

HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2021/2022 MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZZ

¹Sinta Nuriyah, ¹Putri Agustina, ²Teguh Handoko

¹ Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

² MAN 1 Surakarta

Email: sintanuriyah759@gmail.com

Abstrak

Revolusi industri 4.0 menjadi sebuah fenomena yang dianggap memberikan dampak diberbagai lini, tak terkecuali pada pendidikan di Indonesia. Adanya fenomena tersebut memberi penekanan pada suatu proses pembelajaran untuk lebih kreatif dan inovatif agar terwujud tujuan pembelajaran dengan lebih maksimal. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak mendorong siswa untuk lebih aktif, sehingga siswa tidak terlibat seutuhnya dalam pembelajaran dan hasil belajar tidak terjadi peningkatan. Ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang memberikan corak baru pada pelaksanaan pembelajaran yang harus di jalankan tanpa tatap muka secara langsung (daring) menjadikan perlunya media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar sehingga tercipta hasil belajar yang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022 melalui pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental, dengan populasi siswa kelas X IPA MAN 1 Surakarta yang berjumlah 6 kelas, Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling (purposive sampling)* dan teknik analisis data yang digunakan adalah uji N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz melalui pembelajaran interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa dengan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,624 yang dikategorikan menjadi efektivitas sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022 efektif melalui pembelajaran interaktif berbasis Quizizz.

Kata kunci: Media pembelajaran, Interaktif, Quizizz, Hasil Belajar, Biologi

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan suatu fenomena perubahan diberbagai bidang melalui perkembangan teknologi yang terjadi secara besar-besaran, transformasi ini juga memberikan pengaruh di bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari konteks pendidikan yang saat ini tidak jauh dari usaha adaptasi penggunaan teknologi dan internet secara maksimal. Bentuk respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 adalah munculnya pendidikan 4.0 dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Lase, 2019).

Pelaksanaan proses pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran, pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai interaksi yang disengaja yang didalamnya memuat tujuan, sistematika pelaksanaan dan ditandai dengan aktivitas guru sebagai pembimbing, diperlukan kedisiplinan waktu, dilakukan kegiatan evaluasi maupun penilaian guna terwujudnya tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai interaksi yang disengaja antara guru dan siswa atau siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui sumber belajar yang lain. (Sardiman, 2016).

Terdapat beberapa faktor yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Perlu diingat bahwa media pembelajaran memberikan peran vital dalam menunjang keberhasilan proses dan hasil belajar yang diinginkan. Maka sudah seharusnya seorang guru dalam menyusun pembelajaran memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, situasi, kondisi dan karakter siswa (Riyana, 2012). Ditambah dengan adanya pandemi Covid 19 yang ikut terlibat dalam memberikan dampak negatif pada prestasi belajar siswa, dimana siswa menjadi malas untuk belajar, didukung dengan corak baru pada pelaksanaan pembelajaran selama pandemi dimana

pembelajaran dijalankan tanpa adanya tatap muka sehingga ada keharusan bagi guru untuk lebih terampil dalam menciptakan pembelajaran interaktif dimana siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktif dalam pembelajaran meski pembelajaran digelar tatap muka. Dengan demikian, media pembelajaran memang membantu memberikan kemudahan kepada siswa dalam menerima informasi pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan peran inovasi dalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan dibutuhkan di era 4.0. Salah satu media yang interaktif dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran dengan berbasis internet maupun teknologi yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang didalamnya memuat gambar, animasi, video dan audio yang dikemas dalam bentuk game sehingga menghibur dan memberikan kesan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu media pembelajaran Quizizz juga dirasa tepat jika digunakan untuk pembelajaran dengan materi yang abstrak karena bersifat menarik dan didukung dengan fitur gambar atau animasi. (Tri & Yanto, 2019). Tidak hanya menarik, namun Quizizz ini dapat memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga setiap siswa akan termotivasi untuk belajar sebelum menjalankan game tersebut. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa (Purba, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara siswa, proses pembelajaran yang terlaksana pada MAN 1 Surakarta menunjukkan bahwa mata pelajaran biologi sering kali dianggap sebagai pelajaran dengan materi yang abstrak dan sulit dipahami, ditambah dengan penyampaian materi yang luas melalui metode ceramah dan media lain seperti PPT, Buku, LKS, dan video yang dirasa kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif akan mendorong siswa untuk lebih semangat belajar sehingga hasil belajar juga akan meningkat.

Penelitian relevan yang digunakan adalah Mulyati (2020) dengan tujuan penelitian untuk mengetahui peran media game Quizizz pada peningkatan hasil belajar siswa dengan objek penelitian siswa kelas VIII SMPN 2 Bojonegara diperoleh hasil bahwa terdapat perubahan rata – rata hasil belajar kearah positive yaitu meningkat hingga 78%. Penelitian relevan lainnya adalah penelitian Octorina (2021) dengan judul Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS, dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22% dibuktikan melalui peningkatan jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebelum menggunakan Quizizz sebesar 53% meningkat menjadi 75 % setelah menggunakan Quizizz.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis efektifitas pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Surakarta tahun ajaran 2021/2022.

2. METODE PENELITIAN

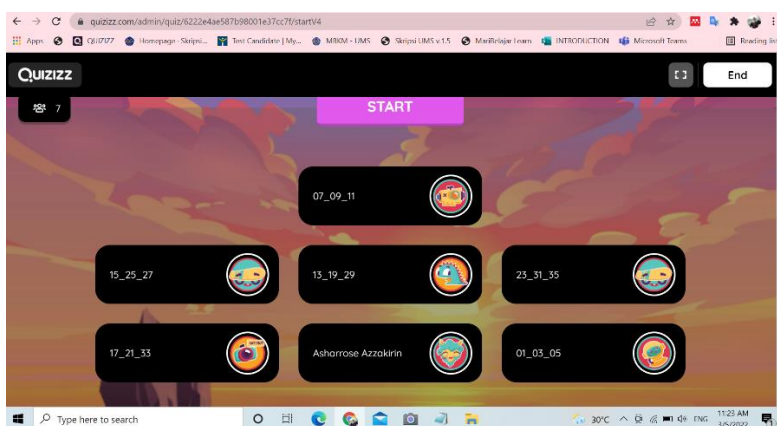
Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperiment one group pre-test-posttest. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei di MAN 1 Surakarta dengan populasi penelitian siswa kelas X MAN 1 Surakarta yang berjumlah 205 siswa dan terbagi menjadi 6 kelas. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 dengan teknik pengambilan sampel non probability sampling (purposive sampling). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal pretest dan posttest. Prosedur penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan dan pengumpulan data. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu 1) Uji Normalitas 2) Uji Wilcoxon 3) Uji hopotesis yaitu N-Gain Score. Setelah diperoleh besar N-Gain Score maka dilanjutkan dengan mengklasifikasikan berdasarkan tabel klasifikasi efektivitas oleh Sundayana (2015) berikut ini:

Tabel 2.1 Klasifikasi efektivitas

N Gain score	Klasifikasi Efektivitas
$N(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > N(g) \geq 0,3$	Sedang
$N(g) < 0,3$	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan soal pretest kepada siswa sebagai hasil awal sebelum siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Kemudian setelah pretest siswa diberikan 3x pertemuan dengan perlakuan berupa pembelajaran interaktif berbasis Quizizz kemudian diakhiri dengan posttest. Tes yang diberikan berjumlah 15 soal yang sebelumnya telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Butir soal mencakup ranah kognitif dari C1-C6 pada KD 3.10 Menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung di dalamnya. Proses pembelajaran interaktif berbasis Quizizz ini dijalankan dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok diminta untuk bermain game Quizizz. Guru menampilkan leaderboard melalui proyektor sehingga siswa dapat melihat perubahan posisi ranking pada game tersebut.



Gambar 1. Tampilan Quizizz sebelum dimulai



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran dengan Quizizz



Gambar 3. Tampilan butir soal pada Quizizz

Setelah dilaksanakan pembelajaran interaktif berbasis Quizizz diperoleh data hasil belajar baik pretest maupun posttest ditunjukkan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Data Skor Hasil Belajar

Kelas	Rata-Rata Skor Hasil Belajar	
	Pretest	Posttest
X MIPA 4	68,35	88,21
X MIPA 5	68,00	91,08
Rata-rata keseluruhan	68,17	89,64

Berdasarkan hasil belajar tersebut dilakukan beberapa pengujian diantaranya:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai syarat untuk kemudian dilakukan uji T yaitu uji Wilcoxon. Umar (2008) juga mendefinisikan bahwa uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat pada suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5%. Hasil Uji normalitas data skor pretest dan posttest berdasarkan SPSS 20 dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

	Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Hasil Belajar	.118	60	.036
Nilai Posttest Hasil Belajar	.218	60	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3.2 diketahui bahwa melalui Teknik Kolmogorov-Smirnov data nilai pretest hasil belajar menunjukkan Sig. $0,036 < 0,05$ maka data tersebut menunjukkan tidak berdistribusi normal. Sedangkan data nilai posttest hasil belajar menunjukkan Sig. $0,000 < 0,05$ maka data tersebut juga tidak berdistribusi normal. Sehingga berdasarkan uji normalitas, kedua data nilai hasil belajar yakni pretest dan posttest dikategorikan tidak berdistribusi normal.

2) Uji Wilcoxon

Pada uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh bahwa data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji lanjut yaitu uji Wilcoxon. Pratiwi (2018) juga menyebutkan uji wilcoxon ini digunakan jika sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dengan hasil terdapat salah satu atau kedua data tidak berdistribusi normal. Pengambilan keputusan pada uji wilcoxon yaitu jika didapatkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,005 maka ha diterima yang artinya ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih dari 0,005 maka ha ditolak atau dengan kata lain tidak ditemui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (Sulaiman, 2003).

Tabel 3.3 Hasil Uji Wilcoxon Data Hasil Belajar

Test Statistics ^a	
	Nilai Posttest Hasil Belajar - Nilai Pretest Hasil Belajar
Z	-6.115 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 3.3 Diketahui nilai Asymp. Sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$. Dari hasil tersebut maka H_a diterima yang artinya ada perbedaan rata rata pada nilai pretest dan posttest. Dengan demikian data hasil belajar dapat dianalisis dengan perhitungan N-Gain Score.

3) Uji N Gain Score

Terdapat suatu pengujian yang dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi (normalized gain) yang disebut Uji N Gain Score (Sundayana, 2015).

Untuk memperoleh nilai N-Gain digunakan rumus sebagai berikut:

$$N(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maks} - \text{skor pretest}}$$

Pada penelitian ini, perhitungan N-Gain pada data hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS 20 terdapat hasil output SPSS 20 uji N-Gain diringkas pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Hasil Output SPSS 20 uji N-Gain

Hasil Perhitungan N-Gain Score	
	Skor
Rata-Rata	0,624
Minimal	-1,43
Maksimal	1,00
Median	0,7407

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor hasil belajar adalah sebesar 0,624, angka tersebut di tafsirkan berdasarkan Tabel 2.1 klasifikasi efektivitas termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Dengan nilai N-Gain Score minimal -1,43 (karena terdapat 3 siswa mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest) dan maksimal 1,00 (terdapat 54 siswa mengalami peningkatan skor hasil belajar yang

signifikan) sedangkan 3 siswa lainnya mendapatkan skor hasil belajar yang sama pada saat pretest dan posttest.

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis Quizizz efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X MAN 1 surakarta tahun ajaran 2021/2022.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Lase, Delipiter. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sudermann*, 1 (18), 28-48.
- Mulyati, Sri., dan Evendi, Haniv. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1), 64-73.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2015). *Stastitika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, Husein. 2008. *Desain Penelitian MSDM dan Perilaku Karyawan: Paradigma Positivistik dan Berbasis Pemecahan Masalah, Edisi I, Cetakan Pertama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pratiwi, Widya., Alimuddin, Johar. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran Tema Persatuan dalam Perbedaan. Prosiding Seminar Nasional Unimus, 1(1), 532-537.
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Jurnal EduMatSains*, 1(2), 137–152.