

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN DARING TEMATIK TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD NEGERI KALIBOGOR

Ainaya Hanum Lutfia¹⁾, Ari Widyaningrum²⁾, Fine Reffiane³⁾

DOI :

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan hasil belajar tema 8 kelas 5 SD Negeri Kalibogor Kecamatan Sukorejo yang memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait pembelajaran tematik dengan muatan materi Bahasa Indonesia, IPA dan SBDP setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* digunakan uji-t memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $(5,84102 > 2,1110)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalibogor. Sedangkan dengan uji ketuntasan belajar siswa sebanyak 17 siswa dengan persentase 94,44 % dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5,56%. Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas V SD Negeri Kalibogor.

Kata Kunci: *Quizizz*, Pembelajaran Daring Tematik, Pemahaman Siswa

History Article

Received

Approved

Published

How to Cite

Lutfia, Ainaya Hanum. Widyaningrum, Ari. & Reffiane, Fine. (2022). Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran Daring Tematik Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Kalibogor. *Malih Peddas*, 9(1), 1-13

Coressponding Author:

Jl. Alamat Pengirim No. 24, Kota, Negara.

E-mail: ¹ penulissatu@kampus.ac.id

PENDAHULUAN

Akibat munculnya pandemi Covid-19 maka pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang mana menjelaskan aturan lebih rinci tentang poin-poin pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring). Pembelajaran di masa pandemi yang dilakukan secara daring sangat berbeda dari biasanya dimana sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka, hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar (Putria et al., 2020). Melihat fenomena pembelajaran daring yang sedang berlangsung, guru dituntut untuk untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media atau alat yang disediakan sekolah yang mana media tersebut sesuai dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital.

Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif selama pembelajaran daring banyak menyebabkan minat, motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar selama pembelajaran daring berlangsung. Terlebih seperti yang kita ketahui bersama, kini proses pembelajaran di sekolah dasar diajarkan secara tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik yang aktif dan berpartisipasi penuh selama proses pembelajaran dengan harapan peserta didik menjadi terlatih mandiri dalam keadaan langsung untuk menemukan pengetahuan yang dipelajarinya hingga mampu memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan mengaitkannya dengan konsep yang lain (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Kalibogor, diperoleh informasi permasalahan bahwa pada pembelajaran daring yaitu kurangnya penguasaan guru dalam bidang IT yang mana sebenarnya memiliki peran yang sangat penting selama pembelajaran daring berlangsung. Saat pembelajaran daring berlangsung materi diajarkan hanya melalui sebuah foto yang dikirimkan tanpa diberi penjelasan mengenai materi tersebut sehingga siswa bosan karena tidak ada variasi gambar yang menarik, oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah cenderung rendah karena tingkat pemahamannya rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis memberi solusi berupa pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring selama pandemi agar pemahaman siswa menjadi lebih baik dari pembelajaran yang hanya dilakukan secara konvensional. Menurut (Nuramanah et al., 2020) *Quizizz* adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satunya untuk penilaian formatif. Kuis dapat dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban, bisa ditambahkan gambar di latar belakang dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan dan penggunaannya sangat mudah. Sehingga aktivitas belajar siswa menjadi tidak monoton dan terasa menyenangkan, dimana siswa bisa belajar sambil bermain. Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar (Widiawati, Ni Putu Pudjawan, Ketut Margunayasa, 2015). Menurut (Hikmah et al., 2017) pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran karena pemahaman konsep merupakan tahapan dalam memahami suatu informasi yang abstrak yang dalam proses memahaminya harus menggolongkan suatu objek atau fenomena.

Penelitian yang dilakukan oleh Issrina Dwika Hidayati dan Aslam (2021). Bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas 3. Mempergunakan kuantitatif bermetode *True Experimental* mengambil *Pretest - Posttest Control Group Design*. Hipotesis penelitian menyatakan terdapat pengaruh yang diperoleh dari perlakuan menggunakan *Quizizz*, yaitu menaikkan hasil siswa dalam kelas eksperimen dengan unggul dari nilai sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran Daring Tematik Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Kalibogor”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kalibogor Kabupaten Kendal. Penelitian dilakukan di kelas V pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 18 siswa kelas V SD Negeri Kalibogor yang mana menjadi subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Mei-4 Juni 2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi. Tes ditujukan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan *Quizizz*. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara terkat permasalahan yang terjadi pada pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri Kalibogor. Sementara dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk foto kegiatan belajar di kelas pada saat melaksanakan *pretest posstest* dan pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk tes berupa soal pilihan ganda sejumlah 22 soal yang sudah diuji validitas, reliabilitas, daya beda dan taraf kesukarannya. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

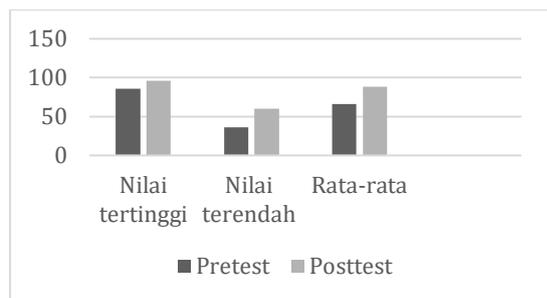
HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melakukan penelitian persiapan awal yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan uji coba soal tes yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Pakisan untuk mendapatkan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran soal. Uji coba soal dilakukan pada tanggal 13 Mei 2022. Sedangkan penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri Kalibogor pada tanggal 30 Mei-4 Juni 2022. Bentuk soal tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 39 butir soal. Setelah diuji cobakan mendapat 22 butir soal yang valid dan dipakai untuk soal *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian di kelas V SD Negeri Kalibogor. Hasil dari nilai *pretest* dan *Posttest* siswa diolah dan diperoleh nilai sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posstest*

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	36	60
Nilai tertinggi	86	90
Rata-rata	66	80

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 66 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 36. Nilai rata-rata pretest 66 hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada *pretest* masih rendah dan belum mencapai batas KKM yaitu 70. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh rata-rata 88, nilai ini sudah mencapai KKM yaitu 70. Dengan melihat perbandingan pretest dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tematik menggunakan Quizizz kelas V pada materi Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kalibogor. Peningkatan terjadi setelah dilakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan Quizizz yang menunjukkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Adapun apabila ditinjau dari sisi pemahaman konsep berdasarkan indikator yang dijelaskan dalam (Hakim, 2009 : 101) sebagaimana berikut ini :

- Menginterpretasikan, yaitu mengubah dari suatu bentuk ke bentuk lain (contohnya dari bentuk numerik ke verbal).
- Memberikan contoh, yaitu dengan menemukan gambaran khusus dari suatu konsep atau prinsip umum yang terdiri dari ilustrasi dan instantiating.
- Mengklasifikasikan, yaitu menentukan bahwa sesuatu memiliki kategori (contohnya konsep atau prinsip) atau sering disebut dengan mengkategorikan.
- Merangkum, sering disebut dengan kemampuan mengabstraksi dan menggeneralisasikan.
- Menyimpulkan, yaitu menggambarkan sesuatu dengan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
- Membandingkan, yaitu menemukan hubungan antara dua ide, objek dan sebagainya.
- Menjelaskan, yaitu kemampuan untuk menyusun dan menggunakan suatu model sebab-akibat dari suatu sistem.

Hasil perhitungan ketercapaian pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Ketercapaian Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD Negeri Kalibogor

Indikator	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan (%)	Keterangan
Menginterpretasikan	50%	100%	50%	Meningkat
Memberikan contoh	53,32%	83,33%	30,01%	Meningkat
Mengklasifikasikan	77,77%	96,29%	18,52%	Meningkat
Merangkum	83,33%	100%	16,67%	Meningkat

Menyimpulkan	87,02%	96,29%	9,27%	Meningkat
Membandingkan	72,22%	94,44%	22,22%	Meningkat
Menjelaskan	64,58%	90,97%	26,39%	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas, jika diuraikan secara rinci maka indikator pemahaman konsep yang dominan telah dicapai adalah menyimpulkan yaitu dengan presentase jawaban *pre-test* siswa sebesar 87,02% artinya soal dengan indikator menyimpulkan dianggap mudah dijawab oleh siswa. Sementara soal dengan indikator memberikan contoh menjadi indikator ter-rendah dengan presentase jawaban *pre-test* siswa sebesar 53,32%, artinya soal dengan indikator tersebut sukar untuk dijawab. Dapat dilihat bahwa indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi yaitu indikator memberikan contoh dengan persentase peningkatan sebesar 30,01%. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang diberi perlakuan dengan *Quizizz*. Setelah pembelajaran diberikan, untuk melihat adanya perubahan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran tematik, maka siswa diberikan tes akhir berupa *posttest* untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran tematik yang diujikan. Hasilnya telah diketahui bahwa nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 88 dibanding nilai rata-rata pada *pre-test* yaitu 66. Hasil tersebut mengalami peningkatan yang lebih baik dalam kemampuan pemahaman konsep siswa. Jika ditinjau berdasarkan diagram diatas juga tampak perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada siswa Kelas V SD Negeri Kalibogor. Rata-rata *pretest* sebesar 66 dan sedangkan rata-rata *posttest* 88. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* yang telah diberi perlakuan menggunakan media *Quizizz* lebih baik dengan nilai *pretest* yang juga tidak menggunakan media *Quizizz*.

Untuk mengetahui keefektifan dalam pembelajaran digunakan kriteria ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil penelitian nilai *pretest* siswa yang tuntas KKM sebanyak 7 siswa, sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 39%. Sedangkan hasil nilai *posttest* siswa yang tuntas KKM sebanyak 17 siswa, ketuntasan belajar klasikal siswa setelah diberi perlakuan mencapai 94%. Hasil analisis data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Klasikal

Data	Ketuntasan belajar klasikal	Kriteria
<i>Pretest</i>	39%	<i>Tidak tuntas</i>
<i>Posttest</i>	94%	<i>Tuntas</i>

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* digunakan uji-t memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $(5,84102 > 2,1110)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalibogor. Sedangkan dengan uji ketuntasan belajar siswa sebanyak 17 siswa dengan persentase 94,44 % dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5,56%. Hal ini terjadi karena diterapkannya pembelajaran dengan memanfaatkan *Quizizz*. Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Kalibogor.

Agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut : Bagi guru, penggunaan *Quizizz* efektif terhadap Pemahaman siswa kelas V, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Bagi sekolah, penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman sesuai dengan situasi, kondisi sekolah, dan sesuai kebutuhan khususnya jika dimanfaatkan dalam situasi pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Hakim, Lukmanul. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Hikmah, N., Saridewi, N., & Agung, S. (2017). Penerapan Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v2i2.1608>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/BESTARI.V17I1.474>
- 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*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Widiawati, Ni Putu Pudjawan, Ketut Margunayasa, I. G. (2015). Analisis pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD di gugus II kecamatan banjar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 12–14. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/5847>