

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 METESEH
KECAMATAN BOJA**

DOI: 10.26877/ijes.v4i1.17810

Erwinda Rahmawati ¹⁾, Qoriati Mushafanah ²⁾ Khusnul Fajriyah ³⁾

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar materi interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Data dikumpulkan dari data seluruh populasi kelas IV sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan tes berbentuk pilihan ganda. Analisis yang digunakan adalah uji-t. Hasil analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa diterapkannya media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memiliki nilai $4,266 > 2,086$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dari hasil pengujian pada taraf kepercayaan 0,95 atau kesalahan pada 0,05 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada proses pembelajaran materi interaksi sosial kelas IV terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar, Interaksi Sosial.

History Article

Received 20 Maret 2024

Approved 20 April 2024

Published 1 Mei 2024

How to Cite

Rahmawati, Erwinda. Mushafanah, Qoriati. Fajriyah, Khusnul. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja. IJES. 4 (1). 242- 251

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi timur no 24 semarang

E-mail: ¹ erwindarahmawati@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia yang ingin berubah dan berkembang. Dengan pendidikan, manusia mampu memperoleh ilmu dan pengetahuan sehingga dapat diturunkan ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Adapun yang dimaksud Pendidikan Nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 yang berbunyi “Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Sedangkan sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi ko baru, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Sedangkan pembelajaran merupakan proses pengembangan potensi peserta didik menjadi kompetensi (Hikmatul Ghina, Larasati Dewi & Tin Rustini 2022).

Menurut Hasan (2007) potensi peserta didik adalah kapasitas atau kemampuan dan karakteristik/sifat individu yang berhubungan dengan sumber daya manusia yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri peserta didik. Berdasarkan pengertian diatas menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi yang dijabarkan melalui kemampuan dan kesanggupan untuk berkembang. Setiap peserta didik mempunyai potensi. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran adalah usaha merubah potensi perilaku kejiwaan agar terwujud menjadi kemampuan.

Dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan pada kegiatan pembelajaran salah satunya adalah kurangnya ketrampilan guru yang belum mampu mengikuti perkembangan zaman atau ketinggalan zaman akan ketinggalan jauh dengan sekolah- sekolah lain dan tentunya akan membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.

Pelajaran IPS cenderung pada pembelajaran yang berisi teoridan banyak bacaannya. Jadi tidak jarang ditemukan siswa yang cenderung merasa bosan. Padahal pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dapat membawa pengaruh yang positif terhadap interaksi siswa di lingkungan sekitar, karena pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membahas mengenai manusia dan juga beserta lingkungannya dan juga kehidupan sosial masyarakatnya. Agar permasalahan tersebut dapat diatasi guru harus menyiapkan pembelajaran yang menarik,

salah satunya menggunakan media pembelajaran Quizizz guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Azwar (2010: 74) menyatakan definisi operasional variabel merupakan sebuah definisi tentang variabel yang telah dirumuskan. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun peserta didik melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *Quizizz* (www.quizizz.com). Dalam penelitian ini media *Quizizz* berperan sebagai variabel X yaitu variabel independen atau variabel bebas.

Untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan adanya kemampuan guru dalam memilih sumber pembelajaran yang mampu membawa peserta didik pada situasi yang aktif dan menarik, sehingga dapat mengembangkan segala potensi dan kemampuan belajar yang dimilikinya. Menurut Purwanto (2014: 44) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Maka, “Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Proses belajar mengajar dapat bermakna dan berguna apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang merangsang aktivitas belajar, menginformasikan hasil-hasil yang dicapai oleh peserta didik dan memberikan penghargaan atas apa yang telah dicapai oleh peserta didik. Untuk mencapai hasil yang diharapkan maka tidak hanya menciptakan suasana belajar yang bermakna, namun guru juga harus memperhatikan fasilitas dan sumber belajar pada pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar pun dapat dijangkau menggunakan media teknologi, misalnya laptop, tablet, *gadget* dan sebagainya.

Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* contohnya laptop atau komputer, tablet PC dan smartphone. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh anak-anak. Handphone selain sebagai alat komunikasi, anak-anak menggunakan untuk mengakses *game online*. Berkaitan dengan pengertian *game online*, *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan komputer, *gadget*, tablet atau handphone dan dilakukan secara *online* melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik, sehingga guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif pada saat pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan yang diuraikan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian kuantitatif berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Materi Interaksi Sosial Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja”**

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu terhadap yang lain terhadap kondisi yang dikendalikan. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. (Sugiyono, 2018). Terdapat empat jenis penelitian eksperimen, Yaitu *pre experimental design, true experimental design, factorial design, dan quasi experimental design*. Bentuk atau design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan penelitian ini dipilih karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono,2018:16).

Desain Penelitian One-Group Pretet-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2018,hlm 16)

Keterangan:

O₁ = Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Posttest (sesudah diberi perlakuan)

X = Treatment media pembelajaran *Quizizz*

Jadi, dalam desain penelitian ini, peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui keadaan awal dan akhir penelitian stelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, yaitu sejauh mana tingkat hasil belajar siswa tentang materi interaksi sosial.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi:

1. Penyusunan proposal.
2. Persiapan surat izin penelitian.
3. Penyusunan instrumen berupa soal dan kriteria penilaian.
4. Uji coba instrumen kepada siswa kelas IV SD Negeri 4 Meteseh.
5. Analisis instrumen kriteria penilaian dengan uji validitas dan uji reliabilitas.
6. Konsultasi dengan kepala SD Negeri 5 Meteseh.
7. Konsultasi dengan guru kelas IV SD Negeri 5 Meteseh.
8. Menemukan kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas IV A.
9. Pertemuan pertama memberikan pretest kepada kelas yang dijadikan subjek penelitian.
10. Pertemuan kedua untuk pembelajaran jam pertama memberikan perlakuan (treatment).
11. Pertemuan ketiga memberi posttest kepada kelas yang dijadikan subjek penelitian.
12. Melakukan analisis data.
13. Membuat kesimpulan yang diperoleh.

Dalam melakukan penelitian, diperlukan menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan pengumpulann data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Setelah hasil penelitian terkumpul, kemudian data dianalisis menggunakan uji t. Untuk mempermudah proses analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi Ms. Excel. Teknik pengambilan data yang dilakukan peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dan tes. Pada penelitian ini menggunakan *pretes* dan *posttest*. Data *pretest* merupakan data hasil belajar siswa materi interaksi sosial kelas IV di SD Negeri 5 Meteseh sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran *Quizizz*. Sedangkan data *posttest* merupakan data hasil belajar siswa materi interaksi sosial kelas IV di SD Negeri 5 Meteseh sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran *Quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh berjumlah 20 siswa pada tanggal 3-4 November 2023. SD Negeri 5 Meteseh, beralamat di di Segrumung, Meteseh, Kec. Boja, Kab. Kendal, Jawa Tengah dengan kode pos 51381. SD Negeri 5 Meteseh merupakan sekolah negeri yang terakreditasi A prosedur yang pertama kali dilakukan peneliti adalah meminta ijin kepada kepala sekolah SD Negeri 5 Meteseh bahwa akan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Permintaan ijin untuk melakukan penelitian pun diterima, dan penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 November tahun 2023.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh kecamatan Boja Kendal pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *pre-eksperimen* karena menggunakan 1 kelas, jadi sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. Kemudian untuk mengetahui nilai *posttest* siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang berupa kumpulan slide materi dengan penjelasan.

Prosedur yang pertama kali dilakukan peneliti adalah meminta ijin kepada kepala SD Negeri 5 Meteseh kecamatan Boja Kendal bahwa akan melakukan penelitian di SD tersebut. Permintaan ijin untuk melakukan penelitian pun diterima. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3-4 November 2023. Kemudian data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan wawancara. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar pada materi interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh yang menggunakan tes berupa pilihan ganda. Sebelum instrumen tes digunakan untuk penelitian, perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Adapun jumlah item pertanyaan yang digunakan dalam uji coba instrumen tes sebanyak 20 soal. Uji coba instrumen dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Meteseh yang berjumlah 20 siswa dan diperoleh sebanyak 10 soal yang valid.

Sebagaimana dijabarkan pada bab sebelumnya, dalam proses pengumpulan data metode yang digunakan peneliti adalah metode wawancara dan tes. Metode tes digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/treatment. Setelah hasil penelitian terkumpul, kemudian data dianalisis menggunakan uji t. Untuk mempermudah proses analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi Ms. Excel. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. Pretest

Data *pretest* merupakan data hasil belajar siswa materi interaksi sosial kelas IV di SD Negeri 5 Meteseh sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran *Quizizz*. Dari data yang diperoleh tersebut, digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisih dengan hasil penelitian *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Pada tanggal 3-4 November 2023 peneliti melakukan *pretest* dengan memberikan 10 soal yang diambil dari 20 soal yang telah diuji kevalidan dan reliabilitasnya sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* guna mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data *pretest* dengan jumlah siswa 20 dan jumlah soal sebanyak 10 soal, maka diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 63,5 dengan standar deviasi sebesar 9,881 dan skor minimum sebesar 50 serta skor maksimum adalah 80.

2. Posttest

Data *posttest* merupakan data hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dengan materi interaksi sosial kelas IV SD Negeri 5 Meteseh setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. *Posttest* dilakukan pada tanggal 4 November 2023. *Posttest* dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada materi interaksi sosial. *Posttest* dilaksanakan dengan memberikan 10 soal yang *pretest* guna untuk mengetahui perbedaan hasilnya.

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* dengan jumlah siswa sebanyak 20 dan dengan jumlah soal sebanyak 10 soal, maka diperoleh hasil rata-rata skor sebesar, maka diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 78,5 dengan standar deviasi 12,258 dan dengan skor minimum sebesar 60 dan skor tertinggi sebesar 100.

3. Hasil Wawancara

Data pelengkap selain tes adalah menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas IV yang mengajar di SD Negeri 5 Meteseh digunakan sebagai informan dalam wawancara.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas yaitu ibu Warsini. Hal yang pertama peneliti wawancarai yaitu mengenai latar belakang pendidikan. Beliau menyatakan bahwa sejak tahun 2013 beliau sudah mengajar di SD Negeri 5 Meteseh. Kemudian pertanyaan mengenai media yang biasanya beliau gunakan pada saat pembelajaran IPS, beliau menyatakan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka hanya menggunakan media buku, paket, peta, atlas dan yang lainnya, contohnya poster atau gambar.

Sedangkan pada era digital sekarang siswa perlu diajarkan pengenalan IT atau teknologi yang bermanfaat untuk pengetahuan umum serta dapat meningkatkan hasil belajar. Kemudian pertanyaan mengenai minat siswa terhadap pembelajaran saat dikelas, beliau menyatakan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPS bervariasi. Berdasarkan pernyataan mengenai hasil belajar IPS, beliau menyatakan bahwa terdapat siswa yang mendapat hasil belajar yang bagus, sedang, atau kurang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan 1 kelas dengan desain *one group pretest-posttest design*.

Pembelajaran dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dilakukan satu kali pertemuan yaitu tanggal 4 November pada tahun 2023/2024. Awal pertama yaitu siswa sebelum diberikan terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa mengenai materi interaksi sosial. Data yang dikumpulkan yaitu berupa tes (*pretest-posttest*) yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes berupa pilihan yang ganda berjumlah 10 soal yang diperoleh dari hasil uji coba instrumen terlebih dahulu.

Kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas untuk mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ataupun tidak. Setelah mengetahui data yang diperoleh data tersebut berdistribusi normal, maka langkah

selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan paired t-test. Data-data tersebut sebagai berikut:

1. Uji validitas dari 20 soal yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh . Digunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan 5% diperoleh sebanyak 10 butir soal tidak valid dan 10 soal valid.
2. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 diperoleh harga reliabilitasnya sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$. Karena t_{hitung} 0,743 karena $> t_{tabel}$ 0,7.
3. Tingkat kesukaran soal diperoleh dengan kriteria sukar = 3 soal, sedang = 10 soal, dan mudah = 7 soal.
4. Daya pembeda soal diperoleh dengan kriteria sangat jelek = 0, jelek = 2, cukup = 8 soal, baik = 10 soal dan sangat baik = 0 soal.
5. Kemudian uji prasyarat hipotesis yaitu dengan uji normalitas yang menggunakan uji Liliefors. Dari data pretest diperoleh $L_{hitung} = 0,164$ dan $L_{tabel} = 0,190$, maka berdistribusi normal sedangkan data dari posttest diperoleh $L_{hitung} = 0,156$ dan $L_{tabel} = 0,190$, artinya data tersebut berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$.
6. Setelah diperoleh bahwa semua data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan dua sampel berpasangan (paired t-test) diperoleh hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar materi interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh pada tahun ajaran 2023/2024 dilihat dari nilai pretest dan posttest.
7. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Musrifah, Alfiana, N., & Sasliani (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda di Kelas V SD”. Dan juga Penelitian oleh Asimatul Wardah (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan berdasarkan pada rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V UPTD SDN 1 Barru. Hal ini dibuktikan perolehan nilai rata-rata tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa pengajaran dengan menggunakan Quizizz. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi interaksi sosial kelas IV SD Negeri 5 Meteseh pada tahun ajaran 2023/2024 yang telah dilakukan, pengolahan hasil penelitian berupa *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Didapatkan hasil dengan nilai $4,266 > 2,086$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan pengujian pada uji t pada taraf signifikan 0,95 atau pada taraf kesalahan 0,05 sehingga dapat disimpulkan media tersebut berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi interaksi sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi atau web Quizizz didalam kelas membutuhkan persiapan sebelum digunakan, selain itu peneliti juga harus siap dengan segala kendala teknis yang terjadi; (2) peneliti yang akan menerapkan aplikasi atau web Quizizz sebagai alat bantu penilaian sebaiknya lebih sabar dalam mengatur siswa agar pembelajaran tetap berjalan dengan tenang dan teratur, dan; (3) aplikasi atau web Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Anwar, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, (Kediri: IAIT Press, 2009), hlm. 13.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifuddin. 2010. *Metode Penelitian*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buhono Agung, Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Statistik Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005, hlm. 18)
- Djamarah dan Zain (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghina, Hikmatul. Dewi, Larasati. Dan Rustini, Tin. 2022. "Peningkatan Kemampuan Bersosialisasi Kelas Satu Sekolah Dasar melalui Buku Tema 1" dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.6 No. 2, Hal. 10235-10241. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasan. (2017). Upaya Meningkatkan Potensi Peserta Didik Dalam Mempelajari Bahasa Inggris Di Tingkat Sekolah Menengah Pertama Dengan Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.
- I Putu, A. & I Gusti, A. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistiknya Dengan SPSS*, (Yogyakarta:2018), hlm. 39-40.
- Muhibbin Syah. (2007). *Psikologi Belajar*: Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Nurul, Qamariah, Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital Siswa

Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019,
(Padang: Universitas Putra Indonesi, 2019), hlm. 41-42.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
Jakarta: Kencana.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,
(Bandung: Alfabeta, 2014)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,
(Bandung: Alfabeta 2016)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Undang-Undang Rrepublik Indonesia No. 30 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan
Indonesia.