

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM EKSKRESI KELAS XI IPA MAN TANJUNGPINANG

Hartati¹, Azza Nuzullah Putri², Bony Irawan³
hartatihartati943@gmail.com

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

This study aimed to see the effect of using the quizizz application on students' learning outcomes on the excretory system material. This research was an experimental research. The population in this study were all students of class XI IPA MAN Tanjungpinang. The sampling technique used a total sampling technique where the entire population was sampled so that the research sample amounted to 56 students who were grouped into control and experimental groups. The research instruments used in this study were (1) Test Instruments, to obtain data on learning outcomes; (2) Learning Implementation Observation Sheet Using Quizizz, to obtain learning implementation data. Based on the results of hypothesis testing using the T test, it is known: There is no significant effect on the use of the application on student learning outcomes as indicated by the value of sig. (2-tailed) $0,186 > 0,05$. Quizizz can be an alternative learning media to support the learning process that can generate interest, activity, motivation and student learning outcomes.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kuis Interaktif, Sistem Ekskresi, *Quizizz*

I. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan semua potensinya melalui pengajaran (*teaching*) dan pembelajaran (*learning*) untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*) atau keterampilan (*skill*) serta mengembangkan tingkah laku (*behavior*) yang baik agar bisa bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat, dan lingkungan dengan pendidikan mampu menuntun kita menjadi pribadi yang lebih baik (Hamka, 2012: 71). Sehingga pendidikan sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang agar dapat mengembangkan potensinya dari proses belajar dan pembelajaran.

Proses belajar dan pembelajaran selalu terjadi interaksi antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun saat pembelajaran berlangsung akan ada dimana seorang siswa akan merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran tersebut. Menurut Edi Dkk (2014: 6) kejenuhan belajar merupakan kondisi emosional seseorang siswa yang merasakan jenuh mental ataupun fisik akibat tuntutan pekerjaan terkait belajar yang meningkat. Maka dari hal ini seorang guru harus mampu mengorganisasikan dan memilih metode pembelajaran dengan sedemikian menarik agar

pembelajaran bisa memotivasi siswa untuk belajar tanpa merasa bosan atau jenuh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut juga.

Hasil belajar berdasarkan Sudjana (2010: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Supridjono (2013: 5) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Purwanto (2016: 4) hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dalam bentuk perilaku dan *related* menetap melalui suatu kegiatan belajar.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik intern maupun ekstern. Menurut Slameto (2013: 54) faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu faktor ekstern dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan faktor intern yaitu jasmaniah, kesehatan, kesiapan, minat, bakat, dan motivasi. Faktor-faktor ini dapat menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar tidak hanya dari faktor intern saja namun dapat juga dari faktor ekstern yang dapat mendukung keberhasilan siswa.

Namun saat pandemik *Covid-19* terjadi permasalahan menjadi semakin berat karena pembelajaran dilakukan secara daring. Berdasarkan hasil observasi siswa MAN Tanjungpinang melakukan pembelajaran via daring. Untuk menunjang keberhasilan belajar via daring guru menggunakan aplikasi seperti *zoom*, *google classroom*, *google meet* dan *whatsapp*. Namun karena siswa di MAN Tanjungpinang ada yang bukan asli Tanjungpinang dan keterbatasan jaringan, guru hanya menggunakan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp* untuk proses pembelajaran. Saat pembelajaran tentu terjadi perubahan karena interaksi dilakukan hanya via daring sehingga guru dan siswa harus menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

Saat pembelajaran daring interaksi yang hanya melalui via daring tentu terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami oleh guru MAN Tanjungpinang. Saat guru memberikan tugas tidak semua mengumpulkan tugas tersebut. Saat dilakukan wawancara salah satu siswa MAN Tanjungpinang ditanyakan terkait apa kesulitan saat pembelajaran daring siswa itu mengatakan bahwa dia tidak bisa mengatur waktu antara pekerjaan rumah, sekolah, hal pribadi serta materi pelajaran yang kesulitan untuk dipahami sehingga tugas sering tidak dikerjakan. Guru sudah memberikan toleransi pengumpulan tugas namun siswa dirasa masih kurang disiplin terhadap tugasnya sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

Seorang guru harus menggunakan media pembelajaran lain untuk pengumpulan tugas agar siswa disiplin mengumpulkan tugas tidak seperti sebelumnya. Menurut Azhar (2011: 15) mengatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru dalam belajar. Media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media digital atau berbasis *e-learning*. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang dapat diakses melalui *website* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan penugasan. *Quizizz* adalah aplikasi yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi,

dan bisa menimbulkan interaksi dan mempunyai karakteristik menciptakan motivasi belajar dan dapat juga meningkatkan hasil belajar (Salsabila, 2020: 164).

Pada siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya emosi terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat menjadi upaya agar siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar (Salsabila, 2020: 165). Aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar dan penggunaannya yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini dapat digunakan untuk mendukung revolusi pembelajaran 4.0 (Sri Mulyati, 2020: 66). Aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga dapat menarik bagi siswa dan dapat memunculkan minat siswa mengerjakan soal-soal yang sudah diberikan (Cahyani, 2020: 262)

Penggunaan *quizizz* pada pembelajaran daring ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas dan mampu meningkatkan hasil belajar belajar siswa melalui aplikasi tersebut dan juga dapat mengingatkan jika siswa tidak mengerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan siswa tidak bisa lagi mengerjakan tugas tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dan berdasarkan uraian peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang “

II. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2012: 72).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan IPA MAN Tanjungpinang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* dimana seluruh populasi dijadikan sampel sehingga sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang mana 33 siswa kelompok eksperimen dan 23 siswa kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *posttest* yang berjumlah 25 soal yang digunakan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Data yang didapatkan dari hasil tes dikategorikan menjadi:

Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Kategori
82-100	Sangat Baik
71-81	Baik
60-70	Cukup baik
49-59	Rendah
<40	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2010:245)

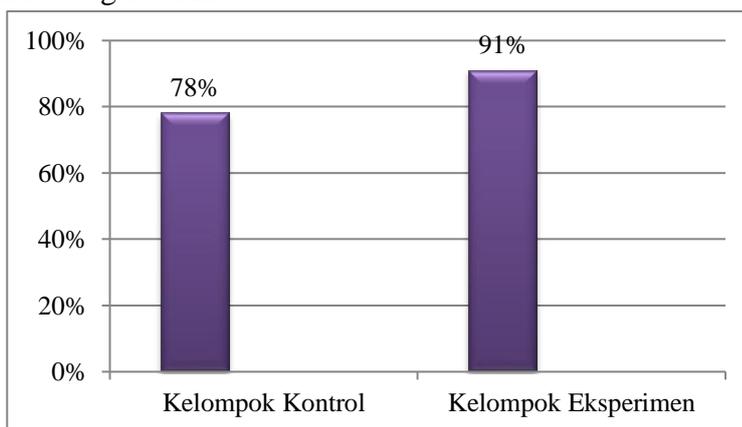
Selanjutnya adalah menghitung ketuntasan klasikal siswa. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM mata pelajaran biologi di MAN Tanjungpinang 73 dan menurut Trianto dalam Royani (2017: 299) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal siswa) jika

dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ yang tuntas dalam belajarnya. Berikut cara menghitung ketuntasan klasikal siswa:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes menggunakan soal *posttest* pada pembelajaran menggunakan *quizizz* dikelompok eksperimen dan menggunakan *google form* pada kelompok kontrol. Adapun hasil ketuntasan klasikal sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Klasikal Kelompok Eksperimen dan kontrol

Berdasarkan gambar ketuntasan klasikal diatas, dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen ketuntasan klasikalnya 91% dengan kategori sangat baik dan 78% dikelompok kontrol dengan kategori baik. Sehingga menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan *quizizz* secara deskriptif statistik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* didapatkan hasil bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
N		23	33
Normal Parameters ^a	Mean	78.43	82.91
	Std. Deviation	14.257	10.737
Most Extreme Differences	Absolute	.128	.177
	Positive	.090	.108
	Negative	-.128	-.177
Test Statistic		.128	.177
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.010 ^c
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa nilai *Asymp-sig* pada data kelompok kontrol 0,200 dan kelompok eksperimen 0,010 yang menunjukkan nilai *Asymp-sig* > 0,05 sehingga data pada *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.492	10	41	.177

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji homogenitas melalui *Lavene's Test* adalah 0,177 yang menunjukkan bahwa nilai Sig. > 0,05 atau varian homogeny sehingga untuk melanjutkan uji hipotesis T menggunakan *Equal Variance Assumed*.

Tabel 4. Hasil Uji T *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test									
<i>Posttest</i>	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-taile d)	Mean Differen ce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2.783	.101	1.340	54	.186	-4.47431	3.33912	11.16883	2.22021
Equal variances not assumed			1.274	38.675	.210	-4.47431	3.51146	11.57882	2.63020

Berdasarkan data yang diperoleh signifikansi antara hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen dapat diketahui melalui tabel *Independent Sample T-Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* menunjukkan nilai 0,186 yakni nilai Sig. > 0,05 atau tidak terdapat perbedaan, sehingga hipotesis ditolak dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi sistem ekskresi.

Aplikasi *quizizz* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi *quizizz* ini siswa saat menjawab soal dan ternyata salah siswa tersebut mendapat kesempatan mengulangi menjawab karena *quizizz* memiliki fitur tersebut dengan mengingat jawaban yang benar pada soal yang dijawab salah maka siswa tersebut dapat memperbaiki nilainya. Sedangkan *google form* tidak demikian jika siswa salah menjawab maka tidak ada kesempatan untuk membenarkan jawaban tersebut. Sehingga jika dilihat dari *mean* hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Quizizz juga memiliki kekurangan yang mana data internet harus stabil jika tidak siswa akan kehabisan waktu dan siswa harus mengerjakan soal-soal tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan (Meilicien, 2020: 47). *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang

efektif. *Quizizz* dapat memotivasi siswa agar tertarik mengerjakan latihan dan kuis yang diberikan sehingga mempermudah saat proses pembelajaran (Rahma, 2021: 3662) sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif meskipun dilakukan secara daring.

Meskipun penggunaan aplikasi *quizizz* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa namun aplikasi *quizizz* dapat membantu memotivasi siswa dalam mengerjakan soal dengan tepat waktu walaupun hasil yang didapatkan belum baik. Guru merupakan seorang yang memiliki tugas seperti mengajar, mendidik, mengarahkan, menilai, mengavaluasi, melatih siswa dan juga sebagai pemberi motivasi kepada siswanya. Pada proses pembelajaran sumber pesan salah satunya dari guru dan disampaikan berupa materi yang akan diajarkan serta di perlukan alat bantu yang bisa digunakan karena dibidang pendidikan sudah berkembang penemuan-penemuan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu pada proses pembelajaran daring (Genta, 2021: 175)

IV. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara deskriptif statistik *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa XI MAN Tanjungpinang dengan ketuntasan klasikal kelompok eksperimen 91% dengan kategori sangat baik sedangkan berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* dapat diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi dengan nilai signifikansi $0,186 > 0,05$ yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok.

V. Daftar Pustaka

- Aziz, A. Hamka. 2012. *Karakter Guru Profesional*. Jakarta: Al Mawadi Prima
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Annisa, R. Erwin. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *E-Journal BASICEDU* Hal 3662
- Agus, S. 2013. *Cooverative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pusaka Pelajar
- Citra, C.A. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. E-jurnal pendidikan administrasi perkantoran hal 262
- Cristiyanda, G. Sylvia, I. 2021. Pengaruh Penggunaan *Webquiz Quizizz* terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *E-Journal SIKOLA* Hal 175
- Edi, S. Dewi, A & Suarni, N.K. 2014. *Efektivitas Teori Behavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gyim untuk Menurunkan Burnout Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium UNDIKSA Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014*. E-jurnal Undiksa jurusan bimbingan konseling
- Mulyati, S. Evendi, H. 2020. *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. *E-Journal Pendidikan Matematika* Hal 66

- Meilicien. 2020. *Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Pendidikan PBSI Hal 47
- Nana, S. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Unik, H.S. Habiba, Lefone, S.H. Amanah, Isti, L.A. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*. *E-Journal Universitas Ahmad Dahlan* hal 167-168

VI. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada Ibu Assist. Prof. Azza Nuzzulah Putri, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I. Kepada Bapak Assist. Prof. Bony Irawan, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II. Terimakasih juga kepada MAN Tanjungpinang yang telah memberikan izin dilaksanakan penelitian ini.