

ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA

Ega Nurliana¹, Oktian Fajar Nugroho²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul, Jakarta

Email: oktianfajarnugroho@esaunggul.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the analysis of learning outcomes in the use of quizzes in science learning. This type of research is qualitative, with a description method. The population in this study were all fifth grade students of SDN Candu I, the sample used was 60 students. data collection techniques in the form of interviews. the results and discussion of the analysis of learning outcomes in the use of quizizz in science learning for class V SD Negeri Candu I that in the application of quizizz can foster student motivation and interest which has a relationship with learning outcomes. the use of quizizz in learning makes the learning process fun. The obstacle experienced is the internet quota that often changes. And based on the value data presented, there is an increase in learning outcomes in the use of quizzes in science learning.

Keywords: *learning outcomes, Quizizz, Science learning*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis hasil belajar dalam penggunaan quizizz pada pembelajaran IPA. Jenis penelitian ini kualitatif, dengan metode deskripsi. Populasi dalam penelitian ini Seluruh siswa kelas V SDN Candu I, sampel yang digunakan berjumlah 64 siswa. teknik pengumpulan data berupa wawancara. hasil dan pembahasan diatas mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan quizizz pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Candu I bahwa dalam penerapan quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. penggunaan quizizz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang sering berubah-ubah. Dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan quizizz dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci : Hasil belajar, Quizizz, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia. Dengan pendidikan dapat melahirkan sebuah generasi yang cerdas dan unggul, serta kunci dalam membangun sebuah masa depan. (Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam mengembangkan peserta didik dan potensi yang dimiliki dirinya secara spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan memiliki keterampilan yang berguna untuk masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar cita-cita dan kemauan dapat maju dengan sejahtera dan sesuai dengan pedoman hidup (Adelina Yuristia, 2018).

Pendidikan nasional dilandaskan dengan nilai keagamaan, budaya yang sesuai dengan Undang-undang Negara Republik Indonesia 1945. Fungsi dari pendidikan nasional yakni dapat mengembangkan watak, kemampuan serta mencerdaskan kehidupan bangsa agar manusia beriman, bertakwa, mandiri, kreatif dan menjadikan warga negara yang demokratis dan dapat bertanggung jawab (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).

Pada saat ini perhatian pemerintah Indonesia terhadap pendidikan sangat tinggi dan memberikan anggaran tambahan dan membangun fasilitas pendidikan yang dapat memadai serta dukungan para ahli, universitas untuk pengimplementasian

pendidikan (Oktian Fajar Nugroho et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukannya perubahan inovasi terbaru sebagai jalan keluar dari permasalahan yang sering muncul, seperti kurangnya inovasi dalam penggunaan model maupun media pembelajaran. Untuk menciptakan sebuah inovasi yang baru dalam pembelajaran dapat menggunakan model, strategi, metode serta media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari (Nursoviani et al., 2019). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal seperti, faktor internal terjadinya permasalahan yang terjadi pada diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan peserta didik

Hasil belajar di peroleh dari proses belajar dalam memahami materi tersebut. Kemudian, diimplementasikan dalam kehidupan nyata (Annisa Rahma, 2021). Maka dari itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai diperlukan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor eksternal seperti, media pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak tertarik (Novita 2019).

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar karena menjadikan peserta didik untuk menjadi aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal (Kurniawan, 2016). Oleh karena itu agar dapat mencapai hasil

belajar yang maksimal, pendidik perlu menggunakan media inovatif.

Namun terdapat suatu permasalahan yakni kurangnya inovatif pendidik dalam menggunakan media pembelajaran ke dalam proses belajar yang menyebabkan mata pelajaran IPA sulit dipahami dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar. Padahal mata pelajaran IPA ini membahas tentang pemahaman dan keterampilan, sehingga peserta didik harus bisa memahami pengetahuan tersebut, agar dapat membangun pengalaman peserta didik. Pelajaran IPA diberikan di sekolah dasar dikarenakan mata pelajaran IPA terdiri dari sekumpulan pengetahuan, fenomena alam, pengetahuan tentang benda, makhluk hidup serta kegiatan yang memerlukan pertemuan, untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Syofyan & Sinta, 2019).

Pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengembangkan kecerdasan yang dimiliki peserta didik mengenai alam yang memiliki jangka waktu yang tak pernah abis (Syofyan Harlinda, 2021). Agar permasalahan tersebut terselesaikan diperlukannya inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh dari itu pendidik memerlukan sebuah keahlian dalam mengajar yang bervariasi dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Pada Industri 4.0 dan abad ke-21 sedang meningkat, dan informasi bergerak dengan kecepatan yang sangat tinggi. Pada Abad 21 memberitahu bahwa tujuan dari system pendidikan harus

mempersiapkan sumber daya manusia yang maju untuk hidup diabad 21. Sains, teknologi, teknik dan matematika maju dengan sangat cepat. Gerakan ini memberikan dampak pada kualitas hidup dan banyak menciptakan perubahan kehidupan manusia (O F Nugroho et al., 2021). Media pembelajaran banyak sekali satu di antaranya media pembelajaran berbasis e-learning. Pendidik dalam pembelajaran abad 21 ini diharapkan dapat menggunakan teknologi kedalam pembelajaran serta terjadinya peningkatan keterampilan melalui 4.0 yang dibutuhkan pada abad 21 yang mencakup keterampilan communication, collaboration, critical thinking, problem solving dan creativity, innovation (Oktian Fajar Nugroho & Nurcahyo, 2018). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis e-learning memudahkan pendidik dalam memberikan pengajaran yang kreatif sehingga dalam proses pembelajaran dapat dengan cara tidak perlu tatap muka. Pembelajaran e-learning merupakan dari pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan teknologi elektronik dengan teknologi internet. Dengan penggunaan e-learning siswa memiliki waktu yang luang dan dapat belajar dimanapun (Susanti, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning menjadikan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dan langsung dalam proses belajar, agar proses belajar tersebut aktif serta menyenangkan maka dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz. Quizizz proses pembelajaran dengan

memanfaatkan internet bisa digunakan sebagai sarana interaksi guru dengan peserta didik seperti pemanfaatan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan sebuah webtool yang berbasis game edukatif yang dapat digunakan kedalam proses pembelajaran (Suhartatik, 2020)

Media pembelajaran berbasis Quizizz tepat digunakan kedalam proses pembelajaran mulai dari daring maupun secara tatap muka. Sehingga dalam pembelajaran menciptakan hal yang menyenangkan dan siswa tidak bosan. Keunggulan dari quizizz ini siswa mudah memahami materi yang dipelajari sehingga termotivasi dalam mempelajarinya dengan baik. Siswa lebih aktif dalam belajar jika menggunakan media quizizz kedalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa setuju pada pernyataan tersebut, karena quizizz mudah dalam penggunaannya dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019 hlm. 37).

Hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas V SDN Candu I, pada proses belajar saat ini guru mengalami kendala seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan hanya memanfaatkan media pembelajaran seadanya. Serta dalam penyampaian materi dalam kondisi ini hanya dibagikan melalui WhatsApp Group dan video pembelajaran yang dibagikan hanya mengambil dari Youtube. Sehingga belum tentu siswa memahami materi yang disampaikan dalam video tersebut. Dengan mengandalkan WhatsApp dan Youtube siswa

belajar menjadi tidak interaktif sehingga siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Jika guru mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (al haddar & julino adam, 2021) yang memiliki judul “Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian mengenai analisi media Quizizz dalam pembelajaran daring menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.

(Yulistiarawati et al., 2021) yang berjudul “Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian terdapat peningkatan minat belajar, sehingga aplikasi quizizz dapat dijadikan alternative guru sebagai media pembelajaran daring.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil wawancara, maka peneliti ingin menganalisis hasil belajar dalam penggunaan quizizz pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Agar dapat mengetahui hasil analisis keefektifan media quizizz dalam pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang Memberikan gambaran berupa data dalam keadaan subjek/objek (Dewi

& Asrori, 2019) . Analisis data kemudian dilakukan perbandingan dengan kenyataannya untuk dapat menyelesaikan masalah. Hasil penelitian didapatkan dari pengumpulan data yang sesuai dengan keadaan sebnearnya. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui wawancara dan melihat data nilai yang ada. Penelitian ini berdasarkan fokus pada penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Populasi pada peneltian ini kelas V SDN Candu I dengan sampel jenuh 64 siswa SDN Candu I .

Teknik pengumpulan data menjadikan 64 siswa menjadi sampel pada penelitian ini dan seorang guru yang dijadikan narasumber untuk dimintai keterangan dalam kegiatan wawancara. Hasil dari wawancara akan mendapatkan data dimana peneliti akan mengolah data yang sudah terkumpul. Data yang didapatkan dari hasil wawancara yaitu data nilai siswa IPA dalam penerapan quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran alat yang mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. IPA merupakan aktivitas mental (berpikir) sekumpulan orang yang bergerak dalam bidang yang dikaji atau gabungan pengetahuan. IPA juga dapat dikatakan sebagai susunan terstruktur hasil temuan yang dilakukan oleh ilmuwan. Hasil dari temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, teori dan model dalam sekumpulan pengetahuan dengan bidang yang dikaji, seperti

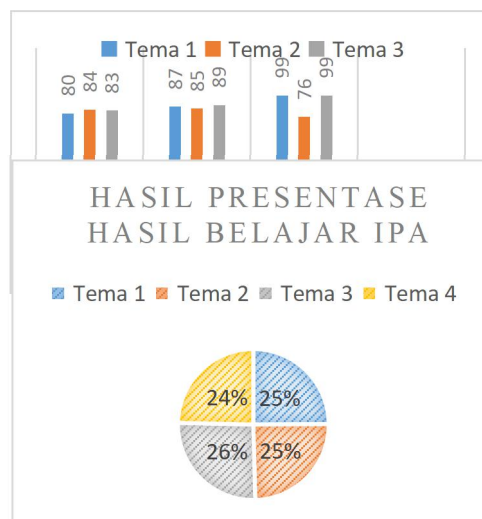
kimia, fisika, biologi dan lain sebagainya (Nelly & Yasinta, 2019).

Penggunaan quizizz memberikan siswa pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam pemberian soal dalam menggunakan quizizz memiliki banyak fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dalam proses belajar. Dengan penggunaan quizizz menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

Namun terdapat kendala dalam penerapan quizizz yaitu kouta internet yang jaringan sering tidak stabil sehingga dalam mengakses mengalami kesulitan. Maka dari itu harus mencari cara lain untuk mengaksesnya yaitu dengan menggunakan wifi.

(I. A. D. I. Nugroho) Adapun kelebihan dalam penggunaan quizizz ini yakni, (1) akan muncul poin jika menjawab jawaban yang benar, (2) Jika memilih jawaban yang salah akan muncul jawaban yang benar, (3) dapat melihat kembali jawaban yang dipilih. Selanjutnya adapun kelemahannya yakni, (1) tab baru mudah dibuka oleh siswa, (2) siswa sulit dikontrol ketika membuka tab baru.

Berdasarkan hasil data nilai siswa yang diperoleh antara lain sebagai berikut :



Gambar 1.2

Berdasarkan gambar 1.1 diatas terdapat perbedaan nilai yang terletak pada Tema 1 subtema 1 dengan rata-rata nilai 80, subtema 2 dengan nilai 84 dan subtema 3 dengan nilai 83. Selanjutnya untuk Tema 2 memiliki nilai dengan rata-rata subtema 1 dengan nilai 87, subtema 2 dengan nilai 85, subtema 3 dengan nilai 89. Untuk Tema 3 subtema 1 dengan rata nilai 99, subtema 2 dengan nilai 76 dan subtema 3 dengan nilai 99. Selanjutnya pada Tema 4 subtema 1 memiliki rata rata nilai 85, subtema 2 dengan nilai 82 dan subtema 3 dengan nilai 94. Setelah menghitung rata-rata pertema pada pelajaran IPA dapat dilihat pada gambar 1.2 maka, dapat disimpulkan bahwa pada Tema 2 memiliki nilai yang rendah dengan presentase 24% dengan nilai rata-rata 87,1. Maka, dari itu terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan quizizz pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Candu I bahwa dalam penerapan quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. penggunaan quizizz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang sering berubah-ubah. Dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat

peningkatan hasil belajar dalam penggunaan quizizz dalam pembelajaran IPA.

SARAN

Dengan mengetahui data nilai mata pelajaran IPA yang ditemukan oleh peneliti terdapat nilai yang rendah pada Tema 2. Maka, peneliti memberikan masukan untuk para guru menggunakan media quizizz ke dalam pembelajaran IPA agar dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Oktian Fajar Nugroho selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing kami dalam melakukan penelitian dan penulisan hasil dari penelitian ini. terimakasih kepada guru dan peserta didik SD Negeri Candu I atas kerjasama dan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Yuristia. (2018). Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan. *Journal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/view/5714>
- Ainissyifa, H. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1–26.
- al haddar, G., & julino adam, M. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.

- Annisa Rahma, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Dewi, C., & Asrori, M. (2019). Analisis pembelajaran dalam mengembangkan dikemandirian pada anak usia 5-6 tahun di tk pertiwi 1 pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1–15. <http://www.eolss.net/sample-chapters/c14/e1-37-02-02.pdf>
- Habe, H., & Habe, H. (n.d.). *Sistem pendidikan nasional*.
- Kurniawan, T. D. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SD SE-KECAMATAN GEDANGSARI GUNUNGKIDUL*. 21–26.
- Nelly, W., & Yasinta, L. (2019). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (W. Nelly & L. Yasinta (eds.); cetakan ke). DEEPUBLISH. <https://books.google.co.id/books?id=ZhyZDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR15#v=onepage&q&f=false>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nugroho, I. A. D. I. (n.d.). *Pembuatan soal Menggunakan Aplikasi Quizizz*.
- Nugroho, O F, Permanasari, A., & ... (2021). STEM Learning for Science Education Program: Reference to Indonesia. *Jurnal Inspirasi ...*, 11(2), 90–100. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/5908>
- Nugroho, Oktian Fajar, & Nurcahyo, M. A. (2018). Analisis Literasi Pendidikan STEM pada Siswa dan Pemahaman Konsep IPA Melalui Peta Konsep di SDN Palasari II. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 1(2), 121. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i2.4395>
- Nugroho, Oktian Fajar, Permanasari, A., Firman, H., & Riandi, R. (2021). The Importance of Stem Based Education in Indonesia Curriculum. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 56–61. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i2.3779>
- Nursoviyani, L. D., Farhan, Y., Sahal, D., & Ambara, B. (2019). *Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah*. 16(2).
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia

- Book.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jDP4DwAAQB AJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=Su hartatik,+T.+\(2020\).+Best+Prac tice+Implikasi+Media+Quizizz +Berbasis+Android+Terhadap+ Kualitas+Pembelajaran+Dalam +Mencetak+Siswa+Berprestasi +di+Tingkat+Nasional.+Ahlime dia+Book&](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jDP4DwAAQB AJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=Su hartatik,+T.+(2020).+Best+Prac tice+Implikasi+Media+Quizizz +Berbasis+Android+Terhadap+ Kualitas+Pembelajaran+Dalam +Mencetak+Siswa+Berprestasi +di+Tingkat+Nasional.+Ahlime dia+Book&)
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Syofyan, H., & Sinta. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/DOI:doi.org/10.21009/JPD.011.25>
- Syofyan Harlinda, N. R. (2021). *ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDN DURI KEPA 05 DALAM MASA PANDEMI COVID-19*. 2(3).
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>