

## PENGARUH MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN DI SDN MANGGUNGJAYA 1 TASIKMALAYA

Ripa Pauziah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

E-mail: [ripapauziah04@gmail.com](mailto:ripapauziah04@gmail.com)

### Article History:

Submitted : 30-04-2024

Received : 30-04-2024

Revised : 25-05-2024

Accepted : 09-06-2024

Published : 30-06-2024

**Abstract:** This study aims to determine the effect of Quizizz interactive media on student learning outcomes on the material of national events during the colonial period at SDN Manggungjaya 1. The research approach used is quantitative with the type of pre-experiment research (one group pretest-posttest design). The population used was all 30 fifth-grade students of SDN Manggungjaya 1. The sampling technique used saturated samples. Based on the research results obtained, it shows an increase in the average value of student learning outcomes after using the interactive media Quizizz. The results of inferential statistical analysis with hypothesis testing using the t-test (paired sample t-test) show that sig. (2 tailed) is smaller than 0.05, namely 0.000 < 0.05, so it is stated that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on this data, it can be concluded that the use of Quizizz interactive media has an effect on student learning outcomes on the material of national events during the colonial period at SDN Manggungjaya 1 Tasikmalaya

**Keywords:** 3-6 word

**Quizizz, Interactive Media, Learning Outcomes**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen (*one group pretest posttest design*). Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SDN Manggungjaya 1 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif quizizz. Adapun hasil analisis statistik inferensial dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t (*uji paired sample t-test*) menunjukkan bahwa sig. (2 tailed) lebih kecil daripada 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  maka dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1 Tasikmalaya

**Kata Kunci :** 3-6 kata

**Quizizz, Media Interaktif, Hasil Belajar**

---

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberi banyak perubahan bagi kehidupan manusia (Andika, 2022; Rahayu et al., 2022; Mutaqin et al., 2023). Dengan pemanfaatan teknologi, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan (Paulina et al., 2021; Fauzi et al., 2022; Heryani et al., 2022). Selain itu, Pasal 40 Ayat 2 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan satu diantaranya dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran (Solikah, 2020).

Dengan media, guru dapat dengan mudah memberi materi yang menarik dan interaktif serta memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dini, 2020; Rihani et al., 2022). Media yang kreatif dan inovatif juga dapat memfasilitasi keberhasilan pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Putra et al, 2020; Utomo, 2020). Selain itu, peran lain media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu siswa menjelaskan apa yang disampaikan oleh guru; (3) sebagai perantara antara guru dan siswa untuk membangun hubungan yang baik selama proses pembelajaran; dan (4) sebagai cara untuk mengatasi kebosanan (Mahnun, 2012; Tafonao, 2018; Nabil, 2020; Pratama et al., 2023).

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, kurang optimalnya guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Guru hanya menjelaskan materi dan kemudian menyuruh siswa mengerjakan soal latihan yang ada pada buku paket tanpa melatih siswa tersebut untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan guru yang masih menggunakan metode pengajaran konvensional menjadikan siswa lebih cepat bosan.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengalaman Kampus Mengajar angkatan 5 (KM5) yang dilaksanakan pada tanggal 24 Januari sampai 26 Juni 2023 di SDN 4 Parakannyasag, dan PLP I yang dilaksanakan pada tanggal 25 sampai 29 Juli 2022 di SDN Manggungjaya 1 terlihat kurangnya antusias belajar siswa terhadap pembelajaran IPS yang dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung banyaknya siswa yang gaduh seperti asyik bercakap-cakap, tidak fokus menyimak penyampaian materi, serta siswa yang keluar masuk ruangan.

Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik dan terkesan monoton, serta kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari yang mengakibatkan ketidakminatan ini berpotensi merugikan hasil belajar siswa, mengingat pembelajaran IPS juga memiliki peran penting dalam memahami konteks sosial dan budaya yang mendukung perkembangan kepribadian holistik peserta didik (Pratiwi et al., 2023). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Heafner, 2004) menyatakan bahwa penggunaan teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, karena dengan pemanfaatan teknologi tersebut akan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran yang menarik ialah pembelajaran yang aktif dan melibatkan seluruh siswanya dalam pembelajaran (Maradona, 2016). Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan melibatkan keaktifan siswa ialah dengan pemanfaatan teknologi berupa *game education* yang dikemas dalam pembelajaran yang

menyenangkan (Zainuddin et al., 2020).

Adapun rencana aplikasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang mendukung proses pembelajaran dan dapat dijadikan alternatif media untuk pembelajaran IPS (Suhartatik, 2020; Kurniawan, 2022; . Selain itu, aplikasi Quizizz juga digambarkan sebagai web tool dalam membuat kuis interaktif serta dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran. Quizizz berisikan materi dalam bentuk pertanyaan interaktif dan bentuk soal yang bervariasi. Menariknya, pada aplikasi ini juga dapat ditambahkan berupa audio, video, gambar dan musik. Untuk itu, peneliti akan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1? Sedangkan tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif (*pre-experimental design*) dengan desain *one-group pretest posttest*. Subjek penelitiannya yaitu seluruh siswa kelas V SDN Manggungjaya 1 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik instrumen pengumpulan data menggunakan: (1) teknik tes dengan melakukan tes awal dan tes akhir; (2) wawancara, peneliti melakukan wawancara terstruktur bersama guru kelas V; (3) observasi, teknik observasi yang digunakan yaitu *participant observation*; dan, (4) dokumentasi. Sebelum melaksanakan penelitian lanjutan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas ini menggunakan *pearson product moment correlation*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Uji homogenitas menggunakan *Homogeneity of Varians*, dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Manggungjaya 1 yang berlokasi di jalan Sukajadi, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas V dengan jumlah 28 siswa. Dalam pelaksanaannya, seluruh siswa kelas V masuk kedalam kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Quizizz. Adapun peneliti mengolah dan menganalisis data menggunakan SPSS 25 untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian, perolehan hasil *pretest-posttest* memiliki perbedaan yang signifikan dengan nilai rata-rata *pretest* 57,5 sedangkan rata-rata *posttest* 80. Adapun nilai terendah *pretest* 20, sedangkan pada *posttest* yaitu 60. Nilai tertinggi *pretest* 80, sedangkan nilai tertinggi *posttest* 95. Nilai median pada *pretest* yaitu 60, sedangkan median *posttest* yaitu 80. Nilai modus *pretest* yaitu 45, 60 dan 65 sedangkan pada *posttest* yaitu 80 dan 85. Adapun standar deviasi *pretest* yaitu 14,109 sedangkan standar deviasi *posttest* yaitu 9,718. Berikut tabel *frekuensi statistik pretest posttest*:

**Tabel 1.**  
**Frekuensi Statistik *Pretest Posttest***

Statistics		Pretest	Posttest
		N	Valid
	Missing	0	0
	Mean	57.50	80.00
	Std. Error of Mean	2.666	1.837
	Median	60.00	80.00
	Mode	45 <sup>a</sup>	80 <sup>a</sup>
	Std. Deviation	14.109	9.718
	Variance	199.074	94.444
	Skewness	-.618	-.196
	Std. Error of Skewness	.441	.441
	Kurtosis	.151	-.778
	Std. Error of Kurtosis	.858	.858
	Range	60	35
	Minimum	20	60
	Maximum	80	95
	Sum	1610	2240

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Adapun setelah pengujian normalitas dan homogenitas selesai, langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis didasarkan pada hasil kedua uji tersebut apakah berdistribusi normal dan homogen atau tidak, sebagai syarat dilakukannya pengujian *paired sample t-test*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.177	28	.024	.939	28	.104
Posttest	.125	28	.200*	.957	28	.296

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan nilai sig. *pretest* 0,104 sedangkan nilai sig. *posttest* 0,296 yang berarti data berdistribusi normal, karena sig. > 0,05.

Tabel 3.  
Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	-22.500	9.280	1.754	-26.098	-18.902	-12.830	27	.000

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh signifikansi < 0,05 yaitu 0,000 dimana  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas V pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1 terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif Quizizz. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yaitu: (1) media interaktif Quizizz dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *game* yang menyenangkan dan interaktif; dan, (2) media interaktif Quizizz dapat membantu siswa memahami materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan lebih baik, karena Quizizz dapat menyajikan materi dan juga latihan soal (kuis) dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Kurniawan, 2022).

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berdasar pada rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 57,5 dan rata-rata setelah diberi perlakuan yaitu 80,0, nilai signifikansi normalitas *pretest* yaitu  $0,104 > 0,05$  dan *posttest* yaitu  $0,296 > 0,05$  sedangkan nilai *sig. based on mean* homogenitas  $0,041 > 0,05$ . Adapun pengujian hipotesis uji t menggunakan *paired sample t-test* diperoleh *sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andika, A. (2022). Agama Dan Perkembangan Teknologi Di Era Modern. *Abrahamic Religions: Jurnal Studi Agama-Agama*, 2(2), 129-139.

Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519-5530.

Fauzi, M. H., Hernawan, H., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran

- Ipa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134-141.
- Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Heafner, T. (2004). Using Technology to Motivate Students to Learn Social Studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(1), 42-53.
- Indonesia, U.-U. R. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Maradona, M. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD. *Basic Education*, 5(17), 1-619.
- Mutaqin, E. J., Suryaningrat, E. F., & Ranjani, B. P. M. (2023). PENGARUH MODEL COLLABORATIVE LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 107-115.
- Nabil, Nabil. "Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Almarhalah/ Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2020): 51-62.
- Paulina, W., Muslihah, N. N., Nuriyanti, R., & Mutaqin, E. J. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 9-14.
- Pratama, D., Nugraha, W. S., & Mutaqin, E. J. (2023). Pengaruh Media Berbasis Video Animasi terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPA. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606-617.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis mobile pada materi hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43-52.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The Role of Gamified E-Quizzes on Student Learning and Engagement: an Interactive Gamification Solution For a Formative Assessment System. *Computers & Education*, 145, 103729.