

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS IV SDN MELAYU
MUHAMMADIYAH KOTA MAKASSAR**

***THE EFFECT OF USING THE QUIZIZZ APPLICATION ON STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT PPKn CLASS IV
SDN MELAYU MUHAMMADIYAH MAKASSAR CITY***

Pattaufi¹, Widya Karmila Sari Achmad², Nurul Rezki Aulia³

¹²³ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

¹pattaufi@unm.ac.id, ²wkamila73@unm.ac.id, ³rezkiaulia09@gmail.com

ABSTRACT

This type of research is a type of Pre-experimental design research with a One- group preteset-posttetst model. This study aims to (1) Know the description of the use of the Quizizz application in the learning process of PPKn Class IV SDN Melayu Muhammadiyah Makassar City; (2) Knowing whether there is any influence on the use of the Quizizz application on student learning outcomes in the PPKn Class IV subject of SDN Melayu Muhammadiyah Makassar City?. The population in this study amounted to 47 students of classes IVA and IVB at SDN Melayu Muhammadiyah Makassar City. The samples used were 24 class IVB students of SDN Melayu Muhammadiyah Makassar City. The sample technique used is saturated sampling. The data collection techniques used in this study are tests, observation, and documentation. The results of the analysis are processed by descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of the descriptive analysis show that the influence of using the Quizizz application on student learning outcomes in PPKn subjects is in the very good category, and the implementation of the learning process carried out by students is in the good category. Student learning outcomes after being treated were in the very good category. The results of inferential statistical analysis using an independent sample t-test showed a probability value smaller than 0.05, then H_0 rejected and H_1 was accepted so that it can be concluded that there is an influence of using the Quizizz application on student learning outcomes in class IV PPKn subjects SDN Melayu Muhammadiyah Makassar City.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Results*

ABSTRAK

Jenis Penelitian ini adalah jenis penelitian Pre-eksperimental design dengan model One-group preteset-posttetst. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui gambaran penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar; (2) Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Siswa pada mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar?. Populasi pada penelitian ini berjumlah 47 orang siswakelas IVA dan IVB di SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar. Adapun sampel yang digunakan sebanyak 24 siswakelas IVB SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar. Teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis diolah dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn berada pada kategori sangat baik, dan keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan siswa berada pada kategori baik. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berada pada kategori sangat baik. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil belajar

Article History:

Submitted	Accepted	Published
April 09 th 2023	Mei 10 th 2024	Juni 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk membekali siswa sejumlah ilmu yang berguna bagi hidup dan kehidupannya. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat berkembang sejalan dengan keinginan untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Tak hanya itu, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan dirancang sebagai suatu bentuk investasi jangka panjang yang diharapkan mampu mencetak generasi yang cakap dan memiliki kualifikasi yang layak saing dengan manusia lainnya. Pencapaian pendidikan akan berimbang pada terciptanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber Daya Manusia (SDM) inilah yang selanjutnya menjadi indikator penentu kemajuan suatu bangsa. Dengan demikian, pendidikan khususnya di era globalisasi sekarang ini kian menjadi suatu aspek yang krusial, tak hanya menyangkut hajat hidup manusia, namun juga dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Standar kompetensi lulusan pada Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar difokuskan pada a) persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, b) penanaman karakter yang sesuai dengan nilai - nilai Pancasila, dan c) penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sadiman et al., 2018). Pendidikan adalah suatu proses membantu siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat. Untuk itu, pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk memberikan seperangkat ilmu dan keterampilan kepada siswa guna memecahkan berbagai masalah kehidupan. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman, masalah kehidupan kian kompleks dari waktu ke waktu. Demikian pula dengan kebutuhan pendidikan. Untuk itu, upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi fokus tersendiri bagi setiap Negara di Dunia, tak terkecuali dengan sistem pendidikan di Indonesia. Di Indonesia, peningkatan mutu pendidikan dilakukan melalui perbaikan proses belajar mengajar yang dikemas dalam berbagai metode untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berbicara mengenai tujuan pendidikan, keberhasilan belajar seorang siswa sangat ditentukan oleh faktor-faktor internal yang melekat pada diri siswa tersebut. Salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.

Demikian pula sebaliknya, minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dengan demikian, minat belajar siswa memiliki korelasi yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Minat seperti yang dipahami selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Siswa yang menaruh minat besar terhadap suatu mata pelajaran, akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Oleh karena pemusatan perhatian yang intensif itulah yang selanjutnya memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, memperoleh hasil belajar yang maksimal sehingga bermuara pada pencapaian prestasi yang diinginkan.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan teoritis, keterampilan dan sikap. Pengetahuan teoritis dapat diukur dengan menggunakan teknik tes. Keterampilan dapat diukur dengan menggunakan tes perbuatan. Adapun perubahan sikap dan pertumbuhan anak dalam psikologi hanya dapat diukur dengan teknik nontes, misalnya observasi, wawancara, skala sikap, dan lain-lain.

Menelisik dari pandangan konstruktivisme, kegiatan membelajarkan materi kepada siswa merupakan upaya membantu siswa untuk membangun konsep-konsep dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep itu terbangun kembali (Ratumanan, 2002). Sejalan dengan pandangan tersebut, maka guru sebagai ujung tombak pendidikan mengampuh tanggung jawab yang besar guna mewujudkan tujuan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sehingga mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal tersebut sebagaimana pandangan Piaget yang dikemukakan dalam pendapat berikut.

Pengetahuan diperoleh siswa dari suatu kegiatan yang diperoleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Siswa mengaktifkan struktur kognitif dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru (Susanto, 2013, hal. 187).

Sesungguhnya yang terjadi seringkali tidak sejalan dengan teori pemerolehan kondisi informasi sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget tersebut diatas. Berdasarkan observasi di Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar, peneliti menemukan suatu kecenderungan yakni masih banyaknya siswa yang sulit untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung melakukan aktivitas lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terlebih jika pada dalam proses pembelajaran, guru hanya

menggunakan metode ceramah atau non aplikasi yang bersifat satu arah. Hal ini menjadikan siswa semakin pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi yang terjadi di atas, maka diperlukan upaya untuk mengkondisikan proses pembelajaran agar minat belajar siswa dapat meningkat dalam rangka pencapaian hasil belajar yang maksimal. Terkait dengan hal tersebut, maka salah satu solusi yang dipandang dapat menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game (*game based learning*) melalui aplikasi *Quizizz*. Melalui media ini, proses pembelajaran memungkinkan untuk dikemas dalam bentuk yang interaktif dan menyenangkan karena situasi pembelajaran di desain dalam bentuk pola permainan yang dapat menghilangkan kejenuhan pada diri siswa, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Oleh karena itu, peneliti merumuskan permasalahan tersebut di atas ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Pre-eksperimental design* dengan *One-group pretest-posttest design* dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang terjadi pada hasil belajar siswa dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental Design (nondesigns)* dengan *One-Group Pretest-posttest Design*. Jenis desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun paradigma desain *Pre-eksperimental Design* dengan *One-Group Pretest-posttest*.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh digunakan karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang dipilih adalah seluruh Siswa kelas IV B SDN Melayu Muhammadiyah dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.

Tabel 3.2. Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	12	12	24

Teknik analisis data kuantitatif terdiri dari yaitu *statistik deskriptif*, dan *statistic inferensial*. Metode pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis (analisis akhir).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara umum hasil belajar siswa saat diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Data hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan saat penelitian berlangsung. Hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam kategori yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah..

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari lembar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 26. Adapun kriteria keputusannya adalah: Jika, $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H_0 diterima dalam artian sebaran data dinyatakan berdistribusi normal.

Untuk melakukan pengujian normalitas dengan uji *Kolmogorov-mirnov*, dan *Saphiro Wilk* kita dapat mengikuti beberapa langkah berikut:

- 1) Tentukan hipotesis
 H_0 : Populasi mengikuti distribusi normal
 H_1 : Populasi tidak mengikuti distribusi normal
- 2) Tentukan tingkat signifikansi
- 3) Menghitung statistik uji
 $D = \max F(x) - S(x)$
 D = nilai tertinggi dari perbedaan antara $S(x)$ dan $F(x)$
- 4) Keputusan: Tolak H_0 pada suatu taraf tertentu jika uji statistik D melebihi α yang ditunjukkan pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*
- 5) Kesimpulan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melakukan pengujian kesamaan antara dua keadaan atau lebih. Uji homogenitas ini berfungsi mengetahui apakah data di dalam variabel ada yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan SPSS 26. Adapun kriteria keputusannya adalah:

Jika, $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dalam artian data dapat dikatakan bersifat homogen.

Untuk menentukan nilai F_{hitung}

$$F_{hitung} = \frac{S_B^2}{S_K^2}$$

Keterangan :

S_B^2 = untuk varian terbesar

S_K^2 = untuk varian terkecil

Untuk menentukan nilai F_{tabel}

$$F_{tabel} = (\alpha, V_{1n-1}, V_{2n-3})$$

Keterangan :

V1 = pembilang

V2 = penyebut

n = jumlah data

α = taraf signifikan

c. Uji Homogenitas

Ada Uji analisis dilaksanakan setelah data diperoleh, pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y), untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* melalui uji *t-test*.

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata hasil pengambilan data

μ_0 = Nilai rata-rata ideal

S = Standar deviasi sampel

N = Jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Penelitian ini menelaah tentang pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* di Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar di Kelas IV yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 13 Februari 2024 sampai hari Sabtu, tanggal 02 Maret 2024. Adapun kelas yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas IV dimana jumlah siswanya sebanyak 47 orang siswa. Kelas yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas IVB dimana jumlah siswanya sebanyak 24 orang siswa. Jenis penelitian ini adalah *Pre-eksperimental design* dengan *one grup pretest posttest design* maka dari itu pada penelitian ini hanya ada kelas eksperimen dan tidak ada kelas kontrol.

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Melayu Muhammadiyah kota makassar ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran PPKn, untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah ini dikarenakan SD Negeri Melayu Muhammadiyah adalah masih banyaknya siswa yang sulit untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung melakukan aktivitas lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terlebih jika pada dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah atau non aplikasi yang bersifat satu arah, guru tidak kreatif dalam menggunakan media pembelajaran utamanya pada perkembangan ilmu teknologi (IT). Hal tersebut menjadikan siswa semakin pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. Gambaran Penggunaan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan Penggunaan aplikasi *Quizizz* di kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah adalah kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam mengerjakan soal-soal latihan sehingga dapat dilihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* diterapkan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz*, (Mukharomah, 2021), Sebagai berikut; (1) Guru memberikan link pembelajaran atau permainan *Quizizz* kepada siswa atau

dapat diakses di internet melalui <http://Quizizz.com> dan masukkan kode yang tersedia. (2) Setelah memasukkan kode dan semua siswa sudah bergabung dalam pembelajaran atau permainan, siswa siap mengikuti permainan dan menjawab setiap soal yang disediakan. Dan pada layar laptop guru ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang dikerjakan sesuai skor dan peringkat yang diperoleh. (3) Pada akhir sesi/soal, akan muncul nama-nama siswa yang mendapatkan skor tertinggi. Nilai dihitung berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab soal.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini diterapkan pada siswa IVB yang merupakan kelas eksperimen dengan jumlah keseluruhan sebanyak 24 orang. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dinilai dapat meningkatkan motivasi, semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan dalam bentuk yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan ini tentunya dimulai dari mengobservasi kemampuan awal siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Peneliti melakukan observasi awal di kelas untuk mendapatkan gambaran awal tentang kondisi kelas, kebutuhan siswa, dan kemampuan siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini terlebih dahulu dilakukan *pretest* pada pertemuan pertama untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan proses pembelajaran selama empat hari, dalam akhir kegiatan pembelajaran siswa diberikan latihan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam menjawab soal-soal latihan. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa menggunakan aplikasi *Quizizz* dan dapat mengetahui langkah-langkahnya dengan baik sebelum dilakukan *posttest* pada akhir pertemuan pembelajaran. Aktivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran ini tentunya memberikan antusias kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar memberikan hasil dan terjadi peningkatan terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui keterlaksanaan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* ini maka peneliti menggunakan instrumen lembar observasi. Instrumen lembar observasi dibagi menjadi dua yaitu untuk siswa dan guru model.

Sebelum memulai penelitian guru dan peneliti menyiapkan seluruh perangkat ajar yang akan digunakan yaitu bahan ajar, modul Ajar PPKn yang telah disepakati oleh guru dan peneliti dengan capaian pembelajaran mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya, memahami bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru, kemudian menyiapkan soal tes pada aplikasi *Quizizz* berdasarkan prosedur pembuatan soal dimulai dari memperhatikan CP (Capaian pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), menentukan indikator soal, sehingga menjadi menjadi soal yang sesuai dengan

aspek kognitif, serta alat dukung lainnya untuk kelancaran penelitian. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan prosedur dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Pada penelitian ini terdapat dua cara penggunaan aplikasi *Quizizz* yaitu menggunakan *handphone* atau laptop secara langsung dan ada mode kertas. Pada mode *handphone* atau laptop siswa login dalam aplikasi *Quizizz*, kemudian menunggu teman lainnya bergabung diruang tunggu, setelah semua siswa sudah login maka guru akan memulai *Quizizz* dan siswa mengerjakan bersama dengan teman-teman yang memiliki *handphone*. Pada mode kertas diperuntukkan untuk siswa yang tidak memiliki *handphone*, masing-masing siswa diberikan kertas yang berisi kode *QR (Quick Response)* yang berbeda, guru memulai *Quizizz* dengan menampilkan soal, siswa menjawab pertanyaan tersebut sesuai jawaban peneliti melalui aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada kegiatan akhir, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi untuk menyimpulkan akhir dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakuka, guru memperlihatkan peringkat hasil *pretest* siswa.

Pada pertemuan pertamana ini siswa sangat antusias karena kegiatan ini merupakan hal baru bagi mereka dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Zhao, 2019) *Quizizz* adalah aplikasi berbasis edukatif, yang memungkinkan aktifitas multi permainan secara simultan dan mengubah latihan di kelas menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Saat menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh di kelas, mengulang kembali ke perangkat elektronik mereka sendiri. Pertemuan berikutnya yaitu pada pertemuan kedua hari Sabtu, 17 Februari 2024, pertemuan ketiga hari Selasa, 20 Februari 2024, pertemuan keempat hari Sabtu, 24 Februari 2024, pertemuan kelima pada hari Selasa 27 Februari 2024. Pada pertemuan kedua sampai kelima merupakan pemberian *treatment* menggunakan aplikasi *Quizizz* agar siswa lebih terbiasa dan mahir. Di awali membuka kegiatan pembelajaran dengan melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama siswa bisa berjalan baik dan bermakna, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini. Kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, guru melaksanakan proses pembelajaran seperti biasanya. Kemudian disetiap akhir pembelajaran guru memberikan *treatment* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang berisi soal evaluasi setiap materi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Pada pertemuan keenam yaitu pada hari Sabtu, 02 Maret 2024 yang juga merupakan hari terakhir dalam penelitian ini akan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir dari pertemuan ini apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebelum melaksanakan *posttests* guru mempersiapkan terlebih dahulu modul ajar, soal evaluasi pada aplikasi *Quizizz*, dan hal-hal yang menunjang kelancaran proses pembelajaran. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama siswa bisa berjalan baik dan bermakna, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, melaksanakan proses pembelajaran seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Setelah proses pembelajaran selesai dan siswa telah mendapatkan materi sesuai dengan capaian

pembelajarannya, maka diadakan *Posttest*. Selanjutnya siswa mencoba untuk menjawab soal-soal melalui aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui hasil belajar siswa, soal yang diberikan sebanyak 20 nomor. Kegiatan *Posttest* terlaksana dengan baik karena guru dan siswa sudah berpengalaman dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pada kegiatan akhir, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi untuk menyimpulkan akhir dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, guru memperlihatkan hasil *posttest* siswa.

Dalam pelaksanaan pemberian treatment menggunakan aplikasi *Quizizz* peneliti mengobservasi kegiatan guru dan siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran hal ini terlihat saat pelaksanaan evaluasi dimana ada beberapa kendala yang terjadi yaitu:

- a) Jaringan internet sekolah yang tidak stabil, ketika terjadi gangguan jaringan baik guru dan siswa akan terhenti untuk sementara dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*, hal ini mengganggu konsentrasi siswa.
- b) Beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengakses aplikasi *Quizizz* dikarenakan email yang mereka gunakan bukan email pribadinya melainkan email orangtua yang mereka tidak ketahui passwordnya, ketika mengisi nama dan kode akses kurang teliti atau salah ketik.
- c) Tidak tersedianya perangkat yang cukup atau siswa tidak membawahi handphone.
- d) Ditemukan nama siswa yang ganda, disebabkan karena ada anggota keluarga di rumah yang masuk di grup sekolah dan ikut mengakses aplikasi *Quizizz*.

Kendala yang siswa alami pada saat pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* tersebut dapat diatasi dengan:

- a) Menggunakan jaringan pribadi peneliti atau wali kelas, beberapa siswa juga menggunakan jaringan pribadinya agar tidak tergantung dengan jaringan sekolah dan lainnya.
- b) Meminjamkan email beberapa guru atau membuat email baru untuk siswa dan mengingatkan agar lebih teliti dalam mengisi identitas.
- c) Siswa yang tidak memiliki handphone diberikan *Quizizz* mode kertas yang merupakan fitur bawaan dari aplikasi *Quizizz*, setiap siswa yang tidak memiliki handphone diberikan lembaran kode *QR (Quick Response)*, guru menampilkan soal yang ada pada aplikasi *Quizizz*, setelah siswa membaca soal dan menentukan jawaban yang benar guru akan melakukan *scan* jawaban melalui *handphone* dengan mendatangi siswa satu persatu, kegiatan tersebut dilakukan secara berulang sampai soal terakhir.
- d) Guru menyampaikan ke grup untuk pertemuan-pertemuan berikutnya agar tidak mengakses aplikasi *Quizizz* bagi yang bukan sampel dari penelitian ini, guru bisa mengeluarkan secara langsung dari aplikasi *Quizizz* dengan menghapus nama ganda tersebut.

Penerapan aplikasi *Quizizz* pada siswa dapat digambarkan melalui lembar observasi guru. Adapun hasil dari lembar observasi guru dan Siswa dilakukan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* kepada siswa, sehingga dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran serta penggunaan aplikasi *Quizizz* terlaksana dengan baik. Hal ini dilihat dari antusias dari siswa saat diberikan treatment menggunakan aplikasi *Quizizz*, presentasi nilai hasil evaluasi siswa setiap pertemuan mengalami peningkatan, serta

didukung dari pihak sekolah, sehingga penggunaan teknologi dimanfaatkan untuk hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada penelitian ini sejalan dengan (Nurkencana, dalam Wijaya, 2017) evaluasi terhadap hasil belajar suatu pedoman yang tepat digunakan untuk menetapkan frekuensi tes adalah susunan daripada bahan pelajaran. Apabila suatu bahan pelajaran terdiri dari empat unit, maka tes terhadap bahan pelajaran tersebut paling sedikit harus dilaksanakan setiap akhir daripada suatu unit. Selain itu, penyusunan soal-soal merupakan hal yang sangat penting pula dalam proses evaluasi. Sebab tepat tidaknya data yang diperoleh sangat tergantung kepada baik tidaknya soal-soal yang akan digunakan.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar

Berdasarkan Penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Siswa pada mata Pelajaran PPKn di kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar. Untuk mengetahui aplikasi *Quizizz* berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka dilakukan uji statistik infrensial. Sebelum data hasil penelitian di uji hipotesisnya terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, setelah data hasil penelitian teruji normalitas maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah independent sampel *t-test* yang digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan di kelas IVB.

Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan pada aspek kognitif siswa dimana pada saat *pretest* berada pada kategori tinggi dan pada saat *posttest* berada pada kategori sangat tinggi. Secara deskriptif hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz* mengalami peningkatan. Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar dengan jumlah populasi 24 menunjukkan bahwa data bersifat normal dengan demikian hipotesis penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperkuat juga oleh peneliti sebelumnya (Maharani, 2023) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Maharani mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Purba,2019) Implementasi dalam menggunakan Game *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Aplikasi *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Aplikasi *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang bersifat satu arah atau non aplikasi di era berkembang pesatnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena pembelajaran yang menggunakan aplikasi dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur. Dan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi juga memperkenalkan siswa bahwa *smartphone* atau laptop yang sering digunakan bukan hanya untuk bermain game atau media social saja, tetapi bisa juga digunakan sebagai sumber pengetahuan, dan apabila siswa jenuh atau Ketika bosan belajar menggunakan buku, siswa dapat mengakses aplikasi *Quizizz* serta mencari materi yang diinginkan, mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dan apabila siswa ingin mengasah kemampuannya, siswa dapat mencari quis atau soal dengan berbagai macam jenis soal dan mata Pelajaran lainnya. Untuk mengakses *Quizizz* dapat dimanapun dan kapanpun, selagi masih tersedia perangkat seperti *smartphone* dan laptop, serta adanya jaringan internet untuk mengakses *Quizizz*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan peneliti sebagai berikut:

1. Sebelum penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran PPkn menunjukkan kategori tinggi dan setelah menunjukkan kategori sangat tinggi. Yang berarti penggunaan aplikasi *Quizizz* terlaksana dengan baik.
2. Penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran- saran sebagai berikut:

1. Siswa
Siswa kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar disarankan untuk meningkatkan partisipasi aktifnya dalam kegiatan belajar terutama penggunaan aplikasi *Quizizz*.
2. Guru
Guru kelas disarankan untuk memotivasi siswa dalam rangka meningkatkan partisipasi aktifnya dalam kegiatan belajar terutama penggunaan aplikasi *Quizizz*.
3. Kepala Sekolah
Sebagai penentu kebijakan di sekolah, kepala sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas belajar yang memadai guna membantu guru meningkatkan pembelajaran.
4. Bagi peneliti

Yang melaksanakan penelitian dengan judul yang sama, agar hasil penelitian ini kiranya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik

lagi dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1)
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI AL Muqorrobiyah. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–20.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, I(1).
- Pandu Paksi, H., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah dalam Jaringan*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Journal of Dinamika Pendidikan*, 12(1).
- Ratumanan. (2002). *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik*. Tarsito.
- Republik Indonesia. (n.d.). Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impact of Student's Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, II(2).
- Ruslan. (2009). *Validasi Isi Buletin Pa'birinta* No. 10 Tahun IV.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi [JIITUJ]*, 4(2), 163–173.
- Suciningsih, (2020). *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*.
- Sulistiyani, A. S. S. M. M. (2016). Metode Diskusi Buzz Group 102 dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *Unnes Physics Education Journal*, V(1).

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar (I)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono.(2016).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Andy Purba. (2017). Frekuensi Tes dan Bentuk Soal Tes Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. FKIP Universitas Islam Riau. *Media Neliti Journals*.
- Winarno. (2015). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1),37– 43