

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE (QUIZIZ) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS DDI SEPPANGE

Arwan

arwan.karwani@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Bone

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) terhadap hasil belajar siswa Kelas VIII MTs DDI Seppange. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs DDI Seppange, dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan angket/kuesioner dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji instrument dan uji hipotesis. Setelah peneliti memperoleh data dari penyebaran angket kemudian dilakukan olah data dalam bentuk uji instrument dan semua data dinyatakan valid dan reliabel serta normal dan linear sehingga syarat untuk uji hipotesis telah terpenuhi. Pengujian hipotesis berupa analisis regresi linear sederhana digunakan software SPSS V.22. dari output tersebut diperoleh nilai $F_{hitung}=2,342$ dengan tingkat signifikansi sebesar $1.144 > 0,05$, berdasarkan nilai T_{hitung} diketahui sebesar 1,530 dan t_{tabel} sebesar 1,734 yang dimana $1.144 < 1.734$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) di Lingkungan Sekolah tidak berpengaruh terhadap variabel (Y) Hasil Belajar Siswa.

Kata Kunci: Penggunaan Aplikasi Google (Quizizz), Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memegang peran sentral dalam kemajuan suatu bangsa.

Melalui sistem pendidikan, arah perkembangan negara dalam menghadapi tantangan globalisasi dan modernisasi dapat diidentifikasi. Kemajuan suatu bangsa yang bersifat monumental melalui pendidikan menjadi fokus perhatian utama, terutama oleh pemerintah. Upaya berkelanjutan untuk mengatasi beberapa masalah mendasar yang signifikan terhadap esensi lembaga pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah dengan berbagai metode, seperti pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, penyediaan buku dan perlengkapan belajar, perbaikan fasilitas dan infrastruktur pendidikan, peningkatan kualitas manajemen sekolah, dan sebagainya. Inti atau sasaran pokok dari inovasi pendidikan adalah memberikan dukungan kepada sekolah dalam mencapai tujuannya dengan cara yang efektif, melalui implementasi berbagai program atau praktik pendidikan yang lebih unggul.

Guru harus memiliki kompetensi yang sesuai. Dengan kata lain, peran guru sangat signifikan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan peserta didik di sekolah. Selain memiliki pemahaman yang mendalam dalam materi pelajaran, seorang guru juga diharapkan untuk menunjukkan keunggulan dalam keterampilan pembelajaran dan pengajaran.

Perubahan zaman termanifestasikan melalui kemajuan dan pemanfaatan teknologi yang semakin canggih, progresif, dan digital dalam kehidupan sehari-hari manusia. Transformasi zaman ini telah mengubah segala aspek, beralih dari keterlibatan tenaga manusia ke penggunaan sistem, mesin, dan perangkat buatan yang telah dipersiapkan secara matang untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini.

Pada masa sekarang, setelah masa pandemic COVID-19, kegunaan berbagai media, seperti aplikasi Quizizz, untuk mengukur hasil belajar siswa masih relevan. Meskipun beberapa pembatasan mungkin telah berkurang, penggunaan teknologi dalam pendidikan tetap menjadi elemen penting. Banyak institusi pendidikan mungkin masih melanjutkan atau mengintegrasikan model pembelajaran online sebagai bagian dari strategi mereka. Selain itu, adaptasi terhadap sistem daring dapat terus berlanjut seiring perkembangan kebijakan dan kondisi kesehatan masyarakat. Pendidik dan peserta didik diharapkan terus berusaha beradaptasi dengan perubahan ini untuk memaksimalkan potensi pembelajaran di masa sekarang yang penuh tantangan ini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al. (2019), terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan proses siswa saat melibatkan kegiatan belajar mengajar yang menerapkan Quizizz dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan terkait materi SPLTV menggunakan metode eliminasi dan metode determinan. Sementara itu, hasil penelitian yang dilaporkan oleh Wibawa et al. (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi "Quizizz" pada smartphone sebagai media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif berpartisipasi selama proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih fokus dan memanfaatkan smartphone sebagai sarana belajar yang menyenangkan. Ide belajar maksimum mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada masa sekarang, ujian online dengan menggunakan aplikasi seperti Quizizz menjadi lebih umum dilakukan dibanding menggunakan sistem ujian berbasis ujian tulis, meskipun kegiatan pembelajaran cenderung dilakukan secara luring. Ketertarikan peneliti terhadap aplikasi ini menunjukkan bahwa penggunaannya dalam pembelajaran online memberikan keuntungan dalam memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian belajar siswa. Aplikasi ini tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengevaluasi efektivitas strategi, media, dan metode pembelajaran yang diimplementasikan dalam konteks pembelajaran offline yang dikombinasikan dengan ujian secara online.

Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa. Sebagai contoh, sebuah riset oleh Alfera Bekti Susanti pada tahun 2020, menegaskan bahwa penggunaan Quizizz, sebuah game edukasi berbasis media, dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam konteks pembelajaran daring mengenai tema Globalisasi. Temuan serupa juga diungkapkan dalam studi oleh Ju et al. pada tahun 2018, di mana mereka menemukan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan minat siswa terhadap materi dan membantu mereka lebih fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Panggabean & Harahap pada tahun 2020, juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam bentuk kuis interaktif memberikan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yang tidak menggunakan alat interaktif tersebut.

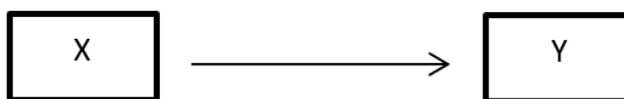
Selain itu fitur yang tersedia dalam Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Aplikasi Quizizz memiliki permainan seperti

avatar, tema, meme, yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi Quizizz selain dapat digunakan untuk pekerjaan rumah atau (PR), Selain itu kelebihan yang lain adalah siswa satu dengan yang lainnya tidak dapat menyontek karena soal yang diberikan berbeda atau diacak.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merujuk pada metode atau pendekatan yang menggunakan data numerik atau kuantitatif untuk mengukur atau menganalisis fenomena atau variabel. Desain dari penelitian ini yaitu Desain penelitian yaitu *ex post facto*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi google (Quizizz) terhadap hasil belajar siswa. Metode *ex post facto* bertujuan untuk menemukan penyebab kemungkinan perubahan perilaku, gejala atau fenomena, disebabkan oleh suatu peristiwa yang menyebabkan perubahan pada variabel yang secara keseluruhan terjadi.

Adapun desain penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Keterangan:

X: Aplikasi Google (Quizizz)

Y: Hasil Belajar

Penelitian ini dilakukan di MTs DDI Seppange, Kecamatan Bengo, Kabupaten Bone. Dengan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret - April 2024. Populasi adalah keseluruhan dari data yang menjadi topik utama atau pusat perhatian dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) khususnya di MTs DDI Seppange dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 5 perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini:

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
1	VIII	Laki-laki	14
2		Perempuan	5
Jumlah			19

Sumber: MTs DDI Seppange Tahun Ajaran 2023/2024

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi itu sendiri yang diambil sebagai objek dalam sebuah pengamatan atau penelitian lantaran dianggap mampu mewakili populasi. Adapun sampel dalam penelitian ini ditentukan secara full sampling, yakni keseluruhan populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel X atau variabel bebas (independent) yakni "Quizizz". Serta variabel Y atau variabel terikat (dependent) yakni (Hasil Belajar).

Instrument yang digunakan adalah instrumen berbentuk lembar angket & tes. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Angket yang digunakan adalah angket model ARCS (Attention, Relevance, Confidere, Satisfaction) oleh John Keller. Terdapat empat indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur motivasi belajar siswa yakni, perhatian (Attention), relevansi (Relevance), percaya diri (Confidere), dan kepuasan (Satisfaction).

Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer berupa jawaban siswa terkait Pengaruh Penggunaan. Aplikasi Google (Quizizz) Terhadap

Hail belajar siswa yang di peroleh melalui penyebaran kuesioner pada responden penelitian secara langsung. Sedangkan Data Sekunder berupa Data yang diperoleh melalui dokumentasi di sekolah MTs DDI Seppange. Berupa gambaran umum lokasi penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji instrument yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. kemudian uji hipotesis yang menggunakan regresi linear sederhana yang meliputi uji-T dan uji-F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian ini berisikan Variabel (x) Aplikasi google (quizizz) dan variabel (y) hasil belajar siswa dibahas dalam deskripsi data penelitian ini. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket atau kuesioner dan penyebaran soal pre test dan pos test kemudian dievaluasi melalui uji instrumen dan hipotesis penelitian.

1. Uji Instrumen

a. Validitas

Uji validitas variabel (x) penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) dan variabel (y) hasil belajar siswa menggunakan rumus korelasi bivariate person. Setiap item pernyataan divalidasi sesuai dengan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf sig. $\alpha=5\%$ maka item tersebut valid atau sebaliknya.

Tabel hasil uji validitas variabel X

Item pernyataan	Person correlation (r hitung)	r _{table}	Nilai signifikansi	Ket.
1	0,682	0,456	0,004	Valid
2	0,533	0,456	0,019	Valid
3	0,495	0,456	0,045	Valid
4	0,465	0,456	0,005	Valid
5	0,621	0,456	0,005	Valid
6	0,576	0,456	0,010	Valid
7	0,565	0,456	0,012	Valid
8	0,646	0,456	0,003	Valid
9	0,485	0,456	0,035	Valid
10	0,584	0,456	0,009	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas dapat dilihat bahwa nomor item pernyataan 1-10 penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) dinyatakan valid dikarenakan hasil Rhitung lebih besar dari R_{table} pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,456).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menerapkan apakah instrumen dalam hal ini angket/kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi.

Tabel uji reliabilitas kuesioner/angket penggunaan aplikasi google

Reliability statistics

Cronbach's Alpha	N of items
.750	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas variabel (x) sebesar 0,750. Variabel tersebut merupakan lebih besar dari nilai kriteria Alpha cronbach yaitu 0,6 maka dapat dikatakan item pernyataan dalam angket penelitian yaitu reliabel atau konsisten.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan sistem (SPSS). Jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Untuk menguji normalitas data pada penelitian ini, menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan taraf signifikan 0.05 melalui program SPSS, untuk hasil perhitungan normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji Normalitas Variabel X Dan Y

Tests Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ²			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Quizizz	.152	19	.200 ^a	.929	19	.166
Hasil Belajar	.106	19	.200 ^a	.983	19	.971

*.This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

d. Uji Linieritas

Uji linieritas untuk memenuhi syarat uji regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dengan dasar pengambilan keputusan dibawa ini:

- Jika nilai sig. Deviation from linierity >0,05, artinya terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y.
- Jika nilai sig. Deviation from linierity <0,05, artinya tidak terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Hasil uji linearitas padavariabel (X) penggunaa Aplikasi Google (quizizz) dan variabel (Y) hasil belajar siswa, di peroleh nilai sig. Deviation from linierity yaitu sebesar 0,216 yang artinya sig. Deviation from linierity 0,216 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel X memiliki hubungan terhadap variabel Y

2. Uji Hipotesis

Digunakan analisis regresi linear sederhana. Syarat untuk melakukan uji analisis regresi linear sederhana yaitu valid dan reliabel serta normal dan linear. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.
- Jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Hasil analisis regresi linier sederhana (Fhitung)

ANOVA^a

model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	122.121	1	122.121	2.342	.144 ^b
	Residual	886.616	17	52.154		
	Total	1008.737	18			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Aplikasi Google (Quizizz)

Hasil analisis linier sederhana (Thitung)
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficientst		Standardized Coefficientst	t	Sig.
		B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)					
	Aplikasi Google (Quizizz)	133.752 .693	20.145 .453	.348	6.639 1.530	.000 .144

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pembahasan

Adapun hasil analisis instrument berdasarkan uji validitas data angket/kuesioner dengan skala likert dapat diketahui bahwa dari 10 item pertanyaan dari penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) dengan 5 kategori alternatif jawaban pilihan siswa seperti (1) jawaban sangat setuju memiliki bobot 5, (2) jawaban setuju memiliki bobot nilai 4, (3) jawaban netral memiliki bobot nilai 3, (4) jawaban tidak setuju memiliki nilai bobot 2, (5) jawaban sangat tidak setuju memiliki bobot nilai 1. Dan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai rata-rata raport siswa semester genap. Dari hasil uji validitas menggunakan rumus kolerasi bivariate person SPSS 22. Setiap item pertanyaan divalidasikan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan rhitung > rtabel dengan taraf signifiakan $\alpha=5\%$ maka semua item dalam pernyataan data angket tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas variabel (x) sebesar 0,750. Variabel tersebut merupakan lebih besar dari nilai kriteria Alpha cronbach yaitu 0,6 maka dapat dikatakan item pernyataan dalam angket penelitian yaitu reliabel atau konsisten.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data, diperoleh nilai signifikan variabel penggunaan Aplikasi Google(Quizizz) (X) sebesar 0.166, nilai signifikansinya 0.05, dengan demikian $0.166 > 0.05$ maka data untuk variabel Penggunaan Aplikasi Google Quizizz) (X) berdistribusi normal. Demikian juga variabel Hasil Belajar (Y), nilai signifikansinya ialah 0.971, sehingga $0.971 > 0.05$, maka data untuk variabel Hasil Belajar (Y) juga berdistribusi Normal.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji linearitas pada variabel (X) penggunaan Aplikasi Google (quizizz) dan variabel (Y) hasil belajar siswa, di peroleh nilai sig. Deviation from linerity yaitu sebesar 0,216 yang artinya sig. Deviation from linerity $0,216 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variabel X memiliki hubungan terhadap variabel Y. Untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, maka akan dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Syarat untuk melakukan uji analisis regresi linear sederhana yaitu data harus valid dan reliabel serta normal dan linear dan semua data telah memenuhi syarat sehingga langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Dengan dasar pengambilan keputusan dapat mengacu pada dua hal yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara variabel X dan Y, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) terhadap hasil belajar siswa” dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan analisis regresi liner sederhana (SPSS.22) dapat diketahui bahwa dari output tersebut diperoleh nilai Fhitung=2,342 dengan

tingkat signifikansi sebesar $0.144 > 0.05$, berdasarkan nilai Thitung diketahui sebesar $1,530 < t_{tabel} 1,734$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima atau dengan kata lain variabel (X) Penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) terhadap variabel (Y) Hasil Belajar Siswa.

Saran

Berikut saran berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis:

- a. Bagi guru diharapkan untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa demi keaktifan siswa dan melatih siswa dalam membangun percaya diri siswa agar tidak menjadi siswa yang pasif.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya baik itu terkait Penggunaan Aplikasi Google (Quizizz) ataupun Hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54–68. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>
- ulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.