



## PENGARUH QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 9 KUNPAR KABUPATEN SIJUNJUNG

Hanifah Al Husna<sup>1</sup>✉, Vivi Puspita<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

e-mail : husna230599@gmail.com✉, vivipuspita.pendas@gmsil.com2

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Hal ini terjadi karena siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran serta penilaian guru yang masih menggunakan cara manual. Masalah ini terlihat dari nilai siswa yang masih dibawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 9 Kunpar Kabupaten Sijunjung. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental* dan rancangan penelitian *Randomized Posttest Only Control*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 9 Kunpar Kabupaten Sijunjung, tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 40 siswa. pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, dan dua kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen, kelas VB sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan metode uji t maka diperoleh data nilai  $t_{hitung} = 5,475$  dengan taraf kesukaran 5% dengan kriteria pengujian jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak. Dimana jumlah peserta tes di kelas eksperimen sebanyak 21 siswa dengan rata-rata 88, sedangkan pada kelas kontrol jumlah peserta tes sebanyak 19 orang dengan rata-rata 77. Standar deviasi kelas eksperimen ( $S=5,6$ ) rendah dari kelas kontrol ( $S=7,2$ ). Perolehan uji t yaitu  $t_{hitung} = 5,475$  dan  $t_{tabel} = 1,684$ . Dari hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan *quizizz web* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada skala dan denah di kelas V SDN 9 Kunpar Kabupaten Sijunjung tahun ajaran 2021/2022.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Quizizz, Hasil Belajar.

### Abstract

Research was motivated by the low achievement of student learning outcomes in mathematics lessons. This happens because students do not play an active role in learning and teacher assessments still use manual methods. This problem can be seen from the students' scores which are still below the Minimum Learning Completeness (KBM). This research aims to determine the effect of *quizizz* on student learning outcomes in class V mathematics subjects at SDN 9 Kunpar, Sijunjung Regency. This research is an experimental research with a *Quasi Experimental* design and a *Randomized Posttest Only Control* research design. The population in this study was class V students at SDN 9 Kunpar, Sijunjung Regency, 2021/2022 academic year, totaling 40 students. Sampling used saturated samples, and the two classes that were the research subjects were class VA as the experimental class, class VB as the control class. Based on the results of hypothesis testing using the t test method, the data obtained is a value of  $t_{count} = 5.475$  with a difficulty level of 5% with the test

Copyright (c) 2023 Hanifah Al Husna

criteria if  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Where the number of test takers in the experimental class was 21 students with an average of 88, while in the control class the number of test takers was 19 people with an average of 77. The standard deviation of the experimental class ( $S=5.6$ ) was lower than the control class ( $S= 7.2$ ). The results of the  $t$  test are  $t_{count}= 5.475$  and  $t_{table}=1.684$ . From the research results, it is proven that the use of Quizizz web has an influence on students' mathematics learning outcomes on scales and plans in class V of SDN 9 Kunpar, Sijunjung Regency, 2021/2022 academic year.

**Keywords:** Quizizz, Learning Results

## PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan adalah ilmu yang mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai alat untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar manusia (Switri, 2019: 5). Perkembangan teknologi yang terdapat pada firman Allah *Subhanahu wa Ta'ala*. surat An-naml ayat 28-30:

(٢٨) اَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَاَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ

(٣٠) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأَإِئِي أَلْقِي إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Tafsir dari ayat di atas: Burung membawa surat itu di sayapnya seperti kebiasaan burung. Kemudian, burung tersebut pergi ke istana Balqis ke tempat dia dulu menyendiri. Setelah itu, burung segera menjatuhkan surat melalui celah di depannya. Lalu, sang ratu menoleh ke samping dengan penuh adab dan wibawa, dia tampak heran dengan apa yang dilihatnya. Ratu mengambil surat itu, dan membuka perangko serta membacanya (Ghoffar & Al-Atsari, 2004: 211). Maka dari tafsir tersebut dapat kita pahami bahwa teknologi sudah ada sejak zaman nabi seperti, kisah nabi sulaiman pada ayat di atas.

Pemanfaatan media teknologi disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat menolong kegiatan proses pendidikan baik di dalam ataupun di luar kelas. Proses pendidikan akan berjalan efisien apabila keadaannya kondusif, menarik, aman, serta mengasyikkan. Media teknologi juga mempermudah guru dalam mengevaluasi latihan siswa dengan waktu yang singkat dan cepat. *Quizizz web* salah satu media teknologi yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pada pelajaran matematika. *Quizizz* adalah salah satu media pendidikan berbasis *website* yang bisa digunakan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Media berbasis *web* ini berisi soal-soal pengetahuan yang dikerjakan semacam mengerjakan kuis *online*. *Web* ini juga membuat siswa mengerjakan soal matematika dengan cermat dan teliti serta siswa mengetahui nilainya setelah menjawab soal tersebut (Rohmatin, 2020: 3-4).

Pelajaran matematika merupakan proses memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana agar siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik materi yang diajarkan (Amir, 2014, 1: 73). Matematika akan sulit dipahami oleh siswa SD jika diajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir siswa sekolah dasar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin pesat, hal ini berdampak pada kehidupan dunia yang selalu berkembang. Perkembangan yang terjadi tidak lepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi matematika sebagai alat yang

sangat penting yang mendasari perkembangan tersebut, oleh karena itu untuk membekali generasi muda dengan konsep-konsep dasar matematika perlu mendapat perhatian. Ketentuan ini akan menjadi landasan yang kokoh dalam menghadapi masa depan yang tidak diketahui (Hartini, 2019, 1: 247).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 9 Kunpar serta wawancara dengan guru kelas V diperoleh temuan masalah pada pelajaran matematika yaitu: (1) Penilaian pada pelajaran matematika masih menggunakan cara yang manual (2) Penilaian matematika untuk latihan siswa masih menggunakan kertas dan membuat guru susah dalam merekap penilaian (3) Hasil belajar matematika siswa sering tercecer (4) Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah. Mulyati & Evendi (2020: 66) mengemukakan pengimplementasian *quizizz* pada siswa, dapat membantu siswa membuat latihan di kelas melalui perangkat elektronik mereka. Tidak seperti *web* pendidikan lainnya, *Quizizz Game* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses belajar. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa mengikuti kuis pada saat yang sama di kelas dan dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Guru dapat memantau proses dan Unduh hasil saat kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Permainan *Quizizz* dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya menggunakan kertas untuk ujian.

Pemanfaatan *quizizz web* memudahkan siswa dalam memahami soal yang diberikan dan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut. Siswa SDN 9 Kunpar bisa bermain dan belajar melalui *quizizz web* ini, serta membantu siswa mengerjakan soal dengan cepat dan dapat melihat hasilnya langsung. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 9 Kunpar” penting dan menarik untuk dilakukan.

## Metodologi

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Posttest-Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak (R). Kelompok pertama diberikan *quizizz web* (X) dan kelompok lainnya tidak. Kelompok yang diberikan *quizizz web* disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan *quizizz web* disebut kelompok kontrol. Populasi yang akan menjadi target penelitian ini yaitu semua siswa kelas V di SDN 9 Kunangan Parit Rantang pada semester I tahun ajaran 2021/2022. Distribusi siswa di kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas V SDN 9 Kunpar 40 Orang**

Kelas	Jumlah Siswa
V A	21 Orang
V B	19 Orang

<b>Total</b>	40 rang
--------------	---------

Pengembangan instrumen penelitian ini yaitu: menurut Ahyar *et al* (2020: 116) instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen yang diperlukan, diantaranya yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi quiz, soal quiz, hasil quiz. Teknik pengumpulan data yang ingin diperoleh dalam penelitian adalah data hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar (SD), untuk itu dalam penelitian ini menggunakan teknik quiz. Quiz bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada hasil belajar matematika siswa setelah adanya perlakuan pada kelompok kelas. Teknik analisis data yang digunakan:

#### 1. Uji Normalitas

Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang berdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji *Liliefors* dengan melihat nilai signifikansi pada *shapiro-wilk*. Peneliti menggunakan SPSS v20 untuk uji normalitas.

Hipotesis yang diajukan adalah :

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data berdistribusi tidak normal (Purnomo, 2016: 84-88).

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians populasi data antara dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau berbeda. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Peneliti menggunakan SPSS v20 untuk uji homogenitas (Purnomo, 2016: 102-105).

#### 3. Uji Hipotesis

Menurut Siyoto & Sodik (2015: 16) hipotesis adalah kesimpulan sementara atau proposisi tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif diberi simbol  $H_1$ . Untuk menguji hipotesis alternatif tersebut diperlukan suatu perbandingan yang disebut hipotesis nihil atau hipotesis nol dan diberi simbol  $H_0$  (sering disebut hipotesis statistik). Rumusan hipotesis nol adalah kebalikan dari hipotesis alternatif. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Samples T Test* pada SPSS v20 (Purnomo, 2016: 102-105).

## Hasil dan Pembahasan

Data hasil belajar siswa kelas V SDN 9 Kunpar Kabupaten Sijunjung pada pembelajaran skala dan denah, dapat dilihat dari tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan *quizizz web* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan *quizizz web* pada kelas kontrol. Tes akhir yang diperoleh rata-rata ( $\bar{X}$ ), standar deviasi ( $Sd$ ), skor tertinggi ( $X_{mask}$ ), skor terendah ( $X_{min}$ ), terlihat pada tabel dibawah ini yaitu:

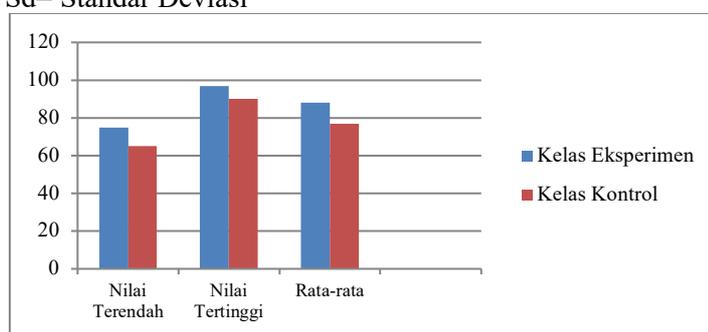
Tabel 2. Perhitungan Data Terakhir Penelitian

Kelas Sampel	N	$\bar{X}$	Sd	$X_{maks}$	$X_{min}$
Eksperimen	21	88	5,6	97	75
Kontrol	19	77	7,2	90	65

Ket: N= Jumlah Siswa

 $\bar{X}$  = Rata-rata Nilai Kelas

Sd= Standar Deviasi

Diagram 1. Nilai *Pottest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum uji hipotesis dan menarik kesimpulan pada penelitian ini dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan *web* SPSS versi 20 sebagai berikut:

## Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisic	Df	Sig.	Statisic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen (VA)	,145	21	,200*	,939	21	,208
	Kontrol (VB)	,247	19	,003	,904	19	,057

Dari tabel nilai signifikan di atas diperoleh pada *shapiro-wilk* 0,208 untuk kelas eksperimen dan 0,057 untuk kelas kontrol > 0,05 (taraf tingkat kesalahan/penolakan), maka dapat dinyatakan data tes hasil belajar berdistribusi normal.

## Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data nilai  $t_{hitung} = 5,475$  dengan taraf kesukaran 5% dengan kriteria pengujian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dimana jumlah peserta tes eksperimen 21 orang dengan rata-rata 88 dan kelas kontrol 19 orang dengan rata-rata 77. Standar deviasi kelas kontrol (7,2)

lebih besar dari kelas eksperimen (5,6). Perolehan nilai uji-t yaitu  $t_{hitung} = 5,475$  dan  $t_{tabel} = 1,684$ .

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kepala sekolah dan majelis guru SDN 9 Kunpar Kabupaten Sijunjung yang telah memberikan izin serta membantu dalam pengumpulan data.

### Daftar Pustaka

- Ahyar, H. et al. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Amir, A. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*, 06(01): 72–89.
- Ghoffar, A. & Al-Atsari, A.I. 2004. Tafsir Ibnu Katsir Jilid 6. Bogor: Pustaka Imam asy-Syafi'i.
- Hartini, Y. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Melalui Model Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas I Tema Pengalamanku SDN 8 Bengkalis Kecamatan Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1): 246–255.
- 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.
- Purnomo, R.A. 2016. Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS. Ponorogo: CV. Wade Group.
- Rohmatin, A.Q.N. 2020. Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1): 112.
- Siyoto, S. & Sodik, A. 2015. Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media.
- Switri, E. 2019. Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran. Pasuruan: Qiara Media.