

Bidang unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
DARING KELAS IV DI SD NEGERI BULUSARI 4



TIM PENELITI :

URIP UMAYAH, M.Pd
IDA APRILIANI

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP

Judul Penelitian : Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

Bidang Unggulan : Pendidikan Dasar
Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Urip Umayah, M.Pd.
b. NIP/NIDN : 0406069302
c. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli
d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
e. Jurusan : Pendidikan Dasar
f. Alamat Rumah : Dukuhwringing RT 04/RW 04, Gg. Wanagati Kec. Wanasari Kab. Brebes
g. Telp Rumah/HP : 085786375362
h. E-mail : uripumayah@gmail.com
Jumlah Anggota Peneliti : 4 Orang
Jumlah Mahasiswa : 2 Orang
Lama Penelitian : 6 bulan
Jumlah Biaya : Rp 2.000.000,00

Cilacap, 7 November 2021



Ketua Program Studi

(AN AKHIR RIWANTO, M.Pd.)
NIDN 0628098501

Ketua Peneliti

(URIP UMAYAH, M.Pd)
NIDN 0604049302

Mengetahui,
Kepala LP2M



(Fahrur Rozi, M.Hum)
951011074

1. Judul Usulan Penelitian : Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

1. Bidang Unggulan : Pendidikan Dasar

2. Ketua Peneliti :

Nama Lengkap : Urip Umayah, M.Pd.

b. NIP/NIDN : 0604049302

c. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli

d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

e. PS/Fakultas : PGSD/FKIP

f. Alamat Rumah : Dukuhwringin RT04/RW03, Gg. Wanagati, Kec. Wanasari, Kab. Brebes

g. Telp Rumah/HP : 085786375362

h. E-mail :uripumayah@gmail.com

2. Anggota peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Urip Umayah		
2	Ida Apriliani		
3			
4			

3. Objek penelitian yang diteliti :

4. Masa pelaksanaan penelitian : 6 bulan

5. Anggaran yang diusulkan :

6. Lokasi penelitian :

7. Hasil yang ditargetkan :

8. Institusi lain yang terlibat 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Urip Umayah
NIDN :
Judul Penelitian : Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti



(URIP UMAYAH, M.Pd)
NIDN

ABSTRAK

Adanya pandemic covid-19 memberikan pengaruh besar dalam bidang pendidikan, sehingga proses pembelajaran yang biasanya dilakukan luring sekarang berubah menjadi daring. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran daring adalah Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain penelitian pre-eksperimental design. Subjek yang digunakan Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Pada nilai pre-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19 sedangkan pada nilai post-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dapat disimpulkan dari uji paired sample t-test nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SD Negeri Bulusari 4.

Kata kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Matematika, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian Internal. Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4. Penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademikauniversitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 7 september-7 November 2021. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik dimasa pandemi, terutama dalam Pengembangan Fun Science Activity Learning Berbasis Phbs Untuk Siswa Sekolah Dasar . Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Seluruh keluarga besar SD Negeri Bulusari 4 yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Desa kesugihan kidul

Cilacap, 7 November 2021

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Pernyataan Keaslian Penelitian	iv
Abstrak	v
Kata pengantar	vi
Daftar isi	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II STUDI PUSTAKA	3
BAB III METODE PENELITIAN	7
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	10
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	15
DAFTAR PUSTAKA	16
Lampiran-Lampiran	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi covid-19 yang terjadi di seluruh dunia terutama di Indonesia memberikan dampak perubahan yang besar khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan yang awalnya dilaksanakan secara langsung sekarang harus berubah menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Di era perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap paradigma dunia pendidikan, apalagi para guru sebagai agen pembelajaran yang harus menguasai dan menerapkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Marryono Jamun, 2018).

Dikutip dari laman kemdikbud.com menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim berpendapat ada beberapa kendala yang ditimbulkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah kesulitan guru dalam menerapkan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, sementara itu peserta didik juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2020). Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut (Tafonao, 2018) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik;

(3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4 yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas bangun datar. Sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus keliling dan luas bangun datar tanpa menjelaskan cara menentukan rumus tersebut. Hal tersebut akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga didapatkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dari data tersebut di dapatkan bahwa rata-rata nilai matematika yang dicapai 80% belum mencapai KKM dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013). Menurut (Sugihartono, 2007) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan, untuk faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang meliputi kualitas mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat diatas, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2018) juga menunjukkan bahwa jika media yang diterapkan pendidik tepat, maka respon siswa terhadap penggunaan media tersebut akan semakin baik dan mendapatkan hasil belajar yang semakin tinggi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Rully Charitas Indra Prahmana & Hartono, 2012) berpendapat bahwa “Advancement in technology, education and media by using mobile phones, computers, and the internet, has encouraged humans to improve efficiency and effectiveness in their daily activities. In addition, teachers need to develop the right

learning strategies to ensure the right skills are inculcated into students”. Maksud dari pendapat diatas adalah dengan kemajuan teknologi pendidikan dan media dengan menggunakan beberapa perangkat elektronik telah mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk memastikan keterampilan yang ditanamkan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa seorang pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan media yang efektif dan efisien untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016). Dengan menggunakan media diharapkan siswa lebih mudah menerima atau menyerap (isi pelajaran) yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4 didapatkan data bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam masa pandemi covid-19 ini adalah sistem pembelajaran daring atau berbasis online. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (online learning). Dari hal tersebut, Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, teams, zoom meeting, dan beberapa aplikasi lainnya.

Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat saat ini mempermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi online. Berbagai aplikasi online sudah tersedia baik prabayar maupun tidak sudah siap digunakan bagi pendidik untuk dimanfaatkan secara optimal. Salah satu aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran adalah Quizizz.

Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi

yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4”

1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif, metode ini bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari.

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis memfokuskan rumusan permasalahan tersebut menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi Quizizz di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4?

2. Bagaimana proses pembelajaran daring berbantuan aplikasi Quizizz di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4?
3. Apakah terdapat pengaruh evaluasi pembelajaran berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4?

1.4 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah;

1. Mengetahui kondisi awal pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV di SD Negeri Bulusari 4
2. Mengembangkan proses pembelajaran daring berbantuan Quizizz di kelas IV di SD Negeri Bulusari 4
3. Mengetahui pengaruh aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

1.5 Urgensi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring kelas IV di SD Negeri Bulusari 4 dapat memberikan pengaruh positif.

BAB II

STUDI PUSTAKA

Evaluasi dan pembelajaran sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan baik dalam waktu dan tujuannya. Waktu pembelajaran berlangsung, maka guru dapat melakukan penilaian terhadap kriteria yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran seperti penilaian dengan observasi terhadap sikap peserta didik, dan observasi terhadap pengetahuan pada partisipasi aktif peserta didik. Tujuan pembelajaran menjadi kriteria yang ditetapkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Konsep ini berlaku dalam kurikulum 2013 saat ini, meskipun secara historis digambarkan Beth Graue menjelaskan that assessment and instruction are often conceived as curiously separate in both time and purpose; bahwa penilaian dan pembelajaran sering dipisahkan dalam waktu dan tujuan (LATIP, 2018)

Dalam satu kali proses belajar mengajar guru hendaknya menjadi seorang evaluator yang baik. Kegiatan evaluasi pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau belum, dan apakah materi yang diajarkan sudah cukup tepat. Semua pertanyaan tersebut akan dapat dijawab melalui kegiatan evaluasi pembelajaran. Kemudian evaluasi pembelajaran pendidikan dasar/tingkat Sekolah Dasar (SD) ditinjau dan dikaji dari pendidikan karakter dan multikultural peserta didik. (K, 2017)

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak terlepas dengan peran pendidik. Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran Quizizz ini perlu dilakukan mengingat kontenkontennya perlu diperkaya oleh para pendidik untuk nanti dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam bahasan berikut ini akan dideskripsikan mengenai apa itu Quizizz, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi peserta didik menghadapi era revolusi industry 4.0.

Penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat menghasilkan media

pembelajaran sudah selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Quizizz dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk peningkatan hasil pembelajaran. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran ini karena media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa aplikasi Quizizz merupakan layanan aplikasi online yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang akan kelebihan-kelebihan yang akan dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai mapel dan jenjang. Berdasarkan deskripsi di atas terhadap kebutuhan model pembelajaran dengan pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran mulai dari jenjang SD sampai SMA/SMK di Bengkulu didapatkan bahwa:

1. Permasalahan yang ada kaitannya dengan kebutuhan media pembelajaran ini adalah masih belum dimanfaatkannya jenis media pembelajaran ini baik bagi pendidik maupun peserta didik di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4. Penyebabnya adalah belum banyak pendidik yang mengenal media jenis ini sehingga pendidikpun belum banyak memanfaatkan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam model pembelajaran disini adalah dalam pembelajaran berbagai jenjang dan mapel. Upaya yang dapat dilakukan dalam memaksimalkan pemanfaatan Quizizz yaitu dengan kita mengakses ke aplikasinya sehingga siap untuk membuat dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.
3. Berikut salah satu model rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan Quizizz yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran berbagai jenjang dan mapel dimaksud.
 - a) Pendidik konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
 - b) Pendidik membuka aplikasi dan secara teknis menginput materi yang sudah disiapkan tersebut.

- c) Pendidik memainkan Quizizz yang sudah disiapkan secara live.
- d) Pendidik dapat memberikan tindak lanjut penugasan bagi peserta didik dari Quizizz sebagai PR yang bisa diakses di kelas maya yang sudah dirancangnya tersebut dengan tugas lanjut untuk memperkaya pengetahuan dan ketrampilan peserta didik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. METODE

Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dengan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu Pre-test (O_1) untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (treatment) setelah itu diadakan suatu post-test (O_2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian seperti pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Pretest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

O_2 = Nilai Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Hasil tes tersebut kemudian dianalisis dan diolah untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan (treatment) disimbolkan dengan (O_2). Jika ada perbedaan yang signifikan antara Pre-test dan pos-test maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

Jenis instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah tes dan angket. Tes penelitian ini melihat pada instrumen hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda. Sebelumnya, instrumen tes melewati pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas dipergunakan pada penelitian dengan rumus hubungan menggunakan rumus korelasi Pearson product moment dan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha.

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada pengujian uji normalitas, data yang diuji menggunakan rumus Kolmogorov

Smirnov sedangkan Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji homogenitas varians yang terdapat dalam program SPSS versi 25. Setelah dilakukan uji prasyarat, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan uji t, yaitu uji paired sample t-test.

BAB IV
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah tabel pre-test dan post-test yang dapat digunakan untuk menentukan Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas IV di SD Negeri Bulusari 4

Tabel 2. Pre-test dan Post-test Hasil Belajar siswa

	N	Nilai	Nilai	Rata-rata	Simpangan
		Minimum	Maksimum		Baku
Pre-test					
Post-test					

Hasil Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media Quizizz tersebut peneliti memberikan soal pos-test . Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suo Yan Mei “Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multipermainan melalui Quizizz. Pada pengujian prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kelas	Kolmogrov-smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	IV			

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Nilai rata-rata	Levene statistic	df1	df2	Sig.

Setelah melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil perhitungan hasil data yang diperoleh merupakan data yang normal dan homogen, maka langkah selanjutnya peneliti dapat melakukan uji hipotesis yaitu uji-t pada table 4 berbantu SPSS versi 25.

Tabel 5. Hasil Uji –t

		Paired Differences					
		95%					
				Confidence		Sig	
Pretest	Mean	Std	Std.	Internal of the	t	df	(2-
-		Devation	Error	Difference			tailed)
posttest			Mean	Lower	Upper		

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2020). Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz.

Pendapat diatas menjelaskan bahwasanya Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sunardi, 2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif Quizizz memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak terlepas dengan peran pendidik. Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran Quizizz ini perlu dilakukan mengingat kontenkontennya perlu diperkaya oleh para pendidik untuk nanti dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam bahasan berikut ini akan dideskripsikan mengenai apa itu Quizizz, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi peserta didik menghadapi era revolusi industry 4.0.

Penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat menghasilkan media pembelajaran sudah selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Quizizz dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk peningkatan hasil pembelajaran. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran ini karena media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik.

5.2 rekomendasi

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai penelitian eksperimen maupun penelitian tindakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat baik secara teoritis, yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan khususnya pada aspek Pengaruh Aplikasi quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring

(Ain, 2019)

Daftar Pustaka

- Ain, Y. I. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN. *Kependidikan*.
- K, I. B. (2017). EVALUASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DAN MULTIKULTURAL. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- LATIP, A. E. (2018). *EVALUASI PEMBELAJARAN DI SD DAN MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Rosda.

LAMPIRAN

a. Perkiraan Usulan Anggaran Penelitian

b. Jadwal Kegiatan Penelitian

c. Riwayat Hidup Ketua dan Anggota Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama lengkap : URIP Umayah, M.Pd

Tempat dan Tgl Lahir : Brebes, 04 April 1993

Jenis Kelamin : Wanita

Alamat : Jl. Dukuhwringin Rt 04/Rw 03 No.27. Gg. Wanagati. Kec.
Wanasari. Kb. Brebes

Telp/email : 089630840162/ uripumayah@gmail.com

1 Pendidikan Formal

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI				
Tahun Lulus	Program Pendidikan (Sarjana, Magister, Spesialis dan Doktor)	Perguruan Tinggi	Kota	Negara
2017	Sarjana (S1)	Universitas PGRI Semarang	Semarang	Indonesia
2019	Magister Pendidikan Dasar (S2)	Universitas Negeri Semarang	Semarang	Indonesia

Penelitian & Paper

PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL				
Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Publikasi	Sponsor
2019	Implementation of SAVI Learning Model Through Practicum Activities Towards Students Science Learning Outcomes	Vol 8 (5) halaman: 181-187	Journal of Primary Education	Mandiri
2020	Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global	Vol 4 No 1	Jurnal Pancar	Mandiri

Cilacap, 25 Juli 2021



Urip Umayah, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama lengkap :

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telp/email :

Pendidikan Formal

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI				
Tahun Lulus	Program Pendidikan (Sarjana, Magister, Spesialis dan Doktor)	Perguruan Tinggi	Kota	Negara
2017				Indonesia
2019				Indonesia

Penelitian & Paper

PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL				
Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Publikasi	Sponsor

--	--	--	--	--

Cilacap, 25 Juli 2021



Urip Umayah, M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama lengkap :

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telp/email :

Pendidikan Formal

-

Penelitian & Paper

Gilless, 25 Juli



Dick Galuh

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama lengkap :

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telp/email :

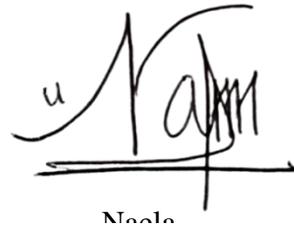
Pendidikan Formal

-

Penelitian & Paper

-

Cilegon, 25 Juli

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Neola', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Neola

d. Surat Pernyataan Peneliti

SURAT PERNYATAAN PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini kami:

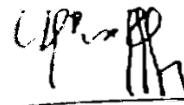
1. Nama Lengkap :
NIP/NIDN
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Status dalam Penelitian : Ketua *)
2. Nama Lengkap :
NIP/NIDN
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Status dalam Penelitian : Anggota *)
3. Nama Lengkap :
NIP/NIDN : -
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Status dalam Penelitian : : Anggota *)
4. Nama Lengkap :
NIP/NIDN : -
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Status dalam Penelitian : : Anggota *)

Menyatakan bahwa kami secara bersama-sama telah menyusun proposal penelitian yang berjudul **“PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DARING KELAS IV DI SD NEGERI BULUSARI 4”** dengan jumlah usulan dana sebesar Rp

Apabila proposal ini disetujui maka kami secara bersama-sama akan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan penelitian ini sampai tuntas sesuai dengan persyaratan yang dituangkan dalam Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat dan ditandatangani bersama sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 25 Juli 2021
Ketua Peneliti



URIP UMAYAH, M.Pd

