



Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Septivianti Putri Indra Nirmalasari^{1✉}, Maria Melani Ika Susanti²

Universitas Sanata Dharma, Indonesia^{1,2}

E-mail: septyvianti@gmail.com¹

Abstrak

Adanya pandemi mengakibatkan perubahan pelaksanaan pembelajaran dari luring menjadi daring. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana desain, implementasi, evaluasi dan hasil efektivitas penggunaan alat Quizizz untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik. penelitian menggunakan jenis kuantitatif dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji statistik jenis nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney U* serta uji *Mann-Whitney U* untuk *n-gain score* dan pengujian efektivitas pada penelitian dilakukan dengan uji *Mann-Whitney U* menggunakan rumus *n-gain*. Hasil penelitian yakni pada uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* didapatkan hasil pada nilai tes akhir, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Pada uji *Mann-Whitney U* untuk nilai *n-gain test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti implementasi webtool Quizizz efektif pada capaian belajar peserta didik. Kemudian pada uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,05$ dengan penjabaran pada kelas percobaan nilai signifikansi yang diperoleh yakni sebesar 0,000. Sehingga, penggunaan Quizizz meningkatkan capaian belajar peserta didik.

Kata Kunci: efektivitas, webtool, Quizizz, hasil belajar

Abstract

The existence of a pandemic resulted in a change in the implementation of learning from offline to online. The purpose of this study is to find out how the design, implementation, evaluation, and results of the effectiveness of using the Quizizz tool to improve student learning outcomes. This research uses quantitative types with *Nonequivalent Control Group Design*. Hypothesis testing was carried out by using nonparametric statistical tests, namely the *Wilcoxon test* and *Mann-Whitney U test*, and the *Mann-Whitney U test* for *n-gain scores* and effectiveness testing in research was carried out by the *Mann-Whitney U test* using the *n-gain formula*. The results of the study, namely the hypothesis test using the *Mann-Whitney U test*, obtained the results on the final test score, a significance value of $0.000 < 0.05$. In the *Mann-Whitney U test* for the *n-gain test* value, a significance value of $0.000 < 0.05$ is obtained, which means that the implementation of the Quizizz web tool is effective on student learning outcomes. Then in the *Wilcoxon test*, a significance value of < 0.05 was obtained with the elaboration of the experimental class, the significance value obtained was 0.000. Thus, the use of Quizizz increases student learning outcomes.

Keywords: effectiveness, webtool, Quizizz, learning outcomes

Copyright (c) 2023 Septivianti Putri Indra Nirmalasari, Maria Melani Ika Susanti

✉ Corresponding author :

Email : septyvianti@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Praktik implementasi Kurikulum 2013, kepemimpinan yang diberikan kepada satuan Pendidikan khususnya pendidik harus mampu secara kreatif menetapkan metode, lingkungan belajar dan inovasi penilaian pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan keadaan. Hal ini juga terkait dengan munculnya sebuah pandemi yang sedang mewabah di belahan dunia termasuk Indonesia dan berdampak besar bagi dunia Pendidikan. Virus ini diketahui etiologinya pada tanggal 10 Januari 2020 yang mana dinyatakan masuk golongan virus betacoronavirus yang dapat menimbulkan penyakit SARS dan MERS CoV. Pada umumnya, gejala yang timbul akibat dari virus ini antara lain, demam, batuk, nyeri otot, pegal linu, sesak, sakit kepala, diare, dan mual. (Handayani et al., 2020). Oleh karena itu, proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring tanpa henti. Proses KBM dapat dilakukan dari rumah dengan syarat dapat mencukupi syarat yakni, pembelajaran dilakukan dengan *online* dalam menyampaikan pembelajaran pada peserta didik pembelajaran dilakukan dengan mengurangi beban menuntut pencapaian peserta didik untuk kenaikan kelas atau kelulusan. Dengan dilakukannya belajar *online*, peserta didik mampu fokus pada Pendidikan dengan meningkatkan keterampilan pertahanan dan penanggulangan virus Covid-19. Hasil dari pembelajaran secara daring ini akan diberikan sebuah umpan balik oleh guru dengan kualitatif yang bermanfaat, yang mana guru tidak diwajibkan untuk memberikan nilai berupa kuantitatif seperti yang dijelaskan oleh Kementerian di SE No 4 Tahun 2020. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Peneliti berkunjung untuk melaksanakan dan mempersiapkan penelitian yakni dengan melakukan observasi awal di sekolah SD Negeri 1 Dodogan sebagai target tempat penelitian untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung. Namun dikarenakan keadaan dan situasi yaitu pandemi Covid-19, maka pembelajaran dilakukan dengan *blended learning*. Selain itu, peneliti memperoleh informasi tentang keadaan sekolah berdasarkan hasil tanya jawab dengan tendik yang mengampu yaitu ternyata sebagian besar tendik di sekolah tersebut belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dan alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran.

Inovasi media pembelajaran bertujuan agar guru dapat menyajikan materi yang diajarkannya kepada peserta didik dengan cara yang menegsankan dan memotivasi. Untuk mencapai hasil penilaian pembelajaran yang baik, guru harus memiliki instrument penilaian yang kompeten dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran di samping lingkungan belajar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui efektivitas dan peningkatan capaian belajar dari implementasi *Quizizz* bagi peserta didik SD.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar dan alat bantu yang memuat materi yang mampu memotivasi anak didik untuk dapat belajar dengan baik dan terfasilitasi. (Arsyad, 2012). Pendapat yang sama menurut Gagne, lingkungan belajar meliputi objek-objek yaitu orang, bahan, peralatan serta aktivitas yang mampu melibatkan peserta didik dalam memperoleh dan membangun suatu pengetahuan, keterampilan serta sikap mereka sendiri. (Sanjaya, 2012). Salah satu perangkat pembelajaran yang berwujud dan mampu mengintegrasikan antara teknologi dan informasi yang dimanfaatkan pula sebagai alat pengambilan data penilaian yakni webtool *Quizizz*. *Quizizz* yakni sebuah webtool daring berupa *quiz game* daring yang dimanfaatkan untuk alat pengambilan data penilaian di dalam kelas. Alat daring ini bekerja sedemikian rupa sehingga pertanyaan yang dijadwalkan dapat dimasukkan langsung ke dalam aplikasi atau alat daring dan dimodifikasi atau dilengkapi dengan gambar dan latar belakang serta jawaban yang memungkinkan. Setelah soal selesai dibuat, kuis dapat dibagikan dengan membagikan kode soal atau kuis kepada peserta didik. (Yana et al., 2019). Webtool *Quizizz* memiliki fitur-fitur yakni antara lain avatar, tema, meme serta musik yang mampu menghibur anak didik dalam melakukan KBM atau evaluasi pembelajaran. Kuis dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. Ini mengacu pada pernyataan Dewi C.K yaitu KBM dengan *basic* permainan dapat dimanfaatkan dan berefek positif dan mampu menstimulus dan memotivasi anak dalam KBM atau kegiatan belajar mengajar. (Setiawan et al., 2019).

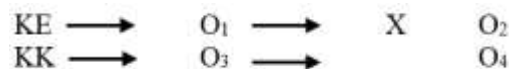
Menurut Gagne dan Briggs, capaian pembelajaran merupakan suatu kompetensi dalam diri anak sebagai *feedback* dari perbuatan belajar yang mampu diamati dari penampilan atau hasil akhir yang ditunjukkan dan dihasilkan oleh peserta didik. Capaian pembelajaran memberikan dua jenis dampak, yaitu: (1) peserta didik memiliki cara pandang yang memperlihatkan kelebihan dan kekurangan perilakunya; (2) peserta didik belajar bahwa perilaku yang akan dilakukan berlangsung baik secara bertahap maupun dua tahap, sehingga perilaku yang dicapai ditambah lagi dengan perilaku yang sekarang. (Mulyasa, 2010).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan capaian pembelajaran dan keefektifan penggunaan media Quizizz. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Julianisa dan Winanto mengungkapkan bahwa adanya perbedaan pada penggunaan media Quizizz pada pembelajaran daring terhadap capaian belajar peserta didik di Sekolah Dasar untuk sebelum dan sesudah perlakuan. (Iqbal et al., 2022) Kemudian pada penelitian dari Pangestu, dkk., mengungkapkan bahwa penerapan media Quizizz dan Youtube efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MI Tanada Sidoarjo. (Pangestu et al., 2022) Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Arzfi, dkk., mengungkapkan bahwa pemanfaatan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD di UPP III PGSD UNP. (Arzfi et al., 2022) Selanjutnya hasil penelitian oleh Salam, dkk., mengungkapkan penerapan media Quizizz berdampak besar pada capaian belajar dan motivasi peserta didik. (Salam et al., 2022) Selanjutnya penelitian oleh Annisa dan Erwin mengungkapkan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh dalam meningkatkan capaian belajar pada IPA peserta didik di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. (Annisa & Erwin, 2021). Selanjutnya penelitian oleh Mawaddah, dkk., mengungkapkan bahwa media Quizizz berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada Matematika di SDIT Al Ibrah Gresik. (al Mawaddah et al., 2021) Penelitian terdahulu juga telah meneliti efektivitas penggunaan Quizizz di SMA Masehi Kudus menunjukkan bahwa Quizizz untuk melakukan evaluasi dan mengetahui keefektifan Quizizz terhadap capaian belajar peserta didik. (Alvi Kusuma, 2020). Media Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, yakni rata-rata hasil tes akhir kelas percobaan lebih tinggi dari kelas control di SMK Ketintang. (Citra & Rosy, 2020). Adanya peningkatan capaian belajar dari penggunaan Quizizz di SMA 7 Banjarmasin. (Noor, 2020). Penggunaan Quizizz memperlihatkan terdapat peningkatan pada capaian belajar, keterampilan serta *feedback* yang baik di SMA N 7 Semarang. (Setiawan et al., 2019). Penelitian terdahulu banyak meneliti mengenai efektivitas dan peningkatan hasil belajar setelah dilakukan penggunaan webtool Quizizz untuk meningkatkan capaian belajar anak didik dalam berbagai mupel.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran tematik Tema 2 “Selalu Berhemat Energi” dengan bantuan Quizizz sebab dibutuhkannya media dalam pembelajaran dengan tujuan membantu peserta didik untuk memahami materi. Selain itu, hal ini juga dikarenakan materi Tema 2 ini dalam pemahaman materi membutuhkan media yang mampu menyajikan gambar konkret, inovatif serta menarik. Sebagai tambahan dukungan di kelas IV tersebut juga sudah mulai dilaksanakan pembelajaran memasuki Tema 2. Berdasarkan pemikiran tersebut, media pembelajaran memiliki andil yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran dan seberapa besar pengaruh dari manfaat dan implemantasi webtool Quizizz untuk melakukan KBM dan asesmen secara *online* maka, peneliti mencoba meneliti dengan tujuan yakni mengetahui seberapa efektivitas penggunaan Quizizz pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Dodogan. Materi yang disampaikan dengan cara bermain game edukatif berupa soal-soal menggunakan media Quizizz. Setelah diterapkannya media Quizizz, kemampuan mencapai kompetensi peserta didik dapat diukur dan hasil belajar peserta didik diharapkan mampu meningkat. Oleh karenanya, peneliti ingin melaksanakan penelitian dari artikel dan buku yang mendukung dengan penelitian berjudul “Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Tematik di SD Negeri 1 Dodogan”. Peneliti mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini mampu menyajikan hasil penelitian mengenai efektivitas webtool Quizizz pada peningkatan capaian belajar yang mana dapat menginspirasi tenaga pendidik untuk melek dan mulai memanfaatkan teknologi yang dapat diimplementasikan dengan cara *online*.

METODE

Metode penelitian ini yakni penelitian kuantitatif jenisnya penelitian eksperimen atau percobaan. Rancangan penelitian ini yakni *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan penelitian dilakukan dengan membandingkan perbedaan hasil antara kelompok kontrol dan kelompok percobaan. (Sugiyono, 2019b, 2019a).



Keterangan:

- O₁ = Pemberian *pretest* pada kelas eksperimen
- O₂ = Pemberian *posttest* pada kelas eksperimen
- O₃ = Pemberian *pretest* pada kelas kontrol
- O₄ = Pemberian *posttest* pada kelas kontrol
- X = Perlakuan menggunakan *Quizizz*

Penelitian dilaksanakan pada kelas IV semester gasal tahun pelajaran 2020/2021 tanggal 5 Oktober sampai dengan tanggal 27 November 2020. Populasi dari penelitian ini yakni seluruh peserta didik di SD Negeri 1 Dodogan Kelas IV yakni naik hingga 25 individu di kelas IV A dan hingga 24 individu di Kelas IV B. Teknik yang diterapkan dalam mengambil sampel yakni *non-probability sampling* dan memilih sampling jenuh untuk jenisnya. Untuk sampel penelitian yang digunakan yaitu kelompok percobaan menggunakan peserta didik kelas IV B dan kelompok kontrol menggunakan peserta didik kelas IV A. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket dan dokumentasi. Teknik tes bertujuan untuk mengetahui dengan diberikannya perlakuan apakah capaian belajar peserta didik meningkat. Instrumen angket yang dilakukan bertujuan mengetahui pendapat peserta didik tentang penggunaan media *Quizizz*. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang lingkungan penelitian.

Instrumen tes berupa pretes-postes dan angket dijadikan sebagai instrumen survei. Instrumen tes dilakukan berupa butir soal *multiple choice*, instrumen survei berupa pernyataan dan berpedoman pada skala Likert. Penganalisisan data dilakukan dengan teknik uji statistik non parametrik Wilcoxon, uji Mann-Whitney dan n-score dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 22. Tingkat signifikansi 0,05 yang diterapkan dalam uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon dan uji Mann-Whitney. Uji kinerja dianalisis dengan menggunakan rumus *normalized gain* atau *n-gain*.

Uji *Wilcoxon* merupakan uji yang digunakan dalam menguji perbandingan yang saling berkaitan jika data tidak berdistribusi normal. (Sundayana, 2018). Uji *Mann-Whitney* yakni uji yang dilakukan guna mengetahui perbedaan rerata populasi yang mana hasil yang diperoleh menunjukkan data tidak normal. (Sundayana, 2018). Sedangkan data yang diperoleh melalui kuisioner dilakukan guna mengetahui respon sesudah pengimplementasian *Quizizz* oleh peserta didik dan digunakan untuk data pendukung dalam melakukan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Dodogan tepatnya pada kelas IV, dan kelompok percobaan atau eksperimen diberikan empat prosedur yaitu sekali untuk tes awal, dua kali untuk treatment yaitu meminta peserta didik bermain kuis untuk latihan soal, dan sekali untuk melakukan tes akhir dan mengisi kuesioner. Sebaliknya, penelitian dilakukan dua kali pada kelompok kontrol, yaitu sekali untuk *pretest* dan kedua kali untuk *posttest*. Data yang akan diolah adalah data peserta didik yang mengikuti tanya jawab sebelum dan sesudah tanya jawab yaitu 49 peserta didik, dengan data 24 peserta didik kelas percobaan dan 25 peserta didik referensi.

Tabel 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	55,62	72,92	56,60	62,80
Std. Deviasi	10,866	8,958	11,878	8,426
Max.	80	100	75	75
Min.	35	60	25	35

Pada Tabel 1 di atas memperlihatkan bahwa skor rerata sebelum tes adalah 55,62 dan skor rerata sesudah tes adalah 72,92. Dengan demikian dapat ditemukan bahwa capaian pembelajaran pada kelas percobaan meningkat sebesar 17,3. Pada kelas pembanding, capaian pembelajaran meningkat sebesar 6,2. Untuk mengkonfirmasi dan mendukung data, mereka harus dibuktikan melalui pengujian hipotesis. Pengujian pencapaian capaian pembelajaran pada masing-masing kelas dilakukan sebelum pengujian dugaan. Sebelum melakukan pengujian ini, pertama-tama lakukan uji normalitas guna memutuskan jenis statistik untuk diterapkan.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Kelas	Nilai Sig. Uji <i>Kolmogorov Smirnov</i>		Hasil
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Hasil Belajar	Eksperimen	0,026	0,007	Tidak Normal
	Kontrol	0,072	0,061	Normal

Dalam Tabel 2 diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi tes awal dan tes akhir lebih besar dari 0,05 pada kelompok kontrol dan lebih kecil dari 0,05 pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, disimpulkan yakni data tidak normal dan uji hipotesis dilakukan dengan uji statistik non parametrik *Wilcoxon*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Sig. Uji <i>Levene Statistic</i>	Hasil
<i>Pretest</i>	0,538	Homogen
<i>Posttest</i>	0,683	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil nilai Sig. Uji *Levene Statistic* pada tes awal dan tes akhir $> 0,05$. Oleh karena itu data memperlihatkan data tersebut bervariasi sama (homogen). Karena hasil pengujian asumsi sebelumnya telah terpenuhi, meskipun hasil pengujian yang diperoleh tidak normal, maka digunakan uji statistik non parametrik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dalam menguji dugaan. Berikut adalah hasil Uji *Wilcoxon* Test Prestasi Belajar Capaian Pembelajaran:

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon* Capaian Pembelajaran

Kelas	Nilai Sig.
Eksperimen	0,000
Kontrol	0,024

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 untuk kelas percobaan dan 0,024 untuk kelas kontrol. Karena hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka rerata sebelum dan sesudah perlakuan berbeda. Selanjutnya yaitu menguji keefektifitasan media *Quizizz*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui perbedaan data *pretest*, *posttest* serta *n-gain test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Mann-Whitney U* karena data tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji *Mann-Whitney U* Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Asymp. Sig. 2-tailed
<i>Pretest</i>	0,477
<i>Posttest</i>	0,000

Pada tabel 5 tersebut, hasil memperlihatkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,477. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari sini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat

perbedaan yang signifikan nilai rerata *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada *posttest* diperoleh hasil sebesar 0,000. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dari data tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rerata *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap selanjutnya diuji keefektivasannya dengan menghitung nilai *n-gain pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *n-gain*.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Nilai N-Gain

Kelas	Hasil N-Gain
Eksperimen	0,39
Kontrol	0,14

Pada tabel 6 di atas, saat pengujian keefektivasan menggunakan rumus *n-gain* diperoleh hasil 0,39 untuk kelas eksperimen dan 0,14 untuk kelas kontrol. Data tersebut membuktikan bahwa uji hipotesis dan uji efektivitas yang dilakukan mengetahui bahwa nilai *n-gain* kelas percobaan lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Untuk langkah selanjutnya dihitung nilai *n-gain pretest* dan *posttest* kelas percobaan dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus *n-gain*. Hasil perhitungan tersebut yaitu menggunakan Quizizz pertama dengan learning rate peserta didik sebesar 0,39. Sedangkan untuk perhitungan uji efektivitas secara konvensional dengan learning rate peserta didik sebesar 0,14. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peserta didik, hasil data memperlihatkan skor total dari masing-masing kategori kuesioner, yaitu. kategori “Sangat Setuju” Informasi tentang penggunaan media Quizizz diperoleh skor total 191, “Setuju”. Kategori penggunaan media Quizizz mendapatkan total skor 66, kategori Disagreement mendapatkan total skor 110.

Pembahasan

Kompetensi dalam diri anak sebagai *feedback* dari perbuatan belajar yang mampu diamati dari penampilan atau hasil akhir yang ditunjukkan dan dihasilkan oleh peserta didik. Capaian pembelajaran memberikan dua jenis dampak, yaitu: (1) peserta didik memiliki cara pandang yang memperlihatkan kelebihan dan kekurangan perilakunya; (2) peserta didik belajar bahwa perilaku yang akan dilakukan berlangsung baik secara bertahap maupun dua tahap, sehingga perilaku yang dicapai ditambah lagi dengan perilaku yang sekarang. (Mulyasa, 2010).

Dalam penelitian ini disebutkan bahwa capaian pembelajaran peserta didik meningkat sebagai hasil dari penelitian tersebut. Terdapat dua pengaruh utama yang mampu memberikan dampak dalam peningkatan capaian pembelajaran, yaitu pengaruh dari dalam dan pengaruh dari luar. Pada pengaruh dalam, yang terdiri dari keterampilan dasar yang sudah ada dan motivasi peserta didik. Sedangkan untuk faktor dari luar, hal-hal tersebut yakni, seperti lingkungan sekolah dan keluarga sangat berpengaruh. Pengaruh dari luar tersebut nantinya dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan kinerja peserta didik. (Mahardika & Meilani, 2018).

Selain motivasi, faktor dari dalam yang dapat mempengaruhi capaian pembelajaran peserta didik antara lain ketertarikan dalam belajar peserta didik. Ketertarikan dalam belajar memegang peranan penting dalam mempengaruhi hasil atau prestasi belajar peserta didik. Hal inilah yang Yuniharto dan Susanti sebutkan dalam artikelnya, bahwa meningkatnya ketertarikan dalam belajar peserta didik berasal dari penggunaan metode pembelajaran dan lingkungan belajar yang menarik dan inovatif oleh para pendidik. (Sigit Yuniharto et al., n.d.).

Dari pengertian dan pemahaman mengenai capaian pembelajaran atau hasil belajar, motivasi, serta pengaruh yang memengaruhi capaian pembelajaran dalam penelitian ini, proses pembelajaran yang dilakukan yakni dengan melakukan tindakan pada peserta didik kelas percobaan dengan menggunakan webtool *Quizizz*. Dengan adanya pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dengan *blended learning*, maka penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui peningkatan capaian belajar dan efektivitas webtool *Quizizz* bagi peserta didik. Pada hasil analisis data penelitian, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa webtool *Quizizz* memberikan efektivitas dan memberikan pengaruh signifikan pada capaian pembelajaran peserta didik.

Sesuai data yang dianalisis, hasil dari penelitian ini memperlihatkan adanya kesesuaian dengan penelitian yang sebelumnya telah ada. Pada penelitian oleh Salam, dkk., mengungkapkan bahwa implementasi media *Quizizz* memiliki dampak besar pada capaian belajar dan motivasi peserta didik. (Salam et al., 2022). Kemudian pada penelitian terdahulu yakni Thowijah menyatakan bahwa penggunaan webtool *Quizizz* pada Tema “Benda-benda Disekitar Kita” mendapatkan hasil efektif. Hal ini diperlihatkan pada hasil penelitian diperoleh signifikansi $0,031 < 0,05$ sehingga *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. (Susapti, n.d.). Selanjutnya ada persamaan dengan penelitian oleh Mawaddah, dkk., mengungkapkan bahwa media *Quizizz* berpengaruh dalam peningkatan capaian belajar pada Matematika di SDIT Al Ibrah Gresik. (al Mawaddah et al., 2021). Lagi pada penelitian yang dilakukan oleh Chabib dan Huda yang mana memperoleh hasil bahwa penggunaan *Quizizz* berdampak positif dalam peningkatan capaian belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil signifikansi $0,006 < 0,005$. Sehingga webtool ini efektif terhadap capaian belajar peserta didik. (Kurniawan & Huda, 2021). Penelitian juga dilakukan oleh Issrina mengenai efektivitas *Quizizz* atherhadap perkembangan kognitif peserta didik yang didapatkan hasil bahwa penerapan webtool *Quizizz* cukup efektif diimplementasikan dan berpengaruh dalam perkembangan kognitif peserta didik pada mupel Bahasa Indonesia. (Dwika Hidayati, 2021).

Hasil secara keseluruhan memperlihatkan bahwa peserta didik puas dan menyukai pembelajaran dan penilaian dengan *Quizizz* daripada pembelajaran dan penilaian tradisional. Hal ini sesuai dengan keunggulan *Quizizz* yaitu tampilan *Quizizz* yang menarik dan bentuk program yang mirip dengan bermain game dan memainkan musik saat *Quizizz* berjalan. Soal yang juga beda karena angkanya acak untuk meminimalisir kecurangan. Agar pembelajaran dan penilaian menjadi menyenangkan, tingkatkan semangat peserta didik dan ciptakan rasa rileks selama pembelajaran dan penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti dan juga penelitian dari peneliti terdahulu, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam meneliti yakni hanya dilakukan pada satu Tema saja. Hal ini dikarenakan adanya kaitan antara penyesuaian waktu dan kondisi. Walaupun begitu, dalam hal pengetahuan dan ilmu pada Pendidikan, penelitian ini bermanfaat untuk melatih penerapan pembelajaran dengan TPACK. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh nanannap yakni seorang guru disarankan untuk dapat membangun suasana pemebelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang mana dengan keterampilan menerapkan dan memanfaatkan media yang mengintergrasikan teknologi dengan materi. (Yurinda & Widyasari, 2022). Sehingga TPACK ini juga memiliki peran yang mana dapat menjadi salah satu faktor untuk dapat memotivasi dan membantu dalam peningkatan capaian belajar peserta didik seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Jiloh, dkk., yang memaparkan pendekatan yang dilakukan dengan TPACK mampu membantu peserta didik dalam memahami materi (Safitri et al., n.d.).

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang disajikan, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut yaitu implementasi *Quizizz* efektif terhadap memengaruhi capaian pembelajaran dan dapat meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik. Hal ini diperlihatkan pada hasil uji n-gain kelas percobaan lebih besar dari hasil kelas kontrol. Selain itu, pada hasil uji *Wilcoxon* nilai signifikansi lebih kecil dari nilai ketetapan signifikansi. Sehingga rerata sebelum dan sesudah adanya perlakuan berbeda. Apabila hasil uji memperlihatkan adanya perbedaan antara skor tes awal dan tes akhir, dan nilai tes akhir lebih tinggi dari nilai tes awal, maka capaian pembelajaran akan meningkat secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terima kasih Ibu Maria Melani Ika Susanti, M.Pd. yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan artikel ini. Terima

kasih banyak kepada Basicedu yang telah menerbitkan artikel ini. Terima kasih kepada reviewer yang telah membantu memberikan kritik dan saran sebagai bahan perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 1*, J., Winanto, A., Guru, P., Dasar, S., & Wacana, K. S. (2022). *Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- 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>
- Alvi Kusuma, Y. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 08(02).
- Dwika Hidayati, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(02).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020, December 2). *Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. <https://Bersamahadapikorona.Kemendikbud.Go.Id>.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter*, 03(01).
- Mahardika, I. T., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 03(02).
- Mulyasa. (2010). *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Bumi Aksara.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 06(01).
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775–8784. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>
- Safitri, J., Sugiharta, R., Rachma, K., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Pendekatan TPACK*.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>

1294 *Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar – Septivianti Putri Indra Nirmalasari, Maria Melani Ika Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.

Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Prosiding SemNas Edusaintek FMIPA UNIMUS*.

Sigit Yuniarto, B., Melani Ika Susanti, M., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. In *Elementary Journal VOL* (Vol. 1).

Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif* (02 ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (02 ed.). Alfabeta.

Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Susapti, P. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita*.

Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 07(02).

Yurinda, B., & Widyasari, N. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Profesional dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 47. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.47-60>