

# Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika

Nurfadilah<sup>1\*</sup>, Dian Pramana Putra<sup>2</sup>, Riskawati<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

\* [nurfadilah@unismuh.ac.id](mailto:nurfadilah@unismuh.ac.id)

## Abstrak

SMA Negeri 5 Bone merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran fisika melalui *daring* di tengah maraknya wabah *covid-19*. Untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran fisika, maka dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran fisika menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya adalah menggunakan layanan aplikasi yang sudah disediakan oleh pihak ketiga yaitu aplikasi Quizizz yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran fisika lebih menarik dimata peserta didik. Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. Quizizz juga dapat memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Pendidik dapat melacak berapa peserta didik yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Pre-Experimental Designs. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yaitu berupa tes hasil belajar. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 5 Bone, peneliti menggunakan instrumen berupa multiple choice (pilihan ganda), di mana jawaban pada masing-masing item berupa lima alternatif pilihan dengan satu jawaban tepat. Sebelum diberikan kepada peserta didik instrumen di analisis terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas perangkat yang akan digunakan, instrumen tersebut divalidasi oleh dua pakar (ahli), kemudian di analisis dengan menggunakan uji Gregory. Adapun luaran yang ditargetkan yaitu (1) pengetahuan peserta didik dalam penguasaan ilmu fisika serta kemampuan interaktif berbasis internet dalam penggunaan game edukasi quizizz; (2) pengetahuan praktis ilmu fisika yang dimiliki para pendidik dan peserta didik yang akan diperoleh melalui kegiatan penelitian; (3) mengubah paradigma berpikir peserta didik bahwa “Fisika itu Menyenangkan dan Tidak Sulit” melalui game edukasi quizizz.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Daring, Game Edukasi Quizizz, Hasil Belajar*

## Pendahuluan

Hingga saat ini hal yang muncul dalam benak peserta didik ketika mendengar kata fisika yaitu pelajaran yang penuh dengan rumus-rumus yang sulit dipecahkan dan konsep atau prinsip yang sulit dimengerti. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran fisika, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran fisika menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya adalah menggunakan layanan aplikasi yang sudah disediakan oleh pihak ketiga yaitu aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran fisika lebih menarik dimata peserta didik. *Quizizz* merupakan

sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. *Quizizz* juga dapat memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Pendidik dapat melacak berapa peserta didik yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat.

Pemanfaatan game edukatif seperti *Quizizz* ini telah diciptakan cukup lama namun pemafaatannya dalam dunia pendidikan masih jarang. Padahal penggunaan game interaktif ini sangat mudah digunakan dan hasil penilaian yang cukup cepat sehingga dapat memudahkan pekerjaan pendidik dalam hal melakukan penilaian hasil belajar peserta didiknya. Sedangkan bagi peserta didik pemberian soal dalam bentuk game interaktif dengan memanfaatkan android tentu dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, apalagi pada pembelajaran fisika yang dianggap pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Dengan menarik minat peserta didik dengan pemanfaatan game *Quizizz* ini tentu akan berdampak pada hasil belajar fisika peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa ternyata hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 5 Bone masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya yaitu penyajian materi pembelajaran masih terbilang monoton. Adapun pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran sudah disesuaikan dengan protokol kesehatan yaitu tidak melakukan pembelajaran tatap muka dikarenakan *social distancing*. Dimana model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran berbasis daring (dalam jaringan) atau yang biasa disebut sebagai pembelajaran jarak jauh. Namun penyajian soal latihan dan evaluasi pembelajaran yang digunakan masih berbentuk file *microsoft word* atau pdf yang dibagikan kepada peserta didik secara online. Dengan sistem evaluasi yang seperti ini tentu belum cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan dengan bentuk evaluasi yang seperti ini tidak menutup kemungkinan antar peserta didik saling bekerjasama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan kepadanya.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi *online Quizizz* ini. Setelah siap dengan kontennya silahkan untuk masuk ke aplikasi yang ada di *web-nya* yaitu *www.Quizzz.com*

Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media *Quizizz* ini adalah dengan mulai membuka *web-nya* yaitu yang ada di alamat sebelumnya. Bagi pendatang baru atau yang belum punya akun, untuk dapat membuat akun *Quizizz* terlebih dahulu dengan mendaftarkan diri dengan cara *sign up* pada *web-nya*, lalu lengkapi pendaftaran. Jika sudah terdaftar maka sudah bisa menggunakan akun tersebut untuk *log in* ke *Quizizz*.

Setelah masuk dalam web tersebut maka akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelumnya. Kuis-kuis yang tersedia dapat digunakan peserta didik untuk belajar, menjadikannya PR, atau berlatih mandiri dengan cara menyeleksi diri peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.

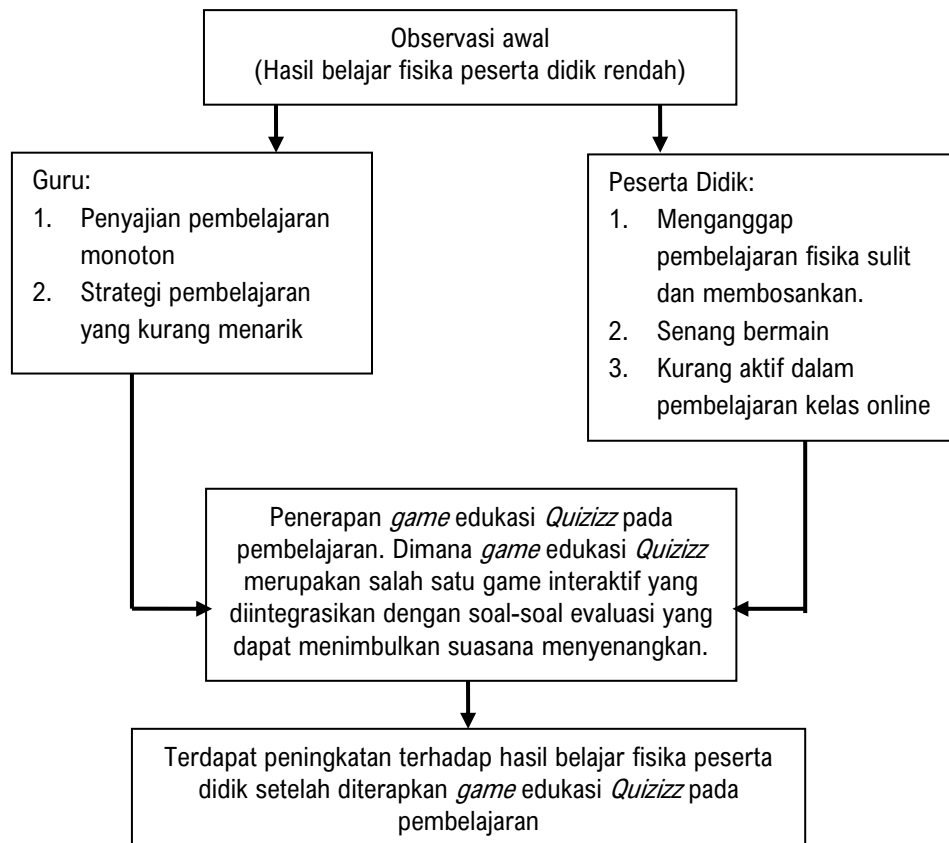
Selain kuis-kuis yang tersedia maka akan lebih baik jika konten-konten yang dikuiskan dikreasikan sendiri dengan cara memilih membuat kuisku atau *create my quiz* pada aplikasi *Quizizz*. Langkah-langkahnya pertama-tama menyiapkan *set* pertanyaan untuk konten kuis. Lalu membuka aplikasi dan melakukan penginputan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan. Setelah selesai silahkan dipublikasikan agar dapat diakses oleh peserta didik. Dengan demikian variasi media yang dihasilkan dapat lebih luas jangkauan sebarannya dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pra-eksperimen* dengan metode analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menyatakan karakteristik nilai responden. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone Tahun Ajaran 2021/2022 yang terbagi atas 8 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih sampel secara sederhana dengan beberapa pertimbangan peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 5 Bone yang terdiri dari 31 peserta didik.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yaitu berupa tes hasil belajar. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 5 Bone, peneliti menggunakan instrumen berupa *multiple chice* (pilihan ganda), di mana jawaban pada masing-masing item berupa lima alternatif pilihan dengan satu jawaban tepat. Sebelum diberikan kepada peserta didik instrumen di analisis terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas perangkat yang akan digunakan, instrumen tersebut divalidasi oleh dua pakar (ahli), kemudian di analisis dengan menggunakan uji *Gregory*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah dengan cara tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. Dimana *Pretest* adalah tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya *Game* edukasi *Quizizz*. *Posttest* adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran oleh peneliti dengan *Game* edukasi *Quizizz*. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis uji N-Gain. Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 5 Bone dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz*, sedangkan analisis uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan bagan alur penelitian ini.



*Gambar 1 Bagan Alur Penelitian*

## Hasil

### *Hasil Analisis Deskriptif*

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan dengan menggunakan instrument tes yang sama yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal. Dimana tes yang digunakan merupakan hasil dari validasi dan uji coba atau uji lapangan. *Pretest* diberikan sebelum memberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal peserta, kemudian menerapkan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran selama tiga pertemuan atau sampai satu kompetensi dasar terselesaikan. Selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

*Tabel 1 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Diterapkannya Game Edukasi Quizizz*

| Statistik       | Skor Statistik |          |
|-----------------|----------------|----------|
|                 | Pretest        | Posttest |
| Ukuran sampel   | 31             | 31       |
| Skor tertinggi  | 19             | 29       |
| Skor terendah   | 4              | 7        |
| Skor ideal      | 30             | 30       |
| Rentang skor    | 15             | 22       |
| Skor rata-rata  | 13,42          | 23,98    |
| Standar deviasi | 4,20           | 4,70     |

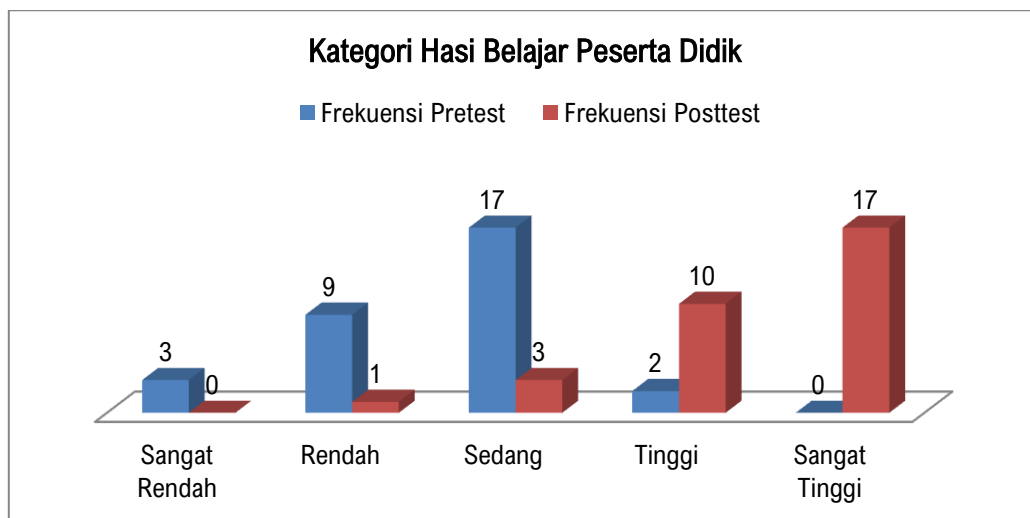
*(Sumber, Data Hasil Analisis, 2020)*

Yabel 2 Distribus Interval Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada Pretest Dan Posttest

| Interval Skor | Pretest   |                | Posttest  |                | Kategori      |
|---------------|-----------|----------------|-----------|----------------|---------------|
|               | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |               |
| 0 - 6         | 3         | 10             | 0         | 0              | Sangat Rendah |
| 7 - 12        | 9         | 29             | 1         | 3              | Rendah        |
| 13 - 18       | 17        | 55             | 3         | 10             | Sedang        |
| 19 - 24       | 2         | 6              | 10        | 32             | Tinggi        |
| 25 - 30       | 0         | 0              | 17        | 55             | Sangat tinggi |

(Sumber: Data Hasil Analisis, 2020)

Berikut merupakan data frekuensi hasil pretest dan posttest yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2 Diagram Kategori dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram kategori hasil belajar peserta didik pada gambar diatas dapat dilihat bahwa sebelum diajar dengan menerapkan game edukasi Quizizz, skor hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah. Sedangkan skor hasil belajar peserta didik setelah diajar dengan menerapkan game edukasi Quizizz hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

### Hasil Analisis Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diajar dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran apakah berada pada kategori rendah, sedang atau tinggi. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai g sebesar 0,62, dimana nilai tersebut masuk dalam kategori sedang yaitu pada rentang  $0,70 > g > 0,30$ . Hal tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran di kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone yang termasuk dalam kategori sedang.

## Pembahasan

Pada awal penelitian yang dilakukan yaitu memberikan instrument tes hasil belajar kepada kelas uji coba yaitu X MIPA di SMA Negeri 5 Bone. Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dibuat. Dimana instrumen tes hasil belajar terdiri atas 40 soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah dianalisis diperoleh bahwa instrumen tersebut valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ , dari 40 soal yang di uji cobakan diperoleh 30 soal valid dan 10 soal tidak valid. Selain itu, instrument tes hasil belajar tersebut juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi karena diperoleh  $r_{hitung}$  yang berada pada rentang 0,600-0,800 berdasarkan tabel kriteria tingkat reliabilitas item yang disajikan pada bab 2. Instrumen tes hasil belajar yang digunakan juga telah divalidasi oleh dua pakar ahli yang menyatakan instrumen layak untuk digunakan.

Instrumen tes hasil belajar yang dinyatakan valid kemudian diberikan kepada peserta didik sebagai pretest di pertemuan pertama, kemudian beberapa pertemuan berikutnya peserta didik diajar dengan menerapkan game edukasi Quizizz, setelah itu pada pertemuan terakhir instrumen tes yang sama diberikan kepada peserta didik sebagai posttest.

Adapun hasil analisis deskriptif pada penelitian ini diperoleh bahwa skor yang diperoleh peserta didik pada posttest jauh lebih tinggi dibandingkan skor yang diperoleh pada pretest. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana skor rata-rata pada pretest sebesar 13,42 dengan standar deviasi 4,20 sedangkan pada posttest skor rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 23,98 dengan standar deviasi 4,70.

Pada hasil analisis uji N-Gain data hasil pengolahan yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai 0,62 yang berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Agung Setiawan yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya antara pretest dan posttest hasil belajar peserta didik, dimana pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 95 dari 36 peserta didik sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 96 dari 36 peserta didik. Sedangkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh skor rata-rata pretest peserta didik sebesar 13,42 atau nilai rata-rata sebesar 45 dan pada posttest peserta didik diperoleh skor rata-rata sebesar 23,98 atau nilai rata-rata sebesar 80.

Dari hasil penelitian yang diperoleh tersebut sudah sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agung Setiawan dengan judul Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020, dimana hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya game Edukasi Quizizz pada pembelajaran fisika. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa game edukasi Quizizz merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu meningkatkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukasi *Quizizz* karna dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan fokus pada materi yang dibahas dengan tujuan agar dapat menjawab pertanyaan kuis melalui *game* edukasi *Quizizz* yang diberikan pada bagian akhir pembelajaran.

Sehubung dengan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, adapun saran dari peneliti yaitu:

1. Bagi pendidik, diharapkan *game* edukasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar penelitian dengan judul yang sama dapat lebih disempurnakan baik dalam segi pelaksanaannya maupun dalam segi penyusunan instrumennya.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai pembanding dengan strategi pembelajaran

## Acknowledgment

N/A

## Daftar Pustaka

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dayanti, R. N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4(4)
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298-1313.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.

- Mulatsih, 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.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73
- Napsawati, N. (2020). Analisis situasi pembelajaran IPA Fisika dengan metode daring di tengah wabah covid-19. *Karst: jurnal pendidikan fisika dan terapannya*, 3(1), 6-12.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Syam, N. (2017). Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis Web Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 5 Pallangga. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 156-174.
- Pohan, A. E. (2020). Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Rahman, A. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMAN 8 Gowa. Skripsi.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., ... & Ahdiyat, M. (2020). Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik. Yayasan Kita Menulis.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x IPA 7 SMA negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Edusaintek*, 3.
- Sudjana, N. 2016. Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, S., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Jamaluddin, J., Ayuningsih, A. N., & Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball Dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)* (pp. 341-346).
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabimi: Haura Publishing
- Yana, A. U. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 2(7).