. Game edukasi menjadi salah satu pilihan untuk pemberian evaluasi kepada siswa. Game edukasi quizizz merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran di abad 21 yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi game menyenangkan serta latihan untuk memecahkan logika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak dalam hasil belajar siswa melalui game edukasi Quizizz. Hasil penelitian membuktikan hasil belajar siswa meningkat dengan game edukasi quizizz serta mendapat respon baik dari guru dan siswa di SDN 3 Mojoagung.

Kata Kunci : *Quizizz, evaluasi IPA, permainan edukasi*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



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

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai proses memperoleh pengetahuan dan untuk mengembangkan kualitas diri dapat memberi dampak positif bagi orang lain (Nurkholis, 2013). Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Pendidikan bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan potensi agar dapat andil dalam kegiatan masyarakat. Selain itu menurut Hamalik (2016) pendidikan ialah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya serta dengan demikian, akan mengakibatkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan peserta didik dilihat dari nilai yang didapatkan dan perkembangan karakter individu. Berdasarkan pandangan ahli dapat dimengerti sesungguhnya hasil belajar adalah pemahaman dan penguasaan yang didapatkan melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan dasar mengukur kemampuan siswa dan sebagai patokan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat didominasi oleh tiga faktor meliputi internal, eksternal serta instrument (Nursoviani, 2020). Media digunakan sebagai alat interaksi dalam kegiatan belajar mengajar yang memudahkan penyampaian materi. (Nurmadiyah, 2016).

Teknologi telah berkembang memudahkan manusia dalam beraktivitas, salah satunya kegiatan belajar. Teknologi yang telah tersedia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Game edukasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. (Fazriyah et al., 2020). Dalam aplikasi quizizz ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan (Rajagukguk, 2021). Game edukasi digital quizizz juga merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran di abad 21 yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Tidak hanya di sekolah, pembelajaran di rumah membuat peserta didik dituntut dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang untuk memudahkan proses pembelajaran (Maharuli & Zulherman, 2021).

Depdiknas (2011) memberi suatu pernyataan dimana IPA mempunyai keterkaitan dalam pengupayaan agar memiliki pemahaman akan peristiwa alam berdasarkan pandangan sistematis, oleh sebab itu, IPA mempunyai proses penemuan tidak hanya menguasai pengetahuan seperti fakta, gambaran, ataupun pedoman (Rahayuni, 2016). IPA adalah cara manusia untuk mendalami alam semesta melalui percobaan sesuai langkah – langkah sehingga mampu dipahami dan memperoleh kepastian. (A.N Sobron et al., 2019). IPA adalah Ilmu pengetahuan mengenai alam yaitu penguasaan teori, bukti nyata, gambaran, prinsip serta melakukan. IPA di sekolah dasar digunakan sebagai program dalam menanamkan kemudian mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan dan nilai ilmiah dari siswa serta menumbuhkan rasa cinta terhadap alam. IPA di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah ilmiah dan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya mengarahkan siswa untuk dapat tampil kreatif dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan sehari-hari melalui pengalaman langsung (Yulianti & Lestari, 2019). (Roza et al., 2021) Pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan internet merupakan solusi pada situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung pembelajaran atau bisa disebut *E-learning*. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang disukai siswa dan dapat dipakai kapan dan dimana saja. *E-learning* mampu mempermudah proses pembelajaran apabila sesuai tingkat pemahaman siswa dalam

memahami suatu materi. (Salehudin et al., 2021). Salah satu *e-learning* yang memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV di SDN SDN 3 Mojoagung, pada kenyataannya masih sulit memilih media pembelajaran yang tepat. Video pembelajaran dibagikan pendidik adalah video di YouTube, sehingga materi yang disampaikan dari video masih sulit dipahami. Daya tangkap yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah KKM salah satunya pada pelajaran IPA. Penggunaan game edukasi quizizz pada mata pelajaran IPA semester 1 di SDN 3 Mojoagung, setelah bermain siswa merasa tertantang, karena ada skor yang dapat ditampilkan dengan melihat kecepatan dan ketepatan menjawab. Mereka akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. Tentu saja hal ini membuat anak berada dalam zona persaingan, selain itu adanya musik yang mengiringi mereka ketika mengerjakan kuis tentu akan membuat mereka menjadi lebih bersemangat lagi. Apalagi bagi yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan reward dari gurunya.

Dari uraian dengan hal itu pembelajaran IPA dapat menggunakan Quizizz sebagai media berdasar permainan yang efektif. Quizizz memotivasi siswa terlibat dalam dan tertarik mengerjakan latihan dan kuis untuk memperoleh hasil yang diharapkan terutama pada pembelajaran IPA..

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz membuat kegiatan belajar mengajar menarik dan melalui sarana akan lebih praktis untuk digunakan, sehingga siswa termotivasi dan mudah memahami materi beserta dapat meraih hasil belajar sesuai dengan KKM. Dari permasalahan diatas perlu dilakukannya penelitian dalam mencari tahu pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN 3 Mojoagung.

METODE

Metode Penelitian menggunakan Kualitatif. Metode Kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan observasi serta pengamatan sebuah objek. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, (Basri, 2014) menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IV dari SDN 3 Mojoagung sejumlah 30 siswa. Data yang dikumpulkan dilakukan dengan memberikan test kepada siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) Pembuatan tes ini didasarkan dari kisi- kisi soal mengukutr pengetahuan, pemahaman dan penerapatan. Sebelum penelitian sebuah soal harus dilakukukan uji validitas. Validitas adalah suatu untuk melihat keabsahan suatu instrumen. (Arikunto, 2013). Sumber data menurut Suharsimi Arikunto adalah subjek dari mana data itu diperoleh. Sumber data meliputi dua jenis : pertama sumber data primer, yaitu data yang diambil dari sumber pertama yang ada di lapangan. Atau data yang diperoleh langsung dari objek penelitian yang berasal dari observasi dan juga wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan melalui 2 Tahap, Pretest dan Posttest dimana kelas IV yang menjadi target. Studi ini mempunyai target dalam mencari tahu pengaruh menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan pada kelas IV di SDN 3 Mojoagung. Penelitian pertama dilakukan pretest terhadap siswa yang mana belum menggunakan aplikasi game edukasi quizizz. Untuk selanjutnya

diadakan post test yang mana siswa dalam evaluasinya menggunakan aplikasi game edukasi quizizz. Dari penelitian tersebut, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut ;

Tabel 1. Data Hasil Pretest

No	Kategori	Frekuensi	Jumlah	Prosentase
1	Sangat Baik	86 – 100	3	10 %
2	Baik	71 – 85	8	26,67%
3	Cukup	56 – 70	16	53,33%
4	Kurang	< 56	3	10%
	Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel data diatas diketahui bahwa sebelum menggunakan media quizizz sebagai alat evaluasi perolehan nilai siswa masih di rentang cukup, dan karena siswa masih kurang semangat dalam mengerjakan soal evaluasi yang berbasis LKPD. Mungkin dikarenakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih kurang. Siswa masih cenderung tidak bersemangat dan dalam menjawab soal pun masih terlihat adanya kerjasama dengan temannya sebangku atau yang lainnya.

Tabel 2. Data Hasil Posttest

No	Kategori	Frekuensi	Jumlah	Prosentase
1	Sangat Baik	86 – 100	11	36,67 %
2	Baik	71 – 85	14	46,67%
3	Cukup	56 – 70	5	16,67%
4	Kurang	< 56	0	0
	Jumlah		30	100%

Pembahasan dari deskripsi hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan kemampuan siswa Ketika melakukan evaluasi sebelum menggunakan game edukasi quizizz dan setelah melakukan evaluasi menggunakan game edukasi quizizz. Yang semula terdapat 3 siswa dengan presentase 10% yang mendapat nilai sangat baik, 8 siswa dengan presentase 26% mendapat nilai Baik, 16 siswa dengan presentase 53 % mendapat nilai Cukup, dan terdapat 3 siswa dengan presentase 10% yang mendapat nilai Kurang. Hasil tersebut didapat Ketika belum melaksanakan evaluasi menggunakan game edukasi berbasis quizizz. Ketika guru melakukan evaluasi menggunakan game edukasi berbasis quizizz, hasil yang didapatkan yaitu 11 siswa dengan presentase 36,7 % yang mendapat nilai sangat baik, 14 siswa dengan presentase 46,67 % mendapat nilai baik, 5 siswa dengan presentase 16,67 % mendapat nilai Cukup, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi berbasis quizizz dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPA di kelas IV sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.



Gambar 1. Contoh Hasil Evaluasi dalam Quizizz

Dengan menggunakan evaluasi game edukasi quizizz ini, peserta didik akan lebih enjoy dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Karena sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Peserta didik akan selalu dibuat penasaran oleh soal soal yang muncul pada laman berikutnya. Namun tentu tidak dapat dipungkiri bahwa setiap aplikasi memiliki keunggulan dan kelemahan termasuk aplikasi game edukasi quizizz ini. Kelebihan dari game edukasi Quizizz ini yaitu peserta didik langsung bisa melihat hasil dari evaluasi mereka pada saat mengakhiri tombol selesai yang tertera pada handphone mereka masing masing. Disini peserta didik juga tidak dapat melakukan kecurangan, dalam hal ini menyontek temannya. Guru juga tidak perlu mengoreksi pekerjaan peserta didik. Untuk kelemahannya yaitu karena ini berbasis aplikasi biasanya terkendala oleh jaringan atau sinyal. Evaluasi dengan menggunakan aplikasi game edukasi quizizz ini sangat efektif baik dari segi peserta didik maupun dari segi Guru nya. Metode evaluasi game edukasi quizizz berpengaruh pada konsentrasi dan motivasi untuk memperoleh hasil post test yang lebih baik daripada pre test. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purba (2019), dimana pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Selain itu dalam penerapan metode evaluasi dengan menggunakan quizizz ini, peserta dipacu dengan beberapa indikator keberhasilan evaluasi yakni tingkat pemahaman, kecepatan dan ketepatan dalam menjawab setiap pertanyaan.

Metode evaluasi pada pembelajaran IPA dilakukan dengan model pre dan post test dengan menggunakan aplikasi game edukasi quizizz dibuat dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal diberi bobot nilai 1000. Pembobotan ini terdiri dari 2 aspek yakni ketepatan dan kecepatan peserta didik dalam menjawab setiap soal. Pre test dilakukan di awal atau sebelum pembelajaran dilakukan, dengan demikian pada pre test ini dapat dikatakan bahwa pemahaman peserta didik pada materi IPA ini masih rendah atau bahkan belum ada sama sekali. Evaluasi dengan aplikasi game edukasi quizizz secara langsung memberikan penguatan dan penanaman moral terhadap peserta didik yakni kejujuran dan kemandirian.

Uji hipotesis

Percobaan hipotesis bertujuan dalam mencari tahu pengaruh ataupun tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA dengan memasukkan data dimana memperoleh dari posttest kelas eksperimen serta kontrol. Percobaan hipotesis didalam studi ini menerapkan penggunaan uji hipotesis. Hasil dari uji hipotesis sebagai berikut :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

No	Kategori	Frekuensi	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Sangat Baik	86 – 100	10 %	36,67 %	26,67 %
2	Baik	71 – 85	26,67%	46,67%	20%
3	Cukup	56 – 70	53,33%	16,67%	36,66%
4	Kurang	< 56	10%	0	10%
	Jumlah			30	

Pengujian hipotesis dari data *Pretest dan Posttest Kelas IV SDN 3 Mojoagung* dimana berjumlah 30 siswa dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 26,36 %, Kategori baik mengalami peningkatan sebesar 20 %, kategori cukup mengalami peningkatan sebesar 36,66 % dan kategori kurang mengalami peningkatan sebesar 10 %. Dari hasil pengujian siswa kelas IV dengan menggunakan evaluasi berbasis game edukasi quizizz memperoleh peningkatan

hasil belajar yang sangat tinggi daripada evaluasi yang hanya menggunakan LKPD atau evaluasi tanpa game edukasi quizizz. Maka tersimpulkan terdapat pengaruh penggunaan evaluasi berbasis game edukasi quizizz terhadap pemahaman dan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 3 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

SIMPULAN

Dari penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Mojoagung dapat disimpulkan bahwa, penggunaan aplikasi quizizz memberi siswa mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau Quizizz berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi quizizz dibantu oleh google meet, sehingga terdapat tanya-jawab dan memperaktekan pelajara dalam kehidupan sehari - hari secara bersama-sama.

Pembelajaran dan pemberian latihan atau kuis yang menyenangkan dalam aplikasi quizizz juga membuat siswa semangat serta termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman siswa yang awal kurang menjadi lebih baik dan memahami materi secara lebih rinci. Pemahaman siswa yang baik meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.
- Basri, H. (2014). Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, 11(10), 831-838.
- Fazriyah, N., Cartonono, 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.
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 265-271.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari*, 16(2), 183-198.
- 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), 29-39.
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan keterampilan berpikir kritis dan literasi sains pada pembelajaran IPA terpadu dengan model PBM dan STM. *Jurnal penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 131-146.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press.
- Roza, L., Aulia, N., & Zulherman, Z. (2021). Analisa pemanfaatan e-learning menggunakan data statistik pengguna aplikasi startup pendidikan selama wabah pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(3), 407-420.

- Salehudin, M., Arifin, A., & Napitupulu, D. (2021). Extending Indonesia Government Policy for E-Learning and Social Media Usage. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(2), 14-26.
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Yuliati, Y., & Lestari, I. (2019). Penerapan model Creative Problem Solving untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1).