

Dr. Nurlina, S.Si., M.Pd

**GAME EDUKASI QUIZIZZ BERBASIS DARING DALAM
PEMBELAJARAN FISIKA**



LPP UNISMUH MAKASSAR

2020

**GAME EDUKASI QUIZZ BERBASIS DARING DALAM
PEMBELAJARAN FISIKA**

Penulis:

Dr. Nurlina, S.Si., M.Pd

ISBN: 978-623-7349-80-8

Editor:

Ana Dhiqfaini Sultan

Penyuting:

Nurazmi

Desain Sampul dan Tata Letak

Arfah Patawari

Penerbit:

LPP UNISMUH MAKASSAR

ANGGOTA IKAPI

NO. 021/Anggota Luar Biasa/SSL/2019

Distributor:

CV CAHAYA TIMUR

Jl. Hertasning Barat I No. 20

Makassar 90222

Tlp.0411863197 Fax. 0411863197 HP. 081355625779

Cetakan Pertama: 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa
ijin dari penerbit*



KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas izin rahmat serta hidayahNya, buku monograf yang berjudul "*Game Edukasi Quizizz berbasis daring dalam Pembelajaran Fisika*" dapat diselesaikan. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memperkenalkan ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugrah terbesar bagi seluruh alam semesta.

Monograf ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara garis besar mengenai hasil penelitian kepada pendidik tentang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu buku monograf ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam dunia pendidikan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kualitas proses pembelajaran.

Penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Dr. Ir. Abu Bakar Idhan, M.P, selaku Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Kepala SMA Negeri 5 Bone

4. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya buku monograf ini

Dalam penyusunan buku monograf ini penulis menyadari masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis berharap saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan buku monograf ini. Semoga buku monograf ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua. Aamiin

Makassar, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan.....	6
BAB II HASIL BELAJAR.....	7
A. Hasil Belajar	7
B. Hasil Penelitian	15
1. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik.....	16
2. Hasil Analisis Uji N-Gain	22
BAB III DUKUNGAN TEORI	23
A. Daring atau E-Learning	23
B. Quizizz	29
C. Pembahasan	41
BAB IV KESIMPULAN.....	45
A. Kesimpulan.....	45

B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
TENTANG PENULIS	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Diterapkannya <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>	16
Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Pada <i>Pretest</i>	17
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Pada <i>Posttest</i>	18
Tabel 4 Distribusi Interval Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Distribusi Frekuensi Kumulatif dan Persentasi Skor Hasil

Belajar Peserta Didik pada *Pretest* 17

Gambar 2 Diagram Distribusi Frekuensi Kumulatif dan Persentasi Skor Hasil

Belajar Peserta Didik pada *Posttest* 19

Gambar 3 Diagram Kategori dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada

Pretest dan *Posttest* 20

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Seperti yang dijelaskan Allah SWT dalam QS Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

دُرُورٌ جَا ۙ عَٰلِمٌ لِّهٖ ۙ وَهٖ ۙ
كَلِمَاتٍ ۙ لَّهٗ ۙ نِ ۙ اَل ۙ ل ۙ
اِذَا ۙ
اَوْ ۙ رُ ۙ يٰ ۙ
اِذَا ۙ
اَوْ ۙ رُ ۙ يٰ ۙ

Artinya:

”Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Sungguh manusia yang berilmu pengetahuan memiliki derajat yang tinggi di sisi Allah SWT. Untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan tentu ditunjangoleh pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengolah kemampuan peserta didik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang

sangat pesat seperti sekarang ini. Kemajuan teknologi yang semakin pesat berdampak pada proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain sumber informasi yang mudah diakses, para pendidik juga dihadapkan dengan peserta didik yang lebih modern atau yang sering disebut sebagai generasi milenial yang tentunya memiliki karakter yang inovatif, kompetitif, dan tentu akrab dengan teknologi. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tersebut.

Dampak positif dari perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan yaitu peserta didik dapat memperoleh pengetahuan kapan pun dan dimana pun walau tanpa bantuan pendidik sekalipun karena mudahnya mengakses informasi dengan memanfaatkan teknologi. Sistem pembelajaran yang seperti ini biasa dikatakan sistem pembelajaran e-learning atau daring. Berbagai fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia secara luas dan bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik maupun pendidik.

Sistem pembelajaran daring mampu memudahkan peserta didik dan pendidik untuk mengakses pembelajaran tanpa harus bertatap muka langsung apalagi dimasa pandemik covid-19 seperti sekarang. Dimana semua tingkatan pendidikan bahkan hingga perguruan tinggi pembelajaran tatap muka harus ditiadakan mengingat penyebaran covid-19 yang semakin meningkat dan mengharuskan masyarakat untuk melakukan pembatasan sosial (*social distancing*).

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka memutus mata rantai penyebaran covid-19 maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan pemerintah. Kegiatan pembelajaran semua jenjang pendidikan dilaksanakan di rumah peserta didik masing-masing dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pendidik dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode *E-learning* atau yang biasa disebut daring. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer ataupun *smartphone* android.

Fisika merupakan salah satu bagian dari sains atau IPA yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang berbagai fenomena alam secara sistematis yang pembelajarannya bukan hanya sekedar penguasaan fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Jadi, fisika merupakan ilmu pengetahuan alam yang berupa fakta-fakta, prinsip atau konsep yang dalam pengajarannya membutuhkan cara tertentu untuk memikat peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran.

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 pembelajara 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.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan membahas *Game Edukasi Quizizz* berbasis daring dalam Pembelajaran Fisika Kelas X MIPA SMA Negeri 5 Bone..

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam buku monograf ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar fisika peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone sebelum diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran ?
2. Bagaimana hasil belajar fisika peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran ?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari buku monograf ini yaitu: 1) Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran daring berbantuan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran; 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran daring berbantuan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran.

BAB II HASIL BELAJAR

A. Hasil Belajar

Hasil belajar tidak lepas dari proses belajar, seseorang yang telah mengalami proses belajar akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Dimiyati, 2015: 20) hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Menurut (Sudjana, 2014: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Nasution (2004) berpendapat hasil belajar adalah suatu perbuatan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Prestasi atau hasil belajar merupakan produk dari proses belajar mengajar. Proses mengajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan bermacam-macam komponen yang

saling berinteraksi dalam mencapai tujuan. Proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien jika komponen tersebut berperan dengan baik. Guru berfungsi mengorganisir, mengelola, dan mengatur proses belajar mengajar, sehingga belajar mengajar berjalan lebih efektif, sedangkan siswa adalah individu yang belajar. Menurut Hamalik (1990) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dari suatu kegiatan/usaha yang dilakukan dan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perbuatan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Islam menggambarkan hasil dari proses pembelajaran dengan bertolak dari firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 78, Artinya : Dan Allah mengeluarkan dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.(Q.S An-Nahl : 78). Makna dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa pada mulanya manusia itu tidak memiliki pengetahuan atau tidak mengetahui sesuatu pun, maka proses pembelajaran lah yang memberikan hasil, yaitu perubahan tingkah laku pada diri internal siswa menunggu kematangan.

Pendapat lain, menurut (Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah

mengalami suatu proses belajar yang mencakup perubahan di bidang kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud adalah yang berkenaan dengan hasil belajar ranah kognitif. Hasil belajar mengacu pada tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif di dalam Taksonomi Bloom dibagi menjadi dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif.

Rumusan tujuan dalam bidang pendidikan yang paling bermanfaat adalah rumusan yang menunjukkan jenis perilaku yang akan diajarkan kepada peserta didik dan isi pembelajaran yang membuat peserta didik menunjukkan perilaku itu. Di dalam taksonomi pendidikan, sebuah rumusan tujuan berisikan satu kata kerja dan satu kata benda. Kata kerjanya mendeskripsikan proses kognitif yang diharapkan, dan kata bendanya mendeskripsikan pengetahuan yang diharapkan dikuasai atau dikonstruksi oleh peserta didik. Dengan demikian, dalam taksonomi pendidikan istilah “proses kognitif” digunakan untuk menggantikan “perilaku” dan “pengetahuan” untuk menggantikan “isi pembelajaran” (Anderson & Krathwohl, 2010:18-19).

Ranah kognitif berfokus pada pengetahuan dan pemahaman mengenai fakta, konsep, prinsip, hukum, dan penyelesaian masalah serta perilaku yang berhubungan dengan kegiatan berpikir siswa. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh dari hasil tes untuk mengukur tingkat pencapaian setelah suatu materi pembelajaran diberikan kepada siswa ditentukan oleh tingkat keberhasilan proses pembelajaran, sedangkan keberhasilan proses pembelajarannya ini sangat tergantung pada lingkungan belajar yang

disajikan oleh guru. Jika lingkungan belajar bisa membuat siswa nyaman, tentu proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik yang tentunya akan berimbas pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Apa yang menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran? Ada dua yang dapat dijadikan indikator bahwa proses belajar mengajar dikatakan berhasil yaitu:

(1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok; (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dapat dibedakan menjadi enam yaitu: (1) tujuan pembelajaran; (2) guru; (3) peserta didik; (4) kegiatan pengajaran; (5) bahan dan alat evaluasi; dan (6) suasana evaluasi (Djamarah & Zain, 2010:106-109).

Tingkat kemampuan inilah dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar peserta didik akan mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini tidak terlepas dari kemauan dan kesempatan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan kepadanya. peserta didik harus mampu memanfaatkan waktu yang tersedia untuk memahami dan mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya guru juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dengan merancang dan melaksanakan pembelajaran yang baik agar hasil yang didapat peserta didik juga memuaskan.

Teori Piaget mengharuskan guru untuk memahami tingkat perkembangan kognitif peserta didik sebelum merancang pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Implikasi teori Piaget terhadap pembelajaran Fisika di SMA secara lebih rinci dijelaskan oleh Sund & Trowbridge (1973:49-53) sebagai berikut:

- Pada tahapan operasional formal, peserta didik harus diajak untuk menganalisis prosedur, data, dan yang lainnya dan menunjukkan cara untuk meningkatkan kemampuan desain eksperimental mereka.
- Mengajak peserta didik untuk mendesain investigasi. Menanyakan kepada peserta didik bagaimana mereka melakukan eksperimen untuk menemukan jawaban permasalahan melalui diskusi, bukan menyampaikan langsung bagaimana mereka melakukan eksperimen.
- Pada tahapan operasional formal peserta didik mulai mengembangkan kemampuan menetapkan kriteria untuk mengklasifikasi. Berikan peserta didik bahan-bahannya, dan biarkan peserta didik menentukan sendiri skema klasifikasinya.
- Berikan peserta didik kebebasan untuk membuat, menyelidiki, dan menemukan selama mereka dapat melakukannya. Hal ini akan lebih melibatkan proses kognitifnya yang akan memberi kontribusi terhadap kemampuan berpikir mereka.

- Libatkan peserta didik dalam proyek kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Piaget meyakini bahwa interaksi sosial merupakan salah satu pendorong utama pertumbuhan kognitif peserta didik.
- Peserta didik formal sudah mampu menentukan dan mensintesis prinsip-prinsip umum. Oleh karena itu, peserta didik harus diberi kesempatan untuk menggunakan pemikirannya untuk menemukan prinsip-prinsip dan hukum-hukum sains.
- Peserta didik formal sudah dapat membuat korelasi secara proporsional. Guru harus memberikan bimbingan untuk membantu peserta didik memahami permasalahan-permasalahan alam.
- Peserta didik harus didorong untuk membuat hipotesis, berpikir proposisional dan mengevaluasi data.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal. Secara umum hasil belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara makan makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah. Berprestasilah.

2. Faktor eksternal (faktor diluar diri)

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal.

Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

- a. Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kaluan bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

- b. Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila dibandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. Causal alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran pada materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang disusun sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz* berbasis daring pada pembelajaran Fisika disajikan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menyatakan karakteristik nilai responden.

1. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

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	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
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)

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat hasil belajar fisika peserta didik sebelum dan setelah diajar dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran. Berdasarkan sampel yang telah diteliti, diperoleh bahwa hasil belajar fisika peserta

didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone sebelum diajar dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran, skor tertinggi yang diperoleh adalah 19 dan skor terendah adalah 4 dari skor ideal 30 yang mungkin dicapai, sedangkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 13,42 dengan standar deviasi 4,20 dan setelah diajar dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz* menunjukkan skor tertinggi yang diperoleh adalah 29 dan skor terendah adalah 7 dari skor ideal 30 yang mungkin dicapai, sedangkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 23,98 dengan standar deviasi 4,70.

a. Hasil Analisis Data *Pretest*

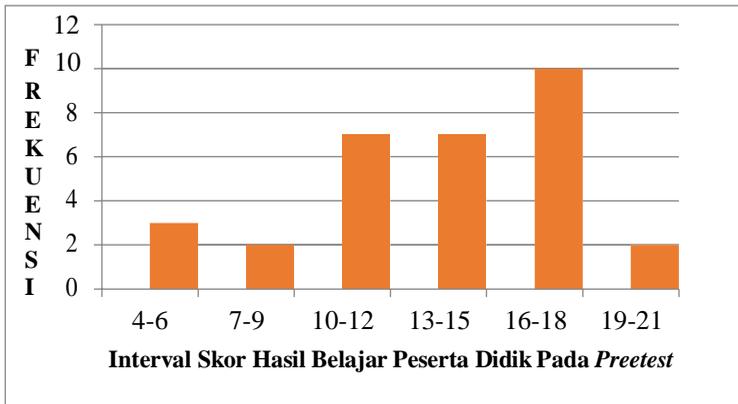
Setelah skor hasil belajar fisika peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone dianalisis menggunakan presentase pada distribusi frekuensi maka diperoleh hasil yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Pada *Pretest*

Skor			f_i	Persentase (%)
4	-	6	3	10
7	-	9	2	6
10	-	12	7	23
13	-	15	7	23
16	-	18	10	32
19	-	21	2	6
Σ			31	100

(Sumber: Data Hasil Analisis, 2020)

Berikut merupakan data frekuensi *pretest* yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1 Diagram Distribusi Frekuensi Kumulatif dan Persentasi Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada *Pretest*

Data distribusi frekuensi pretest pada Tabel 4.2 terlihat bahwa skor hasil belajar fisika peserta didik pada pretest dalam rentang skor 4-6 terdapat 2 peserta didik, rentang 7-9 terdapat 2 peserta didik, rentang 10-12 terdapat 6 peserta didik, rentang 13-15 terdapat 6 peserta didik, pada rentang 16-18 terdapat 10 peserta didik dan pada rentang 19-21 terdapat 2 peserta didik.

b. Hasil Analisis Data *Posttest*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran yang kemudian dianalisis

menggunakan analisis distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar, dapat dilihat pada tabel 3 berikut;

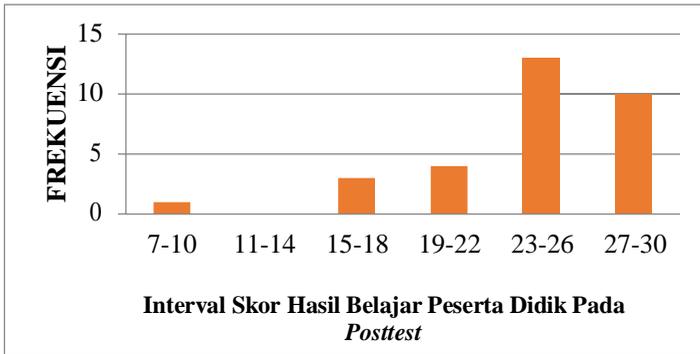
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Pada *Posttest*

Skor	f_1	Persentase (%)
7 - 10	1	3
11 - 14	0	0
15 - 18	3	10
19 - 22	4	13
23 - 26	13	42
27 - 30	10	32
Σ	31	100

(Sumber: Data Hasil Analisis, 2020)

Data distribusi frekuensi posttest pada Tabel 3 terlihat bahwa skor hasil belajar fisika peserta didik pada posttest dalam rentang skor 7-10 terdapat 1 peserta didik, rentang 11-14 tidak terdapat peserta didik, rentang 15-18 terdapat 3 peserta didik, rentang 19-22 terdapat 4 peserta didik, pada rentang 23-26 terdapat 13 peserta didik dan pada rentang 27-30 terdapat 10 peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor tertinggi berada pada rentang 27-30 sedangkan skor terendah berada pada rentang 7-10.

Berikut merupakan data frekuensi *posttest* yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2 Diagram Distribusi Frekuensi Kumulatif dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada *Posttest*

Tabel 4 Distribus Interval Skor Hasil Belajar Peserta Didik pada *Pretest* Dan *Posttest*

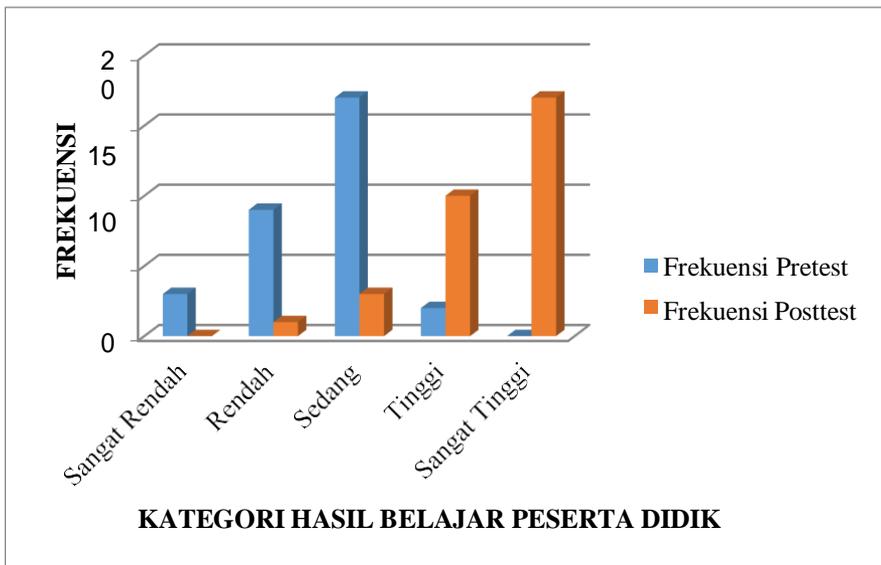
Interval Skor	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	
0 - 6	3	10	0	0	Sangat Rendah
7 - 12	9	29	1	3	Rendah
13 - 18	17	55	3	10	Sedang
19 - 24	2	6	10	32	Tinggi
25 - 30	0	0	17	55	Sangat tinggi

(Sumber: Data Hasil Analisis, 2020)

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa skor hasil belajar fisika peserta didik sebelum diterapkannya *game* edukasi *Quizizz*, pada pemberian *pretest* hanya terdapat 2 peserta didik yang berada pada kategori tinggi, 17 peserta didik berada pada kategori

sedang, 9 peserta didik berada pada kategori rendah, dan 3 peserta didik berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan skor hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz*, pada pemberian *posttest* terdapat 17 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, 10 peserta didik berada pada kategori tinggi, 3 peserta didik berada pada kategori sedang, 1 peserta didik berada pada kategori rendah dan tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah.

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



Gambar 3 Diagram Kategori dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram kategori hasil belajar peserta didik pada gambar 3 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.

2. 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.

BAB III DUKUNGAN TEORI

A. Daring atau E-Learning

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman (2016) pembelajaran Daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Meidawati, dkk (2019) pembelajaran Daring Learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan system telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang yang diperlukan didalamnya.

Rosenberg (2001) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat elearning. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagai istilah untuk segala

teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, Intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan secara ‘synchronously’ (pada waktu yang sama) ataupun ‘asynchronously’ (pada waktu yang berbeda). Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk ‘discussion group’ dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan e-learning yaitu kelas ‘tradisional’, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran ‘e-learning’ fokus utamanya adalah peserta didik. Peserta didik mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran ‘e-learning’ akan ‘memaksa’ peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Cisco (2001) menjelaskan filosofis e-learning sebagai berikut. Pertama, e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line. Kedua, e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai

belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, Kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Sementara itu Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang elearning, yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learningnya.

Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlamalama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan

kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

2. Manfaat Pembelajaran Daring

Kemajuan teknologi akan berdampak pada perubahan peradaban dan budaya manusia. Dalam dunia pendidikan, kebijakan penyelenggaraan pendidikan kadangkala dipengaruhi oleh dampak kemajuan teknologi, tuntutan zaman, perubahan budaya dan perilaku manusia. Adakalanya kemajuan teknologi menjadi perihai yang memudahkan pelaku pendidikan untuk lebih mudah mencapai tujuan pendidikan itu. Tapi disisi lain, perubahan dan kemajuan teknologi menjadi tantangan berat bagi komponen pendidikan dalam rangka melewati maa transisi persesuaian dengan tuntutan kemajuan itu. Bahkan tidak jarang, perubahan itu mengakibatkan berbagai kendala yang serius.

Perubahan yang tengah dialami oleh seluruh pihak yang terkait dalam penyelenggaraan pendidikan saat ini adalah bagaimana menggunakan teknologi secara total sebagai media utama dalam pembelajaran Daring. Keberadaan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk mencapai efisiensi proses pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan. Manfaat tersebut seperti efisiensi waktu belajar, mudah mengakses sumber belajar dan materi pembelajaran.

Menurut Meidawati, dkk (2019) manfaat pembelajaran daring learning dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan peserta

didik, kedua peserta didik saling berinteraksi dan dan berdiskusi anantara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi anantara peserta didik dengan guru, dengan orang tua, sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video, selain itu peserta didik juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa batas waktu.

Pembelajaran Daring juga memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik yang menggunakan simulasi dan permainan (Ghiradini, 2011).

Pembelajaran Daring juga dapat mendorong peserta didik tertantang dengan hal-hal baru yang mereka peroleh selama proses belajar, baik teknik interaksi dalam pembelajaran maupun penggunaan media-media pembelajaran yang beraneka ragam. Peserta didik juga secara otomatis, tidak hanya mempelajari materi ajar yang diberikan guru, melainkan mempelajari cara belajar itu sendiri.

3. Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran Daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukan terpaku pada pemberian tugas-tugas belajar kepada

peserta didik. Tenaga pengajar dan yang diajar harus tersambung dalam proses pembelajaran Daring.

Menurut Munawar (2013) di dalam padjar, dkk (2019) perancangan sistem pembelajaran Daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus dipenuhi yaitu :

- 1) Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk di pelajari
- 2) Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung
- 3) Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

4. Ketentuan Pembelajaran Daring

Ketentuan pembelajaran daring telah diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Adapun batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas.
- 2) Pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.
- 3) Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengena Covid-19.

- 4) Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi peserta didik, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas-fasilitas di rumah.
- 5) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif.

B. Quizizz

Quizizz merupakan salah satu bentuk *game*. *Game* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Henry (2010: 53-54) mengemukakan salah satu dampak positif penggunaan *game* adalah *game* menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta *game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah logika.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dipergunakan ketika pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibentuk memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan bisa ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kode sudah bisa dibagikan ke peserta didik agar peserta didik bisa bergabung dengan kuis tersebut.

Guhlin (2016) mengungkapkan tentang *Quizizz*: *Quizizz allows you to create multiplayer quizzes that work on almost any device. What's more, you can access others' assessments that can be completed in class or assigned as homework. With*

your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the Quizizz. Then students, working at their own pace, complete the quiz using any Internetconnected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.

1. *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kegunaan media pembelajaran secara umum yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

visual, auditori dan kinestetiknya.

- e. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat diinginkan.
- h. Peran guru berubah kearah yang positif.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistic kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain media ini berupa media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar di luar kelas yaitu kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan

media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi peserta didik untuk belajar.

Konten-konten pembelajaran yang sudah disiapkan oleh desainer yang bisa saja para pendidik dapat mudah ditemukan di *Quizizz* ini, hanya saja bagi pendidik dengan sajian pertanyaan dalam bahasa Inggris karena kebanyakan dibuat oleh orang luar Indonesia menjadikan media yang sudah ada ini perlu diperkaya lagi dengan sajian berbahasa Indonesia.

2. Cara Pembuatan Media Pembelajaran dengan *Quizizz*

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.Quizizz.com.

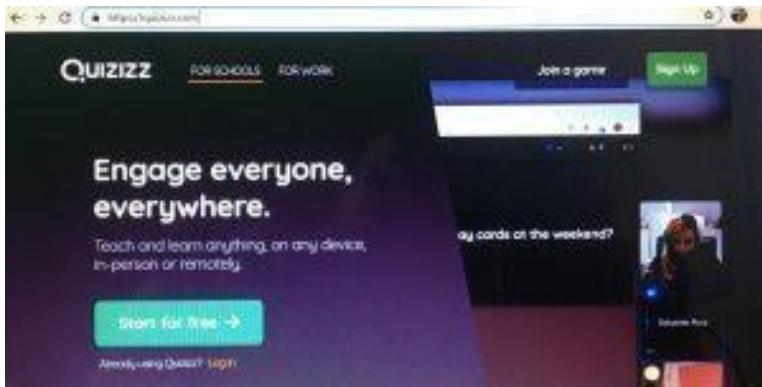
Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media *Quizizz* ini adalah dengan mulai membuka *web*-nya yaitu yang ada di alamat sebelumnya. Bagi pendatang baru atau yang belum punya akun, untuk dapat membuat akun *Quizizz* terlebih dahulu dengan mendaftarkan diri dengan cara *sign up* pada *web*-nya, 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.

Berikut langka-langkah singkatnya;

- a. Masuk ke <http://quizizz.com/> lalu sign up.



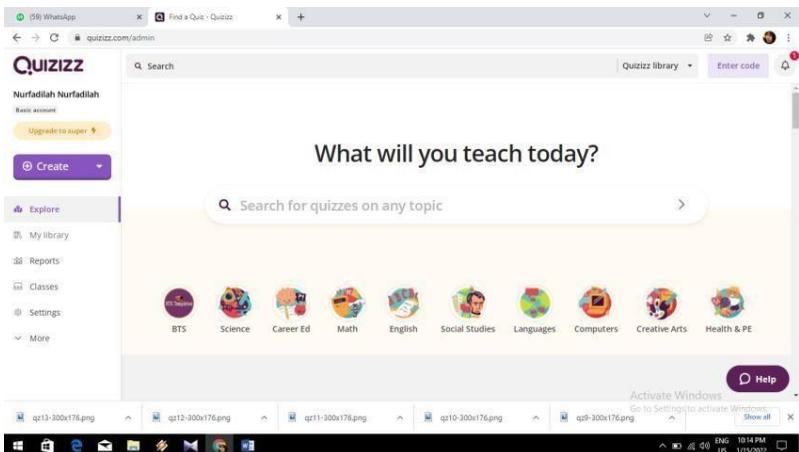
- b. Untuk memudahkan, Anda bisa menggunakan *account google*.

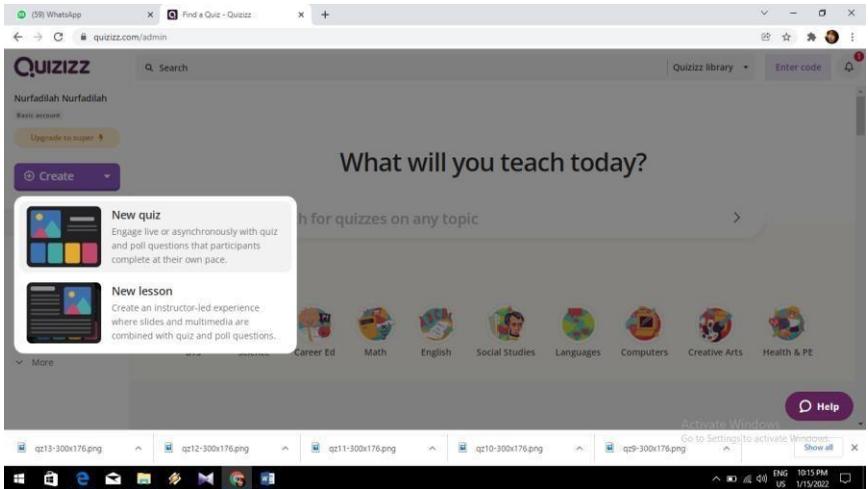


c. Pilihlah peran anda, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya.



d. Maka akan muncul tampilan seperti ini. Lalu silahkan klik *creat a new quiz* atau *new lesson*.





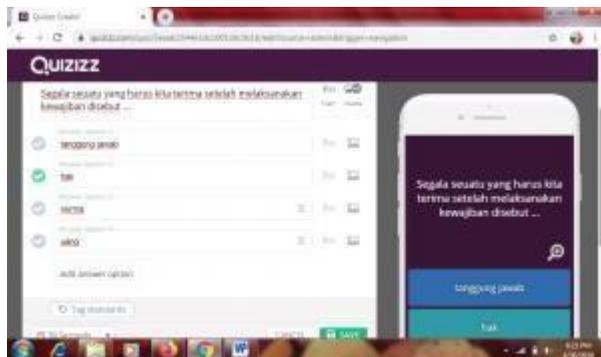
- e. Jika memilih *new quiz* selanjutnya mengisikan nama kuis, kemudian pilihlah mata pelajaran yang relevan seperti tampilan berikut.



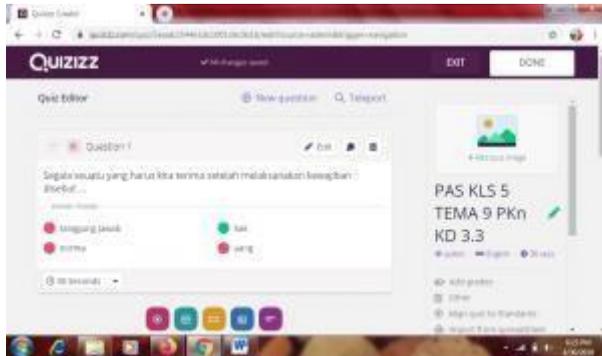
- f. Lanjutkan dengan memilih bentuk question yang ingin Anda buat pada tampilan di bawah ini. Berikut contoh akan membuat soal pilihan ganda atau *multiple choice*.



- g. Silahkan menuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua pilihan jawaban Anda harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara menghidup tanda centrang (✓) hijau di depan jawaban yang paling benar.



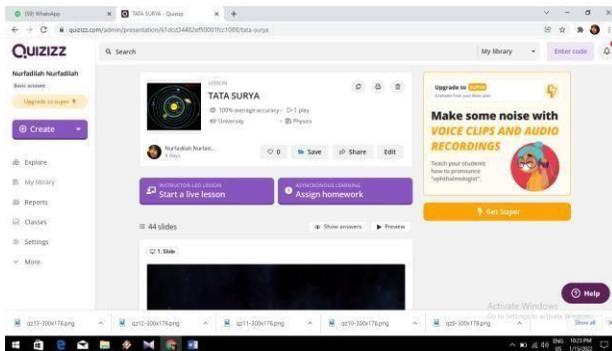
- h. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik pada + *new question* untuk menambahkan pertanyaan atau juga bisa dengan mengklik *teleport* untuk mendapat soal-soal yang tersedia sebelumnya di *quizizz*. Lalu klik *DONE* bila sudah selesai.



- i. Tahap akhir adalah penambahan foto pada kuis, bahasa, tingkatan kelas, dan privasi yang dapat melihat kuis. Bisa dilihat lebih jelas pada tampilan di bawah ini. Jika sudah selesai klik *save*.

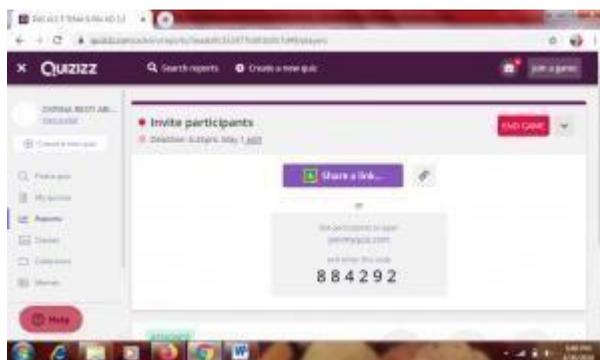


j. Tampilkan kuis Anda secara langsung atau *Live*.



k. Lalu setting kuis Anda. Apakah akan langsung diberikan quiz ataukah pekerjaan rumah?.

l. Jika sudah memutuskan untuk memberi quiz atau pekerjaan rumah, Minta siswa Anda join quizizz.com dan bagikan kode ke siswa Anda. Selain itu Anda bisa membagikannya melalui *google classroom*.



m. Pada akhir kuis, siswa dapat mengetahui nilai secara langsung dan peringkat yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal. Guru dapat

mengetahui peserta didik yang menjawab benar atau salah dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah. Dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

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.

3. Langkah-Langkah Untuk Mengakses Kuis Pada *Quizizz* Bagi Peserta Didik

Menggunakan aplikasi *Quizizz* memerlukan akses internet agar dapat masuk dan langsung terkoneksi. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk mengakses

Quizizz:

- 1) Masuk ke alamat <https://Quizizz.com/join>.
- 2) Lalu memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, setelah itu klik “Join”.
- 3) Tulis nama, lalu klik “start”. Kuis dimulai maka langsung dapat dikerjakan.
- 4) Masing-masing soal dikerjakan dalam durasi yang telah ditentukan guru.

Keterangan lanjutan:

- 1) Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul poin yang didapatkan dalam satu soal (poin dilihat dari seberapa cepat waktunya)

dan juga dapat diketahui ranking yang diperoleh dalam menjawab soal tersebut.

- 2) Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar atau *correct*.
- 3) Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang telah dipilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda-beda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah.

4. Manfaat *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Manfaat yang dapat diperoleh dari game interaktif ini yaitu:

Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review, dan evaluasi.

- 1) Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru di dunia dan dapat mengakses kuis daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma.
- 2) Menjadi salah satu solusi penggunaan gadget di ruang kelas.
- 3) Memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 4) Membantu merangsang minat dan konsentrasi peserta didik.

5. Kelebihan dan Kelemahan *Quizizz*

Kelebihan dari game edukasi *Quizizz* diantaranya yaitu :

- 1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan mendapat ranking tertentu dalam menjawab soal tertentu.
- 2) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 3) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lainnya.

Adapun kelemahan dari game edukasi *Quizizz* ini diantaranya yaitu :

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru.
- 2) Susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru.

C. Pembahasan

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan

Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sehingga judul penelitian dalam buku monograf ini yaitu “*Game Edukasi Quizizz* berbasis daring dalam pembelajaran Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pra-eksperimen*. Dimana penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu uji coba instrument tes hasil belajar, pemberian *pretest*, penerapan *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran, dan yang terakhir yaitu pemberian *posttest* pada peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone.

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 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 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.

Jadi 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

BAB IV KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada penelitian ini, maka dalam buku monograf ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone sebelum diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran diperoleh skor rata-rata yaitu sebesar 13,42 dengan standar deviasi sebesar 4,20.
2. Hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Bone setelah diterapkannya *game* edukasi *Quizizz* pada pembelajaran diperoleh skor 23,98 dengan standar deviasi sebesar 4,70.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diajar dengan menerapkan *game* edukasi *Quizizz*, dimana peningkatannya berada pada kategori sedang dengan rentang nilai 0,600-0,800.

B. Saran

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 yang telah lebih dulu digunakan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran khususnya pada pembelajaran fisika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. 2001. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Terjemahan Agung P. 2010. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Aini, Yulia Isratul. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu*. Kependidikan 25(2).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Citra, Cahyani Amildah. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran 2(8).
- Dayanti, Rita Novi. 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*.
- Departement General Book. 2018. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Dewi, Hartini. 2019. *Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester*. Jurnal Mitra Pendidikan 10(3).
- Djamarah, S. B. & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar, Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Guhlin, Miguel. 2016. Gamifying Learning With Quizizz. <https://blog.tcea.Org>. diunduh 15 januari 2020
- Hamalik, Oemar. 1990. *Pengantar Metode Mengajar*, Jakarta: Lentera.
- Hastjarjo, T. Dicky. 2019. *Rancangan Eksperimen kuasi (Quasi-Eksperimen Design)*. Buletin Psikologi 2(27).
- Irianto, Agus. 2016. *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.

- Kasmadi & Nia, S.S. 2016. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producting Intructional Media*. Cambridge: Harper&Row Publisher, NewYork.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*.
- Mulatsih, Bekti. 2020. *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Karya Ilmiah Guru 1(5).
- Mulyani, Sri. 2020. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. Jurnal Pendidikan Matematika 1(3).
- Napsawati. 2020. *Analisis Situasi Pembelajaran IPA Fisika Dengan Metode Daring Di Tengah Wabah Covid-19*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya 1(3).
- Nasution, S. 2004. *Didaktik Azas-Azas Mengajar, cetakan 3*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurhayati, Erlis. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan3(7).
- Nurwahid. 2017. *Pengembangan Media Tutor Pembelajaran IPA Berbasis Web Untuk Peserta didik Kelas VIII SMPN 5 Pallangga*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar 2(5).
- Onno W, Purbo. Dkk. 2002. *E-learning Berbasis PHP dan My SQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDF 1(12).
- Rahman, Ahmad Fajri. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMAN 8 Gowa*. Skripsi.

- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori Dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosenberg, Marc. J. 2001. *E-learning : Strategies For Delivering Knowledge In the Digital Age*. USA: McGraw-Hill Companies.
- Rosyid, Moh Syaifu, Mustajab & Aminor. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Setiawan, Agung. 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*. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA Unimus 2019.
- 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
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastris, susi. 2019. *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball Dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Peserta didik*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Sund, R. B. & Trowbridge, L. W. 1973. *Teaching Science by Inquiry in the Scondary School*. Ohio: Bell & Howell Company.
- Syahputra, Edy. 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).
- Yusuf Ahmad, Muhammad. 2010. *Ensiklopedi tematis Ayat Alquran & Hadist Jilid 2*. Jakarta:Widya Cahaya.