

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR  
NEGERI CANDU I**

Ega Nurliana<sup>1</sup>, Oktian Fajar Nugroho<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

[1enurliana36@student.esaunggul.ac.id](mailto:enurliana36@student.esaunggul.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to determine whether or not there is an effect of using the quizizz application as an evaluation tool on the science learning outcomes of class V students at SDN Candu I. This research uses quantitative methods with a quasi-experimental design. Data collection techniques use multiple choice tests, questionnaires and documentation. The sampling technique uses nonprobability sampling with saturated samples. The population in this study was 19 students in class V-A for the experimental class and 19 students in class V-B for the control class. The research results obtained are the results of hypothesis testing using the t test with a significance of  $0.001 < 0.05$  which can be concluded that there is an influence in the use of the quizizz application on the science learning outcomes of fifth grade students at SDN Candu I. This research shows that there is a relationship between the quizizz application and learning outcomes as proven by the correlation test which has a value of 0.067 (rounded to 0.07) can be concluded that 7% is influenced by the quizizz application as an evaluation tool for the science learning outcomes of class V students at SDN Candu I. The results of student responses are a percentage of 78% on the first indicator, on the second indicator it was 87% and the percentage of the third indicator was 88%, so it can be concluded that the learning outcomes received a very good response.*

*Keywords: quizizz appliacion, learning results, science*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidak pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candu I. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda, angket dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan sampel jenuh. Populasi pada penelitian ini siswa kelas V-A berjumlah 19 siswa untuk kelas eksperimen dan kelas V-B kelas kontrol berjumlah 19 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil pengujian uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candu I. penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara aplikasi quizizz terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan uji korelasi yang memiliki nilai sebesar 0,067 (dibulatkan menjadi 0,07) dapat disimpulkan bahwa 7% dipengaruhi oleh aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA

siwa kelas V SDN Candu I. Hasil dari respon siswa berpersentase sebesar 78% pada indikator pertama, pada indikator kedua sebesar 87% dan persentase indikator ketiga sebesar 88% maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mendapat respon yang sangat baik.

Kata Kunci: aplikasi quizizz, hasil belajar, IPA

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kunci dalam membangun sebuah masa depan, dengan pendidikan dapat melahirkan generasi yang cerdas, unggul serta memiliki kompetensi yang baik. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai wadah yang mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia. Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan sebuah kebutuhan manusia yang mutlak harus dipenuhi, dengan tidak adanya pendidikan maka tidak mungkin manusia dapat hidup serta berkembang maju dan sejahtera yang sesuai dengan aspirasi yang sesuai dengan pandangan hidup mereka (Adelina Yuristia, 2018). Pendidikan memiliki tujuan untuk memperluas sebuah pengetahuan serta mengembangkan potensi siswa agar dapat berkontribusi dalam setiap kegiatan masyarakat. Pada abad 21 pendidikan harus mempersiapkan peserta didik untuk hidup didunia dengan sains, teknologi, teknik, dan matematika dengan adanya gerakan

tersebut berdampak pada kualitas hidup sehingga menghasilkan perubahan dalam banyak aspek kehidupan (O.F Nugroho , Damayantie et al., 2021). Seiring perkembangan zaman maka pendidikan akan semakin maju dan dapat menumbuhkan inovasi pembelajaran yang baru dan lebih maju dari sebelumnya. Maka dari itu inovasi dibuat sebagai jalan alternatif dari masalah yang timbul, seperti masalah dari pendidik yang kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran.

Hasil belajar adalah sebuah hasil dari suatu penyelesaian proses belajar yang dimana lewat proses pembelajaran tersebut peserta didik dapat mengerti, mengetahui serta menerapkan hasil yang dipelajarinya (O'Farell & Lahif : Ricardo & Meilani, 2017). Hasil belajar dijadikan sebagai alat ukur penilaian kegiatan proses belajar. Seseorang dapat dikatakan telah belajar jika terdapat perubahan pada tingkah laku yang bersifat afektif, kognitif dan psikomotorik.

Hasil belajar dikatakan sebagai tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi disekolah yang dinilai melalui penskoran hasil tes perihal tertentu pada mata pelajaran (Rahma & Erwin, 2021). Agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang seharusnya sesuai dengan standar yang ditentukan, namun pada kenyataan tidak semua peserta didik mencapai hasil belajar.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu dari faktor tersebut yaitu media pembelajaran yang belum terlaksanakan dengan maksimal. Dengan penggunaan media pembelajaran menjadikan peserta didik tertarik dan antusias dalam kegiatan pembelajaran serta menjadikan siswa merasa akrab dengan media pembelajaran dan memberikan gambaran atau penjelasan materi yang lebih kongkrit dengan begitu hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal (Novita et al., 2019). Maka dari itu untuk mencapai hasil belajar peserta didik, tenaga pendidik perlu menggunakan media yang inovatif kedalam proses pembelajaran.

Namun terdapat permasalahan dalam penggunaan alat evaluasi pembelajaran yang kurang bervariasi

sehingga pendidik dalam menggunakan alat evaluasi kurang inovatif sehingga dalam penyampaian pembelajaran kurang menarik yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari mata pelajaran IPA di SD Negeri Candu I masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimum (KKM) IPA yakni 70, data nilai yang diperoleh dari mata pelajaran IPA rata-rata pada setiap Tema nya adalah Tema 1 dengan nilai 54, Tema 2 dengan nilai 56, Tema 3 dengan nilai 52, dan Tema 4 dengan nilai 54. Hal tersebut disebabkan karena pendidik kurang dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat evaluasi dan peserta didik menganggap mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dikarenakan mata pelajaran tersebut mencakup tentang pemahaman dan keterampilan, sehingga peserta didik harus mampu memahami pengetahuan tersebut untuk membentuk pengalaman peserta didik itu sendiri. Pada pembelajaran IPA yang disertai dengan pembelajaran jarak jauh menjadikan siswa kurang dalam memahami materi pembelajaran serta proses

belajar kurang interaktif. Sementara itu di sisi lain pelajaran IPA mempelajari dan membahas gejala yang ada di sekitar kehidupan peserta didik. Diharapkan dalam mempelajari IPA dapat memberikan pengalaman yang berguna bagi peserta didik. IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan sebuah partisipasi yang berarti untuk peserta didik (Yolanda & Meilana, 2021). Untuk mengatasi permasalahan maka, perlu dilakukannya sebuah inovasi baru dengan menerapkan alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Berbagai media pembelajaran banyak sekali salah satunya media pembelajaran berbasis *e-learning* terlebih lagi tugas pendidik dalam pembelajaran abad ke – 21 ini yaitu pendidik dapat menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, yang memudahkan pendidik dalam memberikan sebuah pengajaran yang kreatif dengan bantuan teknologi dan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara tidak tatap muka, namun bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*

yang dapat memberikan tatap muka maya atau tidak secara langsung. Penggunaan teknologi juga tentu dapat merangsang peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang seru, sehingga memberikan peserta didik peluang untuk bertindak mandiri dan berinteraksi dalam lingkungan yang aman untuk dapat memperbaiki kesalahan dan mendapatkan umpan balik (Sadikin et al., 2020).

Dengan alat evaluasi berbasis *e-learning* berupa aplikasi quizizz ini memudahkan pendidik dalam membantu proses belajar sehingga lebih mudah bagi peserta didik dalam membangun semangat belajar. Sehingga menjadikan peserta didik lebih mudah berinteraksi langsung dengan sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan *e-learning* merupakan hal yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh untuk saat ini. *E-learning* memiliki sebuah kelebihan salah satunya lebih mudah untuk diserap dan lebih efektif dalam hal biaya, serta lebih mudah untuk diakses kapanpun (Wibawanti & Benardi, 2021). Proses pembelajaran akan berhasil dan efisien apabila tersedia media pembelajaran yang

membantu kelancaran tujuan pengajaran. Dengan tersedianya alat evaluasi berbasis *e-learning* membantu peserta didik lebih terangsang dalam berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik.

Aplikasi quizziz berisikan materi-materi pembelajaran yang interaktif yang didalamnya berisikan pertanyaan dari berbagai jenjang dan mata pelajaran yang dapat dibuat oleh tenaga pendidik. Aplikasi quizziz dapat diperoleh melalui web dengan mengaksesnya melalui laptop, desktop maupun melalui smartphone (Priyanti et al., 2019). Aplikasi quizziz ialah salah satu platform digital yang membantu peserta didik dalam memahami suatu bacaan dengan cara menyenangkan dengan memanfaatkan media elektroniknya. Dengan penggunaan quizziz ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan generasi saat ini dan diharapkan memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Dilihat dari satu sisi, dengan menerapkan aplikasi quizziz lebih mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Proses tersebut memberikan sebuah alasan untuk menjadi bahan

pertimbangan dalam menentukan bukti, konteks, serta model yang sesuai dengan kriteria. Dalam penerapan alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi quizziz ini peserta didik dilatih agar dapat berperan aktif dalam proses belajar dan dapat melatih cara berpikir kritis peserta didik. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA yang diharapkan.

Maka pendidik diharapkan dapat menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bervariasi dan kreatif, seperti alat evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi quizziz terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Hasil dari wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V SDN Candu I, pada kenyataannya pada proses pembelajaran saat ini guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat evaluasi. Guru kelas V di SDN Candu I hanya menggunakan media seadanya seperti LKS, dan buku paket belum tentu siswa memahami materi yang disampaikan dalam video tersebut. Rendahnya kemampuan dalam memahami materi yang diterima siswa

mengakibatkan pada hasil belajar siswa. Untuk mata pelajaran IPA menurut guru kelas V SDN Candu I mudah dipahami karena berkaitan langsung dengan kehidupan nyata, akan tetapi dalam kenyataannya di SDN Candu I belum menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga pembelajaran tidak efektif dan tidak berjalan maksimal.

Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada siswa kelas V SDN Candu I dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candu I.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian kuantitatif guna mengetahui pengaruh variabel yang independen (perlakuan)

terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2019).

Peneliti memilih salah satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas V A yang menerima mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *aplikasi quizizz* dikarenakan kelas VA rata-rata siswa memiliki nilai lebih rendah daripada kelas V B, sedangkan kelas V B menjadi kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *aplikasi quizizz* pada mata pelajaran IPA dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa dengan kelas V A sejumlah 19 siswa dan kelas V B berjumlah 19 siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Uji Prasyarat Analisis**

##### a) Uji Normalitas

Dengan uji *Shapiro Wilk* taraf signifikansi 5% atau 0,05, dihasilkan seperti berikut:

**Tabel 1 Normalitas Shapiro-Wilk**

Statisti <sup>c</sup>	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Df	19	19	19	19
Sig.(2-tailed)	0.576	0.333	0.67	0.102

Berdasarkan hasil uji prasyarat statistika pada pretest-posttest kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,576 dan 0,67 sedangkan untuk kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,333 dan 0,102. Sehingga dapat dikatakan bahwa, untuk kelas kontrol dengan sig.  $0,576 > 0,005$  dan  $0,67 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan data berdistribusi normal pada kelas kontrol. Sedangkan untuk kelas eksperimen dengan sig. 0,333 dan  $0,102 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan data berdistribusi normal pada kelas eksperimen.

b) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas akan ditampilkan pada tabel 2.

**Tabel 2 Uji Homogenitas**

Statistik	Pretest dan Posttest
<i>Sig Based on Mean</i>	0.842
Taraf Signifikansi	0,5
Kesimpulan	Kelas Homogen

Berdasarkan uji prasyarat homogenitas mendapatkan hasil 0,842. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians sama (homogen). Setelah kedua syarat telah terpenuhi oleh data yang berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen.

c) Uji Korelasi

Pengujian korelasi mengaplikasikan rumus pearson product moment dengan menggunakan *software SPSS 27 for windows*.

**Tabel 3 Uji Korelasi**

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.260 <sup>a</sup>	.067	.013	.236

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Berdasarkan hasil korelasi memiliki nilai sebesar 0,260 dengan interpretasi rendah. Dan berdasarkan hasil korelasi determinasi ( $R^2$ )

memiliki nilai signifikansi sebesar 0,067 (pembulatan dari 0,067 menjadi 0,07) dapat disimpulkan bahwa sebesar 7% dipengaruhi oleh aplikasi quizizz dan 93% persen dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

d) Uji Regresi Linier

Analisis regresi linear diaplikasikan untuk mendapatkan seberapa besar pengaruh aplikasi quizizz (X) terhadap hasil belajar IPA (Y).

**Tabel 4 Uji Regresi Linear**

Model	Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.706	.101		7.014	.000
X	-.251	.227	-.260	-1.109	.283

a. Dependent Variable: Kelas

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai konstanta (a) sebesar 0,706, (b) X regresi sebesar -0,251. Sehingga persamaan regresi dari data tersebut dapat di tulis:

$$\hat{Y} = a + b X$$

$$Y = 0,706 - 0,251 X$$

Dapat diartikan bahwa, konstanta sebesar 0,706 , mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi 0,706 . Koefisien regresi X sebesar -0,251 menyatakan bahwa setiap perubahan 1% nilai X, maka nilai partisipasi bertambah sebesar -0,251. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa

arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

e) Uji Koefisien Determinasi

Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 5 Kofiesiensi Determinasi**

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.260 <sub>a</sub>	.067	.013	.236

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Berdasarkan pada tabel 5 hasil perhitungan koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) diatas, maka diperoleh nilai koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar

0,067 artinya terdapat pengaruh X senilai 7% terhadap variabel Y dan 93% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

terhadap penggunaan aplikasi quizizz dan hasil belajar siswa maka, dipaparkan pada tabel sebagai berikut :

f) Hasil Respon Siswa

Hasil data dari respon siswa untuk mengetahui respon siswa

**Tabel 4. 1 Tabel Nilai Perindikator**

Keterangan	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Total Skor	66	65	29	65	72	65	62	72	58	75
nilai	75	75	50	75	100	75	75	100	75	100
total perindikator	375			250				175		
Presentase perindikator	75%			83%				88%		

Berdasarkan hasil respon siswa kelas eksperimen yang telah menggunakan *aplikasi quizizz* dengan indikator (1) ketercapaian tujuan dalam penggunaan *aplikasi quizizz* (2) Hasil belajar peserta didik dalam penggunaan *aplikasi quizizz* (3) Sikap peserta didik dalam penggunaan *aplikasi quizizz* mendapatkan presentase sebesar 75% untuk indikator 1 (ketercapaian tujuan) , 85% untuk indikator 2 (hasil belajar) dan 88% untuk indikator 3 (sikap peserta didik).

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan sebesar nilai *sig.* 0,001 < taraf signifikansi 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima. Hipotesis H1 diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candu I. Adapun hasil pengujian korelasi n-gain pretest-posttest memiliki nilai sebesar 0,067 atau 0, ,67% kepada kelas yang

diberikan perlakuan yang artinya adanya pengaruh aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA dan 92,3% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti. Sedangkan hasil dari uji regresi linear diketahui dengan nilai  $Y = 0,706 - 0,251 X$  yang dapat diartikan bahwa konstanta sebesar 0,706 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi 0,706. Koefisien regresi X sebesar -0,251 menyatakan bahwa setiap perubahan 1% nilai X, maka nilai partisipasi bertambah sebesar -0,251. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Serta berdasarkan hasil uji koefisien determinasi memiliki nilai sebesar 0,260 dengan interpretasi sedang.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adelina Yuristia. (2018). Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan. *Journal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/view/5714>

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–

72.

<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>

Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Seminar Dan Call Paper*, 1(1), 103–107.

<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/93/99>

Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>

Rahma, A., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 5 N, Halaman 3660-3667. [https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376)

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Sadikin, I. S., Nurcaerani, M., & Nugroho, O. F. (2020). Pembuatan Digital Storytelling Melalui Google Earth Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Dalam Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 49–59.

[https://doi.org/DOI:](https://doi.org/DOI)  
[http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i1  
p%25p.10143](http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i1p%25p.10143) PEMBUATAN

Wibawanti, D., & Benardi, A. I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media E-learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Sisw SMA Negeri 16 Semarang*. 9(1), 51–56.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. 7(3), 915–921.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); Cetakan ke). Alfabeta, cv.