

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 6 SUNGAI RAYA

Inneke Alda Maharani¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit Derabak, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: maharanialda36@gmail.com

Article History

Received: 01-02-2025

Revision: 07-02-2025

Accepted: 10-02-2025

Published: 12-02-2025

Abstract. This study aims to determine the influence of using the QuizWhizzer instructional media on the learning outcomes of fifth-grade students at Public Elementary School 6 Sungai Raya. The research approach used is a quantitative approach. The research design employed is quasi-experimental research with the Nonequivalent Control Group Design type. The population included in this study consists of all fifth-grade students at Public Elementary School 6 Sungai Raya. The sample in this study comprises the fifth-grade students of class 5A (experimental class) and class 5B (control class) at Public Elementary School 6 Sungai Raya. The technique used for selecting the experimental and control classes is Purposive Sampling. The hypothesis testing used a paired t-test preceded by prerequisite analysis tests, namely the normality test and homogeneity test. The results of the study showed a significant difference in learning outcomes between the experimental class using QuizWhizzer instructional media and the control class using PowerPoint instructional media. The average post-test score of the experimental class was 76.09, better than the average post-test score of the control class, which was 66.37. Based on the hypothesis testing using the paired t-test, it was found that the significance value for the two-sided p was $0.001 < 0.05$, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a).

Keywords: Instructional Media, Influence of QuizWhizzer, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer terhadap hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian semu (*Quassy Experiment*) dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang termasuk dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 5A (kelas eksperimen) dan 5B (kelas kontrol) SD Negeri 6 Sungai Raya. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus *paired* yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran QuizWhizzer dan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran *power point*. Hasil rata-rata perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 76,09 lebih baik dari hasil rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol, yaitu sebesar 66.37. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus *paired* menunjukkan bahwa nilai *significance Two-Sided p* sebesar $0,001 < 0,05$, keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengaruh QuizWhizzer, Hasil Belajar

How to Cite: Maharani, I. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1410-1417. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2678>

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021). Melalui pemanfaatan beragam media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik, serta memudahkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, sehingga pendidik harus lebih selektif dalam memilih jenis media tersebut.

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti pencapaian dan keberhasilan peserta didik dalam menempuh suatu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti, diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 6 Sungai Raya. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SD Negeri 6 Sungai Raya adalah 65. Jika peserta didik memperoleh hasil belajar ≥ 65 maka dapat dinyatakan lulus KKM. Jika peserta didik memperoleh hasil belajar < 65 maka dinyatakan tidak lulus KKM. Berdasarkan hasil prasurvey yang peneliti lakukan, terdapat 55.32% peserta didik di kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya yang hasil belajarnya belum mencapai KKM pada pembelajaran IPAS.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh hambatan yang dialami guru dalam menyampaikan pembelajaran akibat kurangnya alat media sebagai bantuan. Selama ini para guru hanya menggunakan buku/LKS, media gambar, dan papan tulis dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga peserta didik tidak antusias dalam belajar, mudah merasa bosan, dan tidak memperhatikan guru. Selain itu, peserta didik juga kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam menghadapi kompleksitas permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu solusi yang potensial. Saat ini, kita hidup pada zaman dimana teknologi sudah semakin berkembang. Dalam era digital pada saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Perkembangan teknologi banyak dimanfaatkan dalam berbagai macam hal, baik itu untuk hiburan, pekerjaan, bahkan bidang pendidikan. Peningkatan perkembangan

teknologi diikuti oleh peningkatan pengguna perangkat teknologi, seperti penggunaan *tablet* dan *smartphone*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, 97.83% peserta didik di kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya adalah pengguna *gadget*. Tetapi penggunaan perangkat tersebut hanya digunakan untuk kegiatan hiburan seperti media sosial, bermain *game*, dan mengakses internet sedangkan penggunaan dalam bidang pendidikan dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diberikan alternatif dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan telah banyak digunakan adalah *QuizWhizzer* (Syalshadilla, 2024). *QuizWhizzer* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kuis dan dapat dilakukan secara online.

QuizWhizzer merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya. Media pembelajaran *QuizWhizzer* menyediakan berbagai macam template yang dapat digunakan baik itu yang memang telah tersedia maupun template yang ingin dibuat sendiri. Selain digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, *QuizWhizzer* juga bisa menjadi salah satu alat tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. *QuizWhizzer* dapat digunakan untuk membuat kuis dalam bentuk perlombaan dan menyusun *track* atau jalur sendiri sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran *QuizWhizzer* mudah dipahami penggunaannya, membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan lebih menarik sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hasil penelitian Annisa & Erwin (2021), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pada mata pelajaran tertentu.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pengaruh *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran di tingkat kelas dan sekolah, serta membuka peluang untuk pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 6 Sungai Raya. Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experiment*) dengan pendekatan *The Non-Equivalent Control Group* yaitu yang dilakukan dengan cara memberikan Pretest terlebih dahulu sebelum dilakukan perlakuan, setelah itu barulah diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen kemudian diberikan Posttes untuk seluruh kelompok eksperimen maupun kontrol (Sugiyono, 2020). Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas V A yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan penggunaan media *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran kemudian digunakan untuk memberikan perlakuan (*treatment*) kepada peserta didik dalam pembelajaran

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Pos-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2020)

Subjek penelitian ini yaitu kelas V SDN 6 Sungai Raya yang diambil menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Instrumen penelitian yang digunakan berupa 35 soal berupa pilihan ganda yang telah melalui proses validasi, reliabilitas, daya pembeda dan uji tingkat kesukaran soal. Data hasil penelitian dianalisis secara statistik. Analisis statistik digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas 5. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* dan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Uji t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Uji-t berpasangan digunakan agar dapat membandingkan apakah rata-rata dua kelompok cocok bervariasi. Apabila uji-t dari perhitungan dengan SPSS diketahui, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan cara membandingkan nilai tabel dengan hasil uji-t sehingga terdapat dua alternatif, yaitu:

- Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya Jika nilai signifikansi (*Two-Sided p*) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

- Tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS pada peserta didik SD Negeri 6 Sungai Raya jika nilai signifikansi (*Two-Sided p*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Sungai Raya pada tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini dilakukan uji instrument tes soal dengan mata pelajaran IPAS kelas V. Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer*, siswa diberikan 35 soal pretest berupa pilihan ganda untuk melihat kemampuan awal siswa. Setelah diperoleh hasil pretest, peneliti melakukan uji analisis data pretest. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu sebesar $60,7 > 54,2$. Kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* dan kelas kontrol hanya menggunakan media pembelajaran konvensional dengan penggunaan power point. Pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan untuk masing-masing kelas.

Setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kontrol, kemudian dilakukan posttest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Berdasarkan perolehan nilai pada soal posttest hasil belajar IPAS siswa kelas V yaitu terdapat peningkatan nilai rata-rata dari pretest. Nilai posttest kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol yaitu $76,09 > 66,37$. Setelah mendapatkan data nilai pretest dan posttest. Kemudian peneliti melakukan uji normalitas dengan hasil kedua kelas berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pre-test* eksperimen sebesar $0,511 > 0,05$ hal ini berarti data berdistribusi normal, nilai signifikansi (*Sig.*) dari *pos-test* kelas eksperimen sebesar $0,167 > 0,05$ hal ini berarti data berdistribusi normal, data signifikansi (*Sig.*) *pre-test* kelas kontrol sebesar $0,685 > 0,05$ hal ini berarti data berdistribusi normal, dan data signifikansi (*Sig.*) *post-test* kelas kontrol sebesar $0,318 > 0,05$ hal ini berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji Hasil uji perbandingan rata-rata menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena diketahui *significance Two-Sided P* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavian et al. (2023), dari Universitas Negeri Surabaya, Indonesia yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Quizwhizzer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di sd negeri lajuk memberikan pengaruh positif terhadap respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Penelitian lainnya yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fajjah et al. (2022) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa daripada pembelajaran secara langsung. Hal ini didukung dengan hasil analisis data dimana berdasarkan uji independent sample t-test menunjukkan bahwa signifikansi (2-tailed) kurang dari signifikansi α ($0,000 < 0,05$), hal ini berarti penggunaan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer* lebih efektif daripada kelas yang tidak menggunakan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Selain itu, berdasarkan uji perbedaan rata-rata juga menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata untuk kelas eksperimen lebih besar dibandingkan peningkatan rata-rata kelas kontrol ($9,19 > 7,06$). Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep siswa dapat meningkat dengan penggunaan game edukasi berbantuan *QuizWhizzer* saat pembelajaran matematika pada materi teorema Pythagoras.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Ada pengaruh positif yang signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Artinya, jika media pembelajaran yang digunakan tepat, maka hasil belajar peserta didik akan memenuhi kriteria ketuntasan minimal sekolah dan hasil belajar siswa akan tinggi, sebaliknya jika media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, maka hasil belajar siswa tidak akan memenuhi kriteria ketuntasan minimal sekolah dan hasil belajar siswa akan rendah.
- Media pembelajaran *QuizWhizzer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya. Hal ini dapat terlihat pada hasil *posttest* peserta didik yang meningkat setelah diberikan perlakuan

dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* dibanding dengan nilai *pretest* peserta didik ketika sebelum diberikan perlakuan.

- Media pembelajaran *QuizWhizzer* membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada *pretest* nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 60,67. Peserta didik yang dinyatakan tuntas berjumlah 9 orang (42,86%) dan yang tidak tuntas berjumlah 12 orang (57,14%). Sedangkan hasil belajar peserta didik pada *post-test* dengan rata-rata 76,0. Peserta didik yang tuntas berjumlah 17 orang (80,95%) dan yang tidak tuntas berjumlah 4 orang (19,05%). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik ketika sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) ke setelah diberikan perlakuan (*post-test*) sebesar 38,09%.

REFERENSI

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). *Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Hasan, M., Milawati., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., Indra, i. N. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114.
- QuizWhizzer.com. *About: Our Story*. Diakses pada 28 Februari 2024, dari <https://blog.quizwhizzer.com/about-our-story/>
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizwhizzer pada ptm terbatas muatan pelajaran ips bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Syalshadilla, E. S. G. P. (2024). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizwhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13902420>
- Turrohmah, M. (2017). *Hubungan kompetensi profesional guru Qur'an hadist dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021, December). Utilization of QuizWhizzer educational game applications as learning evaluation media. In International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021) (pp. 148-152). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>