



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3660 - 3667

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar

Rahma Annisa^{1✉}, Erwin²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: rahmaannisa3008@gmail.com¹, erwin@uhamka.ac.id²

Abstrak

Tujuan dilaksanakannya studi ini untuk dalam mengetahui terdapat pengaruh atau tidak hasil belajar IPA akan murid kelas IV melalui menggunakan Aplikasi Quizizz. Metode studi ini berupa Quasi Eksperimen dan bentuk studi *Nonivalent Control Group Design*. Pada studi ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Sampel penelitian berjumlah 55 siswa yang terdiri dari IV A 26 siswa menjadi kelas kontrol dan IV B 29 siswa menjadi kelas eksperimen. Hasil perhitungan pengujian persyaratan analisis pengujian normalitas kelas eksperimen serta kontrol berdistribusi normal. *Test homogenitas* kelas eksperimen antara *pretest* serta *posttest* d $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,033 < 1,87$ dinyatakan data homogen. Perhitungan kelas kontrol antara *pretest* dan *posttest* $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,73 < 2,96$ dinyatakan data homogen. Hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh dalam menggunakan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Hasil penelitian ini menyatakan terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, IPA.

Abstract

The target of this research is to know if there is an effect on science learning outcomes in fourth grade students using the Quizizz application or not. The method implemented in study is a quasi-experimental and nonivalent control group design research form. In this study, pretest and posttest were conducted. The research sample was 55 students consisting of IV A 26 pupils in the control class and IV B 29 pupils in the experimental class. The outcome of the calculation of the test requirements analysis of the normality the experimental class and control class are distributed in normalway. Homogeneity test of the experimental class between pretest and posttest d $F (count) < F (table) = 1.033 < 1.87$ declared homogeneous data. The calculation of the control class between pretest and posttest $F (count) < F (table) = 1.73 < 2.96$ declared homogeneous data. The hypothesis result is $t_{count} > t_{table} = 3,289 > 2,000$, therefore H_1 is accepted which stated that there is an effect in the use Quizizz application on the science learning outcomes of students IV at SDN Sumur Batu 08 Central Jakarta. The outcome of research stated that there is an influence of the Quizizz Application Use on the Science Education Result of Class IV Students at SDN Sumur Batu 08 Central Jakarta.

Keywords: Quizizz Application, Learning Outcomes, Science.

Copyright (c) 2021 Rahma Annisa, Erwin

✉ Corresponding author :

Email : rahmaannisa3008@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

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.

Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pengajar serta murid, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Belajar merupakan pengembangan karakter dari proses menggali ilmu.(Putria et al., 2020). Kegiatan belajar dan mengajar dilakukan secara langsung agar siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna, tapi tidak ada situasi saat ini. COVID-19 sudah tersebar pada banyak Negara di dunia, terutama pada Indonesia. Virus corona merupakan virus yang berbahaya, maka dari itu pemerintah mengimbau masyarakat untuk melakukan segala kegiatan dirumah, termasuk kegiatan belajar dan mengajar. Dalam situasi pandemic seperti ini, pendidik memiliki posisi yang penting.

Keberhasilan peserta didik dilihat dari nilai yang didapatkan dan perkembangan karakter individu. Menurut Hamalik hasil belajar adalah tingkat seseorang menguasai perkembangan ilmu-ilmu kegiatan belajar mengajar.(Daud, 2012). Berdasarkan pandangan ahli dapat dimengerti sesungguhnya hasil belajar adalah pemahaman dan penguasaan yang didapatkan melalui kegiatan belajar mengajar. Pemahaman dan penguasaan pada suatu ilmu yang mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamdan dan Khander hasil belajar merupakan pacuan dalam mengukur kemampuan siswa, serta kunci dalam mengembangkan cara pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif serta memiliki keseimbangan antara materi dengan penilaian.(Ricardo & Meilani, 2017). 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). Melalui faktor yang disebutkan, terdapat faktor instrument, dalam faktor instrument terdapat komponen yang penting menunjang hasil belajar yaitu, media pembelajaran. Zakiah dalam Nurmaidah menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda dapat ditangkap oleh indera. Media digunakan sebagai alat interaksi dalam kegiatan belajar mengajar yang memudahkan penyampaian materi.(Nurmadiyah, 2016). Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai pada situasi saat ini media pembelajaran berbasis atau . Media interaktif berbasis komputer yaitu media yang didukung dengan program yang menarik sehingga meningkatkan keaktifan siswa, serta dapat dipahami dengan indera penglihatan dan pendengaran. (Rusman, 2012).

Maka dari itu, pembelajaran dirumah membuat peserta didik dituntut dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang untuk memudahkan proses pembelajaran (Maharuli & Zulherman, 2021). 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. Situasi pandemic di Indonesia menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk melakukan proses pembelajaran online dari segala jenjang pendidikan. Pertimbangan memilih media pembelajaran harus dilakukan agar situasi kegiatan belajar tetap aktif. (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*.

E-learning merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. (Kusumantara, 2017). *E-learning* merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh. 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. (Fazriyah et al., 2020). Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi quizizz ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan (Rajagukguk, 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 Ilmu pengetahuan mengenai alam yaitu penguasaan teori, bukti nyata, gambaran, prinsip serta melakukan. Dengan melakukan atau mempraktekan, siswa menjadi lebih mengerti dan mengimplementasikan dalam aktivitas. (Surya, 2017). Mata pelajaran IPA mencakup pemahaman dan keterampilan, sehingga anak mampu memahami serta menggunakan ilmu dalam kehidupan. Pembelajaran IPA dalam pembelajaran jarak jauh membuat siswa menjadi sulit memahami materi dan kurang tertarik. 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).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat, pada kenyataan saat pandemi ini guru masih sulit memilih media pembelajaran yang tepat. Guru kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta pusat ini masih menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dibagikan melalui aplikasi WhatsApp. Media video pembelajaran ini menuntut siswa belajar mandiri.

Video pembelajaran dibagikan pendidik merupakan video yang telah tersedia di YouTube, sehingga materi yang disampaikan dari video tersebut belum tentu lengkap dan sulit dipahami. Daya tangkap yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah KKM. Hasil belajar yang kurang memuaskan diperoleh dari beragam mata pelajaran, salah satu IPA. IPA mata pelajaran dimana mempelajari tentang alam semesta, IPA juga merupakan mata pelajaran yang penting karena berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.

Dari uraian dengan hal itu pembelajaran IPA dalam pembelajaran daring harus menggunakan media pembelajaran yang dapat tercapai tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa yang luas. Quizizz merupakan media berdasar permainan yang efektif. Quizizz memotivasi siswa terlibat dalam dan tertarik mengerjakan latihan dan kuis untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Dari hal tersebut, Quizizz merupakan aplikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA dengan memanfaatkan Quizizz dalam kuis atau latihan serta pembahasan mengenai materi sehingga siswa lebih mengerti dan dapat mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi 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 yang diharapkan. Dari permasalahan diatas perlu dilakukannya penelitian dalam mencari tahu pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian eksperimen kuasi. Eksperimen-kuasi merupakan satu eksperimen yang menempatkan ke dalam anggota eksperimen serta kontrol tidak secara acak. (Hastjarjo, 2019). Quasi eksperimen mempunyai kelas kontrol untuk mengontrol faktor – faktor dari luar yang mempengaruhi eksperimen. (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2013). kerangka studi i bukan *equivalent Group Design* yaitu, terdapat kelas eksperimen serta kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan treatment melalui penggunaan

aplikasi Quizizz dan kelas kontrol tidak diberi treatment atau menggunakan aplikasi WhatsApp. Studi dilaksanakan agar memperlihatkan hasil belajar siswa.

Sampel jenuh diterapkan dalam metode mengambil sampel dimana setiap populasi menjadi sampel. Hal ini dilakukan jika jumlah siswa kurang dari 30 (Sugiyono, 2013). Populasi didalam studi ini berupa murid kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat, dengan sampel dua kelas meliputi, kelas IVA yang menjadi kelas kontrol berjumlah sebanyak 26 murid dan kelas IV B yang dijadikan kelas eksperimen berjumlah 29 murid.

Data yang dikumpulkan dilakukan dengan memberikan test kepada siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) Pembuatan tes ini didasarkan dari kisi- kisi soal mengukur pengetahuan, pemahaman dan penerapatan. Sebelum penelitian sebuah soal harus dilakukan uji validitas. Validitas adalah suatu untuk melihat keabsahan suatu instrumen. (Arikunto, 2013). Studi ini menerapkan pengujian validitas melalui penggunaan rumus korelasi biserial. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan KR-20.

Pengujian normalita untuk mengetahui data berdistribusi normal. Pengujian normalitas data menggunakan uji liliefors pada setiap kelas berupa kelas eksperimen serta kontrol. Pengujian homogenitas dilaksanakan agar dapat mengetahui data homogen. Untuk pengujian homogenitas data mempergunakan pengujian fisher. Uji hipotesis dilakukan dalam rangka mengetahui terdapatkah pengaruh pada studi yang dilaksanakan. Pengujian hipotesis menerapkan penggunaan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan melalui 2 kelas berupa kelas IV B dimana dijadikan kelas eksperimen serta kelas IV A dimana dijadikan kelas kontrol. Studi ini mempunyai target dalam mencari tahu pengaruh menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol dimana mempergunakan video pembelajaran. Kegiatan studi dilaksanakan tanggal 3 – 4 Mei 2021 di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Tabel. 1 Informasi Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Kriteria Data	Data Pretest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total Murid	29	26
2.	Mean	70,48	68,15
3.	Modus	75,34	73
4.	Median	72,73	69,5
5.	Nilai tertinggi	80	80
6.	Nilai terendah	48	52

Berdasarkan dari tabel 1 dapat dilihat melalui kelas eksperimen telah diperoleh nilai yang paling tinggi 80 serta nilai terendah 48, kelas kontrol mendapatkan nilai paling tinggi 80 serta paling rendah 52. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan pretest kelas eksperimen dan kontrol dimana tidak signifikan.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kriteria Data	Data Posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total murid	29	26
2.	Mean	84,55	75,84

3.	Modus	78	73,28
4.	Median	83	74,4
5.	Nilai tertinggi	100	96
6.	Nilai terendah	72	56

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat data posttest di kelas eksperimen dimana berjumlah 29 siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz memperoleh mean 84,5; modus 78; median 83; nilai paling tinggi 100 dan nilai paling rendah 72. Sedangkan kelas kontrol dimana berjumlah 26 siswa melalui penerapan video pembelajaran memperoleh mean 75,84; modus 73,28; median 74,4; nilai paling tinggi 96 serta nilai paling rendah 56. Berdasarkan tabel bisa dilihat juga bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA murid kelas IV.

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji normalitas dilaksanakan pada data tes terdahulu dan setelah dari kelas eksperimen serta kontrol. percobaan normalitas didalam studi ini menerapkan pengujian liliefors. Temuan pengujian normalitas yaitu:

Tabel. 3 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kriteria Data	Data Pretest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total murid	29	26
2.	Mean	70,48	68,15
3.	Simpangan baku	8,90	8,11
4.	Lhitung	0,142	0,089
5.	Ltabel	0,161	0,173

Pengujian normalitas dilakukan dengan Microsoft Excel. Pengujian dalam data pretest kelas eksperimen serta kontrol. Kriteria pengujian apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka data dikatakan mempunyai distribusi normal dan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data dikatakan tidak mempunyai distribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian dan kriteria pengujian data pretest kelas eksperimen dimana berjumlah 29 siswa memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,142 < 0,161$ dinyatakan berdistribusi normal dan pada data kelas kontrol dimana berjumlah 26 murid memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,089 < 0,173$ dinyatakan menerapkan pendistribusian normal.

Tabel 4 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kriteria Data	Data Posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah siswa	29	26
2.	Mean	84,55	75,80
3.	Simpangan baku	9,05	10,70
4.	Lhitung	0,110	0,160
5.	Ltabel	0,161	0,173

Pengujian normalitas dilakukan dengan Microsoft Excel. Pengujian pada informasi posttest kelas eksperimen serta kontrol. Melalui kriteria pengujian jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka data dikatakan mempunyai distribusi normal dan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data dikatakan tidak mempunyai distribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian dan kriteria pengujian data posttest kelas eksperimen dimana berjumlah 29 murid memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,110 < 0,160$ dinyatakan berdistribusi normal dan pada data posttes kelas

kontrol dimana berjumlah 26 murid memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,160 < 0,173$ dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenis dilaksanakan agar dapat mengetahui homogeny atau tidaknya data yang diperoleh. Uji homogenitas menggunakan uji F (Fisher) Berikut hasil pengujian homogenitas informasi pretest kelas eksperimen serta control :

Tabel 5 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

No.	Kriteria Data	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1.	Mean	70,48	84,55
2.	Simpangan Baku	8,90	9,05
3.	Varian	81,970	79,330
5.	Fhitung	1,03	
6.	Ftabel	1,87	

Pengujian homogenitas dua varians yang didapatkan melalui data pretest dan posttest kelas eksperimen yang terdiri dari 29 siswa mempunyai mean pada pretest 70,48 dan mean pada posttest 84,55. Kemudian memperoleh varian pretest 81,970; varian posttes 79,330; F_{hitung} 1,03 dan F_{tabel} 1,87. Pada kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen dan sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data kelas eksperimen $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,03 > 1,87$ maka data dinyatakan homogen.

Tabel 6 Uji Homogenitas Kelas Kontrol

No.	Kriteria Data	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posstest
1.	Mean	68,15	75,84
2.	Simpangan Baku	8,11	10,70
3.	Varian	65,895	114,535
5.	Fhitung	1,73	
6.	Ftabel	2,96	

Pengujian homogenitas dua varians dimana didapatkan melalui data pretest serta hasil belajar kelas kontrol yang terdiri dari 26 siswa mempunyai mean pada pretest 68,15 dan mean pada posttest 75,84. Kemudian memperoleh varian pretest 65,895; varian posttes 114,535; F_{hitung} 1,73 dan F_{tabel} 2,96. Pada kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen dan sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data kelas eksperimen $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,73 > 2,96$ data dikatakan homogen.

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 -t. Hasil dari uji hipotesis sebagai berikut :

Tabel7 Uji Hipotesis

No.	Kriteria Data	Uji Hipotesis	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total murid	29	26
2.	Mean	84,55	70,84
3.	t_{hitung}	3,289	
5.	t_{tabel}	2,000	

Pengujian hipotesis dari data *posttest* kelas eksperimen dimana berjumlah 29 murid dengan mean 84,55 dan data *posttest* kelas kontrol dimana berjumlah 26 murid dengan mean 70,84. Dari kedua data kelas eksperimen serta kontrol memperoleh $t_{hitung} = 3,289$ dan taraf signifikan 0,005 dari uji dua pihak memperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Pada pengujian hipotesis memiliki kriteria pengujian yaitu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_1 diterima dan apabila, $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_0 diterima. Dari pengujian dan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,289 > 2,000$ berarti H_1 terima. Dari hasil pengujian kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi quizizz memperoleh rata – rata yang cenderung tinggi daripada kontrol dimana menggunakan video pembelajaran, maka, tersimpulkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA murid kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

KESIMPULAN

Melalui temuan hitungan hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t_{hitung} = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{tabel} = 2,000$ serta hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Dari penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat dapat disimpulkan bahwa, penggunaan aplikasi quizizz memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis 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 SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Terimakasih kepada bapak Erwin sebagai dosen pembimbing. Terimakasih kepada Putri Maharani Dewi dan Inisti sebagai teman berbagi ilmu dalam penyusunan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

A.N, Sobron ., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Pengaruh Daringlearning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa

- 3667 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar – Rahma Annisa, Erwin
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Sekolah Dasar Sobron. *Seminar Nasional Sains Dan Enterpreneurship VI Tahun 2019*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*.
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.29313/Ethos.V8i2.5429>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>
- Kusumantara, K. S. (2017). Pengaruh E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Dengan Model Pembelajaran Savi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. <https://doi.org/10.23887/Jptk-Undiksha.V14i2.10387>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i2.966>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Indonesian. *Jurnal Kependidikan*.
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/Afkar.V5i1.109>
- Nursoviani. (2020). Penerapan Mind Mapping Tipe Network Tree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.460>
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Model Pbm Dan Stm. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Ipa*. <https://doi.org/10.30870/Jppi.V2i2.926>
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. ... *Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas PBSI) ...*
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V2i2.8108>
- Roza, L., Aulia, N., & Zulherman, Z. (2021). Analisa Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Data Statistik Pengguna Aplikasi Startup Pendidikan Selama Wabah Pandemi Covid-19 Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Rusman. (2012). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Bandung: Alfabeta*.
- Salehudin, M., Zulherman, Z., Arifin, A., & Napitupulu, D. (2021). Extending Indonesia Government Policy For E-Learning And Social Media Usage. *Pegem Egitim Ve Ogretim Dergisi*.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sdn 011 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V1i1.150>
- SUGIYONO. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTATIF, KUALITAIF DAN R&D*.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. ALFABETA.