



## Meta Analisis Pengaruh Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Julianisa<sup>1✉</sup>, Adi Winanto<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana<sup>1,2</sup>

E-mail: [nisajulia7@gmail.com](mailto:nisajulia7@gmail.com)<sup>1</sup>, [adi.winanto@uksw.edu](mailto:adi.winanto@uksw.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sebelum dengan setelah penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran daring serta besar pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan penelitian meta analisis, yaitu dengan menganalisis dua atau lebih artikel untuk dihitung secara statistik guna memperoleh hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Populasi dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah berskala nasional tentang pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SD dan sampel dari penelitian ini adalah 12 artikel ilmiah tentang pengaruh penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SD dengan ketentuan yang telah ditentukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan mesin pencari *Google Scholar* dan *Publish or Perish*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SD. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil Uji *Paired Samples Test* bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti nilai signifikansi lebih kecil atau kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) serta berdasarkan hasil penghitungan *Effect Size* diperoleh nilai  $d = 3,23$  yang berarti besaran pengaruh termasuk dalam kategori sangat tinggi, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Kata Kunci:** Meta Analisis, *Quizizz*, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

### Abstract

*This study aims to determine the effect before and after the use of Quizizz in online learning and the magnitude of its influence in improving elementary school student learning outcomes. This study uses meta-analysis research, namely by analyzing two or more articles to be calculated statistically in order to obtain valid and accountable results. The population in this study is a national-scale scientific article about the effect of using Quizizz on elementary school students' learning outcomes and the sample of this research is 12 scientific articles about the effect of using Quizizz media in online learning on elementary school students' learning outcomes with predetermined conditions. The data collection technique used is the search engine Google Scholar and Publish or Perish. The results showed that there was a difference between before and after using Quizizz in online learning on the learning outcomes of elementary school students. This is shown from the results of the Paired Samples Test that the value of Sig. (2-tailed) is 0.000 which means the significance value is smaller or less than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ) and based on the results of the Effect Size calculation, the value of  $d = 3.23$  means that the magnitude of the effect is included in the very high category, then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.*

**Keywords:** Meta Analysis, *Quizizz*, Learning Outcomes, Elementary School.

Copyright (c) 2022 Julianisa, Adi Winanto

✉ Corresponding author :

Email : [nisajulia7@gmail.com](mailto:nisajulia7@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan 2 individu yaitu guru dan siswa untuk menyampaikan kompetensi dasar yang hendak dicapai sesuai dengan perencanaan yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, antara lain strategi, pendekatan, metode, dan model pembelajaran. Keempat hal ini memiliki peran penting dalam membantu peserta didik untuk dapat memahami materi. Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan hal-hal tersebut agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. apabila kegiatan pembelajaran dikemas secara menarik, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran dan lebih semangat untuk belajar sehingga hasil belajar yang dicapai maksimal.

Semenjak akhir tahun 2019, seluruh dunia tengah mengalami masa-masa sulit akibat adanya virus Covid-19 atau biasa disebut dengan virus *Corona*. Covid-19 atau *Corona Virus Disease 2019* merupakan penyakit jenis baru yang menular dengan sangat cepat, yang disebabkan oleh virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus*. Hal ini menjadikan krisis di berbagai negara, seluruh infrastruktur lumpuh karena virus tersebut. Tidak hanya itu, dalam bidang pendidikan juga dilakukan pembatasan dengan cara meliburkan kegiatan tatap muka di sekolah digantikan dengan kegiatan Sekolah dari Rumah (*School From Home /SFH*) yang dilakukan secara daring. Hal ini bertujuan agar sekolah tidak menjadi tempat persebaran dari virus Covid-19 mengingat anak-anak yang rentan tertular virus tersebut. Seluruh kegiatan di sekolah digantikan dengan pembelajaran jarak jauh secara daring termasuk pada sekolah kelas rendah seperti TK dan SD. Pembelajaran daring adalah solusi terbaik untuk menggantikan pertemuan tatap muka.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam pembelajaran dengan bimbingan orang tua. Kegiatan pembelajaran daring merupakan kegiatan yang fleksibel untuk dilakukan, karena siswa dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja selama siswa dapat mengakses internet. Akan tetapi terdapat kendala yang dihadapi saat dilaksanakannya pembelajaran secara daring seperti, kurangnya konsentrasi belajar anak dikarenakan anak lebih suka bermain, banyaknya keluhan penugasan dari guru, meningkatnya rasa stress dan jenuh akibat pandemi yang mengakibatkan anak menjadi cemas dan depresi, kurangnya motivasi dari orang tua dikarenakan orang tua belum bersedia dan mampu untuk mendampingi anak belajar di rumah karena adanya tanggung jawab yang lain, orang tua mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang menguasai teknologi, sebagian siswa dan orang tua tidak memiliki *handphone android*, terbatasnya jaringan listrik dan internet di beberapa daerah di Indonesia, serta keluhan mahal dan banyaknya pengeluaran untuk membayar tagihan pembelian paket data. Tidak hanya dari segi orang tua dan siswa saja yang mengalami kesulitan gurupun juga kesulitan dalam menerapkan pembelajaran daring, seperti tidak semua guru menguasai teknologi, guru mengalami kesulitan komunikasi dengan orang tua sebagai pembimbing di rumah, guru kesulitan dalam memantau kejuruan siswa dalam mengerjakan tugas, serta tidak terpenuhinya jam mengajar guru akibat pembelajaran secara daring.

Upaya mengatasi permasalahan pembelajaran daring tersebut salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Contoh media yang biasa digunakan dalam membantu keberhasilan pembelajaran antara lain *Learning Management System*, seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, dan aplikasi lain yang sejenis. Media lain yang digunakan yaitu berupa model *video converance* seperti *Zoom*, *Google Meet*, dan aplikasi sejenis, ataupun menggunakan *Whatsapp Group*. Selain *Learning Management System* dan *Video Converance*, pembelajaran daring juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game, kuis dan media sosial, seperti *Quizizz*, *Educandy*, *Wordwall*, *Powtoon*, *Youtube* dan media game lainnya. Pembelajaran seperti ini merupakan contoh inovasi pendidikan bagi generasi di abad 21 untuk menjawab ketersediaan sumber belajar yang variatif. Pemilihan suatu model atau media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melihat bagaimana karakteristik peserta didik itu seperti apa. Kendala atau hambatan yang dihadapi dari berbagai macam media tersebut, antara lain tidak semua guru

menguasai penggunaan media dan aplikasi tersebut, setiap media juga memiliki kekurangannya masing-masing sehingga guru perlu mencari aplikasi yang sesuai dengan kemampuan guru dan karakteristik peserta didik, siswa yang belum mengetahui cara penggunaan media pembelajaran tersebut, terbatasnya perangkat yang dimiliki sekolah maupun orang tua, serta perlunya jaringan internet dalam menjalankan program karena tidak semua wilayah memiliki jaringan yang kuat.

*Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran secara daring. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa banyak yang menggunakan *Quizizz* ini sebagai salah satu media pembelajarannya. Berbagai penelitian telah dilakukan terhadap penggunaan *Quizizz* ini. Sebagian besar penelitian yang dilakukan adalah memanfaatkan *Quizizz* ini untuk meningkatkan hasil belajar (Annisa & Erwin, 2021; Tiana et al., 2021; Wahyuillahi et al., 2021). Penelitian yang lain menerapkan *Quizizz* ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Lestari et al., 2022). Penelitian lebih lanjut untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Quizizz* ini berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu belum banyak dilakukan. Hal ini yang melatar belakangi penelitian ini dilakukan.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Annisa & Erwin, 2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa di SD” mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* membuat murid memiliki keaktifan karena adanya teks dan gambar dalam pembelajarannya sehingga membuat murid merasa tertarik dan menjawab pertanyaan lebih menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* juga membuat siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi saat belajar, sehingga tingkat pemahaman murid terhadap materi lebih baik dan rinci.

Menurut hasil penelitian (Wahyuillahi et al., 2021) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD” aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar pada muatan PKn di SD Negeri Bunulrejo 01 Malang, hal tersebut ditandai dengan hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Penelitian yang dilakukan (Tiana et al., 2021) yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Game Quizizz* pada Mata Pelajaran Matematika” juga sependapat dengan peneliti sebelumnya, bahwa media *game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Kanisius Kintelan.

Berdasarkan fenomena yang ada, terdapat perbedaan-perbedaan pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa antara SD dengan SD lainnya. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari pemanfaatan media *Quizizz* pada saat pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian berdasarkan artikel-artikel dan buku-buku yang ada dan mengangkat judul penelitian “Meta Analisis Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil analisis yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar. Sehingga guru atau pendidik dapat mempertimbangkan *Quizizz* ini sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta analisis, dimana penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan untuk dianalisis secara kuantitatif dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk menguji kebenaran data tersebut. Desain penelitian yang dilakukan dengan mencari data, merangkum, meriview, dan menganalisis beberapa penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SD. Populasi dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah berskala nasional tentang pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SD dengan menggunakan mesin

pencari *Google Scholar* dan *Publish or Perish*. Sampel dari penelitian ini adalah 12 artikel ilmiah dengan ketentuan antara lain : a) Artikel yang digunakan adalah artikel Pendidikan; b) Artikel merupakan terbitan tahun 2019-2022; c) Artikel menggunakan metode penelitian eksperimen dan PTK; d) Artikel menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang sesuai dengan standar penghitungan statistic *Effect Size*. Sampel artikel dalam jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menghitung besaran efek (*Effect Size*) menggunakan penghitungan *Cohen's d*. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut : 1) Menentukan topik permasalahan yang akan diteliti; 2) Mencari dan mengumpulkan artikel penelitian dengan topik atau judul penelitian yang relevan dengan rentang waktu publikasi penelitian 3 tahun terakhir (2019-2022); 3) Menganalisis isi artikel penelitian dan mengelompokkan data sesuai dengan kategori atau pengkodean yang ditentukan; 4) Menghitung signifikansi menggunakan Uji T (*Paired Samples T-Test*); 5) Menentukan besaran efek (*Effect Size*); 6) Dilakukan analisa laporan penelitian yang sudah ada dengan hasil pengujian yang telah dilakukan yang kemudian ditarik kesimpulan dari penelitian meta analisis yang telah dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan artikel, diperoleh 12 artikel berbantuan *Google Scholar* dan *Publish or Perish* yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Masing-masing artikel diberikan pengkodean (A) yang berarti artikel dan disertai dengan nomor pemerolehan data artikel. Data disusun dalam bentuk deskriptif dan data statistik. Data yang dihitung merupakan hasil *pretest* dan *posttest* dari penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran secara daring untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa SD. Berdasarkan artikel yang telah dikumpulkan, maka dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Kode Artikel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	Gain %
1	A1	70,48	84,55	0,48	47,66
2	A2	65,19	88,08	0,66	65,76
3	A3	51,43	91,90	0,83	83,32
4	A4	51,36	93,45	0,87	86,53
5	A5	71,03	86,20	0,52	52,36
6	A6	77,46	86,16	0,39	38,60
7	A7	70,19	95,27	0,84	84,13
8	A8	51,36	93,45	0,87	86,53
9	A9	61,03	81,72	0,53	53,09
10	A10	63,89	74,78	0,30	30,16
11	A11	62,93	85,64	0,61	61,26
12	A12	50,93	84,69	0,69	68,80
	Rata-Rata	62,27	87,15	0,63	63,18
	Minimal	50,93	74,78	0,30	30,16
	Maksimal	77,46	95,27	0,87	86,53
	Std. Deviasi	9,21898	5,78570	0,19	19,38

Dari data diatas dapat diketahui jika penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran secara daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD memiliki hasil *pretest* terendah adalah 50,93 dan hasil *posttest* tertinggi adalah 95,27. Terlihat adanya peningkatan hasil belajar berbantuan media *Quizizz* dalam

pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD mencapai 63,18%, dengan peningkatan terendah sebesar 30,16% dan peningkatan tertinggi sebesar 86,53%.

Setelah dilakukan analisis data rata-rata penggunaan *Quizizz* dilanjutkan dengan melakukan uji prasyarat, yaitu dengan melakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui persebaran data sebelum dan sesudah perlakuan apakah berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil Uji Normalitas :

Tabel 2. Hasil uji normalitas penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.214	12	.137	.896	12	.141
Posttest	.159	12	.200*	.937	12	.464

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan dalam tabel 2, dapat disimpulkan jika hasil uji normalitas dari hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD adalah berdistribusi normal.

Setelah dilakukannya uji normalitas yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan pengujian selanjutnya yaitu uji *Paired Samples Test*. Uji *Paired Samples Test* dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Berikut adalah hasil penghitungan Uji *Paired Samples Test* :

Tabel 3. Hasil penghitungan Uji *Paired Statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.2733	12	9.21898	2.66129
	Posttest	87.1575	12	5.78570	1.67019

Hasil analisis data tabel 3 menunjukkan jika penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hal tersebut ditunjukkan dari hasil rata-rata (*mean*) *pretest* yang semula hanya memperoleh nilai sebesar 62,2733 mengalami peningkatan pada hasil rata-rata *posttest* sebesar 24,8842 menjadi 87,1575. Selisih tersebut menunjukkan jika terdapat perubahan yang cukup signifikan untuk membuktikan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Tabel 4. Hasil penghitungan *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	12	-.261	.413

Hasil penghitungan *Paired Samples Corelations* diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,413 lebih besar dari 0,05 (0,413 > 0,05) yang berarti jika tidak adanya hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples Test*

Paired Differences				T	df	Sig.
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			(2-tailed)

					Lower	Upper			
Pair	Pretest	-	12.09503	3.49154	-	-	-	11	.000
1	-	24.88417			32.56898	17.19935	7.127		
	Posttest								

Tabel 5 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 dimana hal ini menunjukkan jika nilai Sig. lebih kecil atau kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) serta dapat dilihat juga dari hasil  $t_{hitung}$  sebesar -7,127 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,796 ( $-7,127 < 1,796$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Setelah dilakukan uji prasyarat, besarnya efek penggunaan *Quizizz* pada hasil belajar siswa SD dilakukan penghitungan *Effect Size Cohen's d*. Berdasarkan hasil penghitungan yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan hasil rata-rata *pretest* sebesar 62,2733 dengan standar deviasi sebesar 9,21898. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran secara daring, rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 87,1575 dengan nilai signifikansi sebesar 5,78570. Berikut adalah hasil hitung *Effect Size* dengan yang dihitung menggunakan rumus *Cohen's d* :

$$d = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{(SD1^2 + SD2^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{87,1575 - 62,2733}{\sqrt{\frac{(9,21898^2 + 5,78570^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{24,8842}{\sqrt{\frac{(84,9895922404 + 33,47432449)}{2}}}$$

$$d = \frac{24,8842}{\sqrt{\frac{118,4639167304}{2}}}$$

$$d = \frac{24,8842}{\sqrt{59,2319583652}}$$

$$d = \frac{24,8842}{7,6962301398282}$$

$$d = 3,23329728294163$$

$$d = 3,23$$

Setelah dilakukan penghitungan uji *Effect Size* hasil yang diperoleh adalah  $d = 3,23$ . Hasil penghitungan *Effect Size* dapat diinterpretasikan berdasarkan golongan *Effect Size Cohen's d* (Gracia & Anugraheni, 2021):

Tabel 6. Interpretasi *Effect Size Cohen's d*

Batasan	Kategori
0 - 0,2	Kecil
0,2 - 0,5	Sedang
0,5 - 0,8	Besar
$d > 0,8$	Sangat besar

Jika dilihat dari tabel interpretasi *Effect Size* menurut *Cohen's d*, efek yang dihasilkan dari penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD masuk dalam kategori

sangat besar karena nilai hitung *Effect Size* berada pada angka  $> 0,8$ . Dapat disimpulkan jika penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran daring pada pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa SD berpengaruh tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan rata-rata kesimpulan yang didapat sama satu peneliti dengan peneliti yang lain dimana hasil *posttest* peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan atau *treatment* pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring. Menurut hasil penelitian (Al Mawaddah et al., 2021) mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar dari 26 siswa kelas IV SDIT Al Ibrah Gresik diperoleh hasil rata-rata *pre-test* sebesar 65,19, sedangkan hasil *post-test* diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Dengan menggunakan SPSS versi 25 hasil *t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ditemukan adanya pengaruh dari penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian (E. M. Sari, 2020) dengan judul penelitian Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi melalui Media *Quizizz* Siswa Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. Terdapat pengaruh pada hasil belajar dengan menggunakan *Quizizz* ditunjukkan dari hasil rata-rata pada siklus I diperoleh hasil 51,43 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 91,90 dengan kategori tinggi. Dengan demikian disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata dari siklus I dan siklus II sebanyak 40,47.

Menurut penelitian (Susanti, 2020) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang” diperoleh hasil teliti pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 51,36, dan pada siklus ke dua mengalami peningkatan sebesar 42,09 menjadi 93,45. Dapat disimpulkan bahwa media belajar bermediakan *Quizizz* meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian (Lestari et al., 2022) tentang “Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Game *Quizizz* pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021” diperoleh kesimpulan bahwa hasil rata-rata penelitian pada pra siklus 71,03 dan mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 86,20, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan game *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sugito & Mare, 2021) tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Berbasis IT Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang T.P. 2020/2021” diperoleh kesimpulan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa atau sebesar 60%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa yaitu sebesar 76%. Peserta didik merasa lebih antusias dan termotivasi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*.

Menurut (Pamungkas, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi *Quizizz*”, media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Gentan 04. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 51,36, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 93,45, sehingga dapat disimpulkan bahwa game berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian (Mahendra & Suparya, 2021) tentang “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPA Tema Wirausaha Siswa Kelas VI B SD Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021”, menunjukkan pada pra-siklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 61,03, pada siklus I meningkat menjadi 72,76, pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 80,69, dan pada siklus ke III nilai rata-rata hasil belajar menjadi 81,72. Dapat disimpulkan bahwa

penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* dalam muatan pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 5 Pedungan.

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” karya (Kurniawan & Huda, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai media latihan soal memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kepanjen II Jombang. *Quizizz* memiliki bentuk tampilan yang menarik serta interaktif sehingga mampu menarik perhatian kaum milenial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, sehingga hipotesis diterima.

Penelitian (Musfirah et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Sifat-Sifat Benda di Kelas V SD” mengatakan bahwa berdasarkan hasil analisis statistik menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan *Quizizz* meningkat. Pengujian menggunakan uji *paired samples t-test* menunjukkan hasil  $Sig$  (2-tailed)  $< 0,005$ , sehingga disimpulkan media *Quizizz* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa tentang sifat-sifat benda di kelas V UPTD SDN 1 Barru.

Aplikasi *Quizizz* ini berguna sebagai media bermain anak di kelas atau di rumah juga dapat digunakan sebagai media penugasan dan evaluasi. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk mengerjakan tugas dari guru saja, tetapi mereka dapat mencari koleksi kuis milik orang lain hanya dengan mengetikkan kata kuncinya saja sehingga siswa dapat belajar dari aplikasi ini. Permainan ini juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena setiap siswa dapat memantau hasil dan ranking milik temannya. Dengan penerapan sistem belajar sambil bermain maka diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi siswa dalam belajar. Dengan berbagai fitur yang dapat diakses oleh guru dan siswa dengan mudah karena bahasa yang digunakan dapat diatur menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah untuk dipahami.

Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh dan dampak positif bagi siswa. Siswa menjadi aktif karena terdapat teks, gambar, serta audio yang membuat tampilan menjadi menarik dan mengerjakan soal menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* juga dapat berjalan bersama (*multitasking*) dengan aplikasi lain seperti *Google Meet* sehingga siswa dapat saling terkoneksi satu dengan yang lain untuk saling bertanya jawab dan mempraktikkan pelajaran mereka secara bersama-sama. Kegiatan pembelajaran serta pemberian soal menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar, siswa lebih mudah dalam memahami materi secara lebih rinci sehingga hasil belajar dapat meningkat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SD. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil Uji *Paired Samples Test* bahwa nilai signifikansi lebih kecil serta berdasarkan hasil penghitungan *Effect Size* menunjukkan besaran pengaruh termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai rata-rata hasil *pretest* mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring. Penggunaan media *Quizizz* terbukti memberikan pengaruh dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran secara daring untuk siswa SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di



- 9987 *Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Julianisa, Adi Winanto*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Bura, B. (2020). *Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri Parumaan Blasius Bura Sd Negeri Parumaan , Sikka , Ntt Keywor. 2*, 177–187.
- Ferdiansyah, W., & Airlanda, G. S. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Fondatia*, 5(1), 95–108. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1103>
- Gracia, A. P., & Anugraheni, I. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 436–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.338>
- Kezia Febri Kristiani, G. S. A. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divisions Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3150–3157.
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.
- Lestari, S., Zifa, M., Fatimah, S., Kunci, K., & Keaktifan, : (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Edukatif: Journal Of Education Research*, 4(1), 27–35.
- Mahendra, I. P. D., & Suparya, I. K. (2021). ... Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Siswa Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun .... ... *Agama Dan Budaya*, 5(1), 23–31.
- Musfirah, Alfiana, N., & Shasliani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda. In *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 356, Nomor 2).
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas Vi Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyarningsih, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum. *Edufisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Rossytasari, I. O., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Meta Analisis Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, 3(4), 2067–2080.
- Sa, Y. (2022). *Pendampingan Pembelajaran Masa Pandemi Siswa Tk Dan Sd Desa Bleber Kras Kediri*. 3(2).
- Sari, A. R., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 5.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.
- Sugito, & Mare, R. L. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Berbasis It Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Swasta Maitreyawira Deli Serdang T.P. 2020/2021. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 1–5.
- 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). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6),

- 9988 *Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Julianisa, Adi Winanto*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- 943–952. <https://doi.org/10.36418/Japendi.V2i6.189>
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Pkn Kelas V Sd. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604.  
<https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p597-604>