

KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 DI SD NEGERI 2 MENAWAN KABUPATEN GROBOGAN

Naqiq Nafisaturrafiah¹⁾, Eka Sari Setianingsih²⁾, Ervina Eka Subekti³⁾

¹²³ Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media game Quizizz terhadap hasil belajar pada tema 8 subtema 1 siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan tes. Hasil perhitungan normalitas data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil data *pre-test* menunjukkan rata-rata 64, sedangkan hasil perhitungan data *post-test* menunjukkan rata-rata 86. Perhitungan uji-t dari *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = 6,262$ dan $t_{tabel} 2,110$ dengan taraf signifikan 5%. Peningkatan rata-rata penilaian pengetahuan pada pertemuan pertama 65 dan pertemuan kedua menjadi 82, sedangkan penilaian sikap pada pertemuan pertama 64 dan pertemuan kedua menjadi 81, dan penilaian keterampilan pada pertemuan pertama 58 kemudian pada pertemuan kedua menjadi 85. Sedangkan perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal *pretest* 33% dan *post-test* 89%, artinya uji ketuntasan belajar klasikal *post-test* lebih baik dibandingkan *pre-test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa media game berbasis *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar pada Tema 8 Subtema 1 siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan.

Kata Kunci: Media game *Quizizz*, hasil belajar siswa

History Article

Received : 2021-07-21

Approved : 2021-07-30

Published : 2021-07-31

How to Cite

Nafisaturrafiah, Zaiq. Sari Setianingsih, Eka & Eka Subekti, Ervina. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di Sd Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan.

Literasi, 1(1), 1-8

Coessponding Author:

Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ nafisazaqiq4@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Abdul Aziz, 2018:97).

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran (Abdul Aziz, 2018:97).

Menurut Sri Anitah dalam (Rizki Ananda 2018:13) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran. Prioritas pembelajaran tematik yaitu terciptanya pembelajaran yang bersahabat, menyenangkan, dan bermakna. Karakteristik pembelajaran tematik adalah pada peserta didik, fleksibel tidak ada pemisah mata pelajaran dan dapat mengembangkan bakat sesuai minat peserta didik, menumbuhkembangkan kreativitas siswa, kemampuan social.

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada peserta didik. Untuk menciptakan sebuah pendidikan yang berkualitas perlu didukung dengan proses pembelajaran yang berkualitas pula. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur terhadap tujuan pembelajaran apakah berhasil ataupun tidak.

Di era globalisasi kemajuan teknologi semakin berkembang, pendidik dapat melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program sebagai media pembelajaran interaktif. Teknologi pendidikan merupakan suatu penerapan teknologi yang mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai alat bantu dalam memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat berupa telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Salah satu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media game berbasis *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis web dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Media game *Quizizz* ini berisi soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan secara online saat evaluasi pembelajaran. Evaluasi

Literasi. 1 (1). Juli 2021. Naqiq Nafisaturrafiah, Eka Sari Setianingsih, Ervina Eka Subekti pembelajaran dengan menggunakan media game *Quizizz* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih giat, karena game *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik bersaing untuk memperoleh point atau skor yang tinggi, mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan media game *Quizizz* guru mampu mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi di lapangan, selama pandemi Covid-19 SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan diberlakukan pembelajaran secara guling atau guru keliling. Pembelajaran dilaksanakan setiap hari dan masing-masing kelas dibagi menjadi 2 kelompok belajar, adapun waktu pembelajaran masing-masing kelompok sekitar 1,5-2 jam. Di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan menggunakan Kurikulum 2013. Menurut Yusuf (2018:267) kurikulum 2013 merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, dengan sistem dimana peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab dari nilai siswa yang belum mencapai KKM yaitu kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan karena pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah serta guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif selama proses kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Menawan guru belum dapat mengembangkan media yang berbasis teknologi untuk meminimalisir waktu selama pembelajaran berlangsung. Hal ini merupakan salah satu penyebab kegiatan belajar mengajar kurang efektif sehingga mengundang rasa minat belajar siswa berkurang. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web oleh pendidik untuk memudahkan proses belajar mengajar menjadi menarik, tidak monoton, dan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana dalam metode ini terdapat penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini mengukur hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tematik setelah menggunakan media game berbasis *Quizizz*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain *Pre-Experimental Design* rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, antara lain variabel bebas (X) media game *Quizizz* dan variabel terikat (Y) hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2020/2021. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas V

Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini. yang berjumlah 18 siswa, menggunakan teknik *NonProbability Sampling* berbentuk sampling jenuh. Pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan tes.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 07- 08 Mei 2021 di SD Negeri 2 Menawan Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dikemas dalam aplikasi game *Quizizz*. Instrumen penelitian diuji oleh peneliti menggunakan validitas soal, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui uji normalitas data, uji t, dan uji ketuntasan belajar klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan kemudian pengujian uji coba soal instrumen penelitian. Uji coba instrumen dalam penelitian ini berjumlah 30 butir soal pilihan ganda. Pelaksanaan uji coba dilakukan di sekolah yang berbeda, yaitu di SD Negeri 1 Godong Kabupaten Grobogan. Dari soal yang telah diujikan kemudian dianalisis untuk mengetahui soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda, dan taraf kesukaran. Hasil uji coba dari 30 soal terdapat sebanyak 20 butir soal yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil data uji coba tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Uji Validitas

No	Kategori	Nomor Soal	Jumlah	Presentasi
1	Valid	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 23, 26, 29, 30	17	57%
2	Tidak Valid	3, 4, 11, 12, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28	13	43%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat uji validitas dari 30 soal yang telah di uji cobakan terdapat 17 soal yang valid dengan persentase 57% dan soal yang tidak valid sebanyak 13 soal dengan persentase 43%.

Tabel 2. Taraf Kesukaran

No	Kategori	Nomor Soal	Jumlah	Presentase
1	Mudah	1, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 30	15	50%
2	Sedang	2, 3, 5, 8, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 26, 28, 29	15	50%
3	Sukar	-	0	0

Sumber: Data Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat taraf kesukaran dari 30 soal terdapat 15 soal mudah dengan presentase 50% dan 15 soal dengan presentase 50%.

Tabel 3. Uji Daya Pembeda Soal

No	Kategori	Nomor Soal	Jumlah	Presentse
1	Baik	2, 8, 9, 10, 14, 15, 16, 19 28	9	30%
2	Cukup	1, 3, 7, 11, 13, 17, 18, 23, 24, 26, 29	11	37%
3	Jelek	4, 5, 6, 12, 20, 21, 22, 25, 27, 30	10	33%
4	Negatif	-	-	-

Sumber: Data Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat uji beda dari 30 soal yang di uji cobakan terdapat 9 soal dengan kriteria baik sebesar 30%, 11 soal dengan kriteria cukup sebesar 37%, dan 10 soal dengan kriteria jelek sebesar 33%.

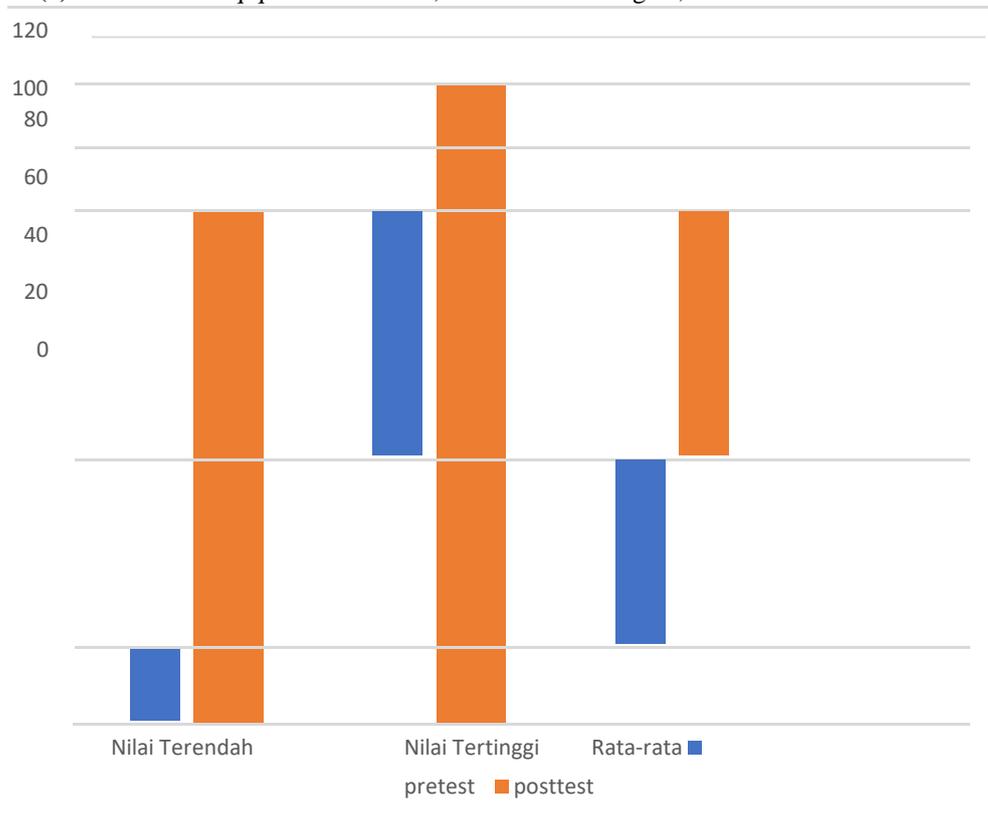
Selanjutnya soal yang telah diujikan sebelumnya, dapat diujikan pada kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar sebelum perlakuan yaitu pada nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 64, terdapat 6 siswa yang sudah mencapai KKM dan 12 siswa belum mencapai KKM. Sedangkan hasil belajar sesudah perlakuan yaitu pada nilai *post-test* menunjukkan rata-rata sebesar 85, terdapat 16 siswa yang sudah mencapai KKM dan 2 siswa yang belum mencapai KKM.

Tabel 4. Nilai *Pretset* dan *Postest*

Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pretest	85	25	64
Posttest	100	60	85

Sumber: Data Hasil Penelitian (2021)

Dari pertanyaan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan nilai *post-test* sesudah diberikan perlakuan dengan media *Quizizz*. Kenaikan hasil belajar siswa pada Tema 8 Subtema 1 tersebut ditandai dengan nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari pada *pre-test* yaitu $85 > 64$. Pernyataan ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* siswa lebih baik dibandingkan dengan nilai *pre-test* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media game *Quizizz*. Selanjutnya nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas V disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai *Pre-test* dan *Posttest*

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Selanjutnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Daftar Uji Normalitas Nilai *Pre-test*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,106	0,2	Berdistribusi normal

Sumber: Data Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan Tabel 5 tersebut, hasil perhitungan data dari nilai *pretest* dapat diperoleh $L_0 = 0,106$ dengan $n = 18$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dan daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,2$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,106 < 0,2$, dan H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya perhitungan uji normalitas nilai *posttest* dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Daftar Uji Normalitas Nilai *Post-test*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,104	0,2	Berdistribusi normal

Sumber: Data Hasil Penelitian (2021)

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, hasil perhitungan data dari nilai *posttest* dapat diperoleh $L_0 = 0,104$ dengan $n = 18$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dan daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,2$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,104 < 0,2$, dan H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Adapun penelitian ini dikatakan efektif apabila:

Literasi. 1 (1). Juli 2021. Naqiq Nafisaturrafiah, Eka Sari Setianingsih, Ervina Eka Subekti
 $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan signifikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan media *Quizizz*).

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan signifikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan media *Quizizz*).

Selanjutnya hasil uji t dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji t

Uji t	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah	1160	1540
Rata-rata	64	86
Md	21,11111	
N	18	
N(N-1)	306	
t hitung	6,262113	
t tabel	2,11	
Keterangan	H ₀ ditolak	

Dari perhitungan uji t di atas, diperoleh hasil $t_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $6,262 > 2,11$ maka H₀ ditolak H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media *quizizz* lebih baik daripada hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan *quizizz* pada Tema 8 Subtema 1 siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan.

Tabel 8. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Data	Ketuntasan Belajar Klasikal	Kriteria
<i>Pre-test</i>	33%	Tidak tuntas
<i>Post-test</i>	89%	Tuntas

Berdasarkan analisis data di atas, yaitu uji normalitas, uji ketuntasan belajar klasikal dan uji t maka langkah selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media *quizizz* dilakukan uji keefektifan. Perhitungan uji normalitas memperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* populasi berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas data *pre-test* menunjukkan rata-rata 64, sedangkan hasil perhitungan data *post-test* menunjukkan rata-rata 86. Perhitungan uji-t dari *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = 6,262$ dan $t_{tabel} 2,110$ dengan taraf signifikan 5%. Sedangkan perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal *pretest* 33% dan *post-test* 89%, artinya uji ketuntasan belajar klasikal *post-test* lebih baik dibandingkan *pre-test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa media game Berbasis *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar pada Tema 8 Subtema 1 siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data statistik peneliti dapat menyimpulkan bahwa media game Quizizz efektif terhadap hasil belajar pada Tema 8 Subtema 1 siswa kelas V SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji t dan hasil uji ketuntasan belajar klasikal. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 64, dan mengalami kenaikan pada hasil nilai *post-test* menunjukkan rata-rata sebesar 86. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (75).

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 11-21.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Media Pendidikan Matematika*, 96-103.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. *Bandung : Alfabeta*.
- yusuf, W. F. (2018). Implementasi kurikulum 2013 (k-13) Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Al-Murabbi*, 263-278.