

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA MADRASAH
ALIAH PONDOK PESANTREN MODERN RAHMATUL ASRI
ENREKANG**



SKRIPSI

AYU ULANDARI

105311105118

15/09/2022

Tag
Sub. Alumni

R/0061/TPD/2200
ULA

P

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

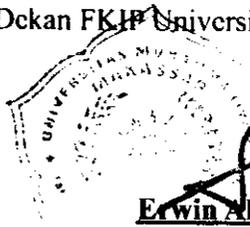
Skripsi ini atas nama **AYU ULANDARI**, NIM **105311105118** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 542 TAHUN 1444 H/2022 M, Tanggal 18 Agustus 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 18 Agustus 2022.

Makassar, 20 Muarram 1444 H
26 Agustus 2022 M

Panitia Ujian:

- | | |
|--|---|
| <p>1. Pengawas Umum: Prof. H. A. ...</p> <p>2. Ketua: Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.</p> <p>3. Sekretaris: Dr. Baharullah, M. Pd.</p> <p>4. Penguji:</p> <p>1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd.</p> <p>2. Kasman, S.Pd.</p> <p>3. Dr. Irmawati Hanir, S.Pd., M. Pd.</p> <p>4. Firdaus, S.Pd., M. Pd.</p> | <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
|--|---|

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif QUIZIZZ Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **AYU ULANDARI**
Stambuk : **105311105418**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan dibaca, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2 Agustus 2022 M

Pembimbing I

Pembimbing II

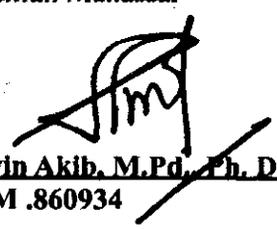

Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd

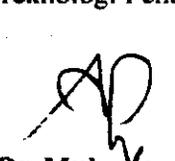

Dr. H. Nurdin, M.Pd

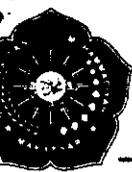
Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM .860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **AYU ULANDARI**

Nim : 105311105118

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif QUIZIZZ
Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pondok
Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ayu Ulandari





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **AYU ULANDARI**
Nim : 105311105118
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2022
Yang Membuat Pernyataan

Ayu Ulandari



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Dengan ketulusan, kesabaran, dan ketabahan kita akan memperoleh kebaikan.
Setiap pekerjaan apabila diawali dengan niat, dilakukan dengan tulus ikhlas
niscaya akan memperoleh hasil”

ان مع العسر يسراً

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan ada Kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah : 6)



Kupersembahkan karya ini sebagai ikhtiarku kepada Allah SWT,
tanda terima kasihku kepada kedua orang tuaku segala bentuk kasih dan
sayangnya, do'a di setiap sujudnya, saudaraku tercinta yang senantiasa
memberikan bantuan dan dukungannya.

Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada sahabatku yang selalu memberikan
dukungan motivasi cinta dan kasih sayang kepada penulis.

senantiasanya memberikan dukungan moril dan materil, kasih dan cintanya, serta kepercayaan yang tak terhingga.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Syarifuddin Cn.Sida, M.Pd dan Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Baharullah, M.Pd, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd, Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Muhammad Akhir, M.Pd, Wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Drs. Samsuriadi P.Salenda, M.Ag, Wakil Dekan IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd, Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ibu Evy Segarawati Ampy, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Akram, S.Pd., M.Pd Penasehat Akademik selama proses perkuliahan pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Semua pihak civitas akademik Universitas Muhammadiyah Makassar, dan kepada semua pihak staf Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah

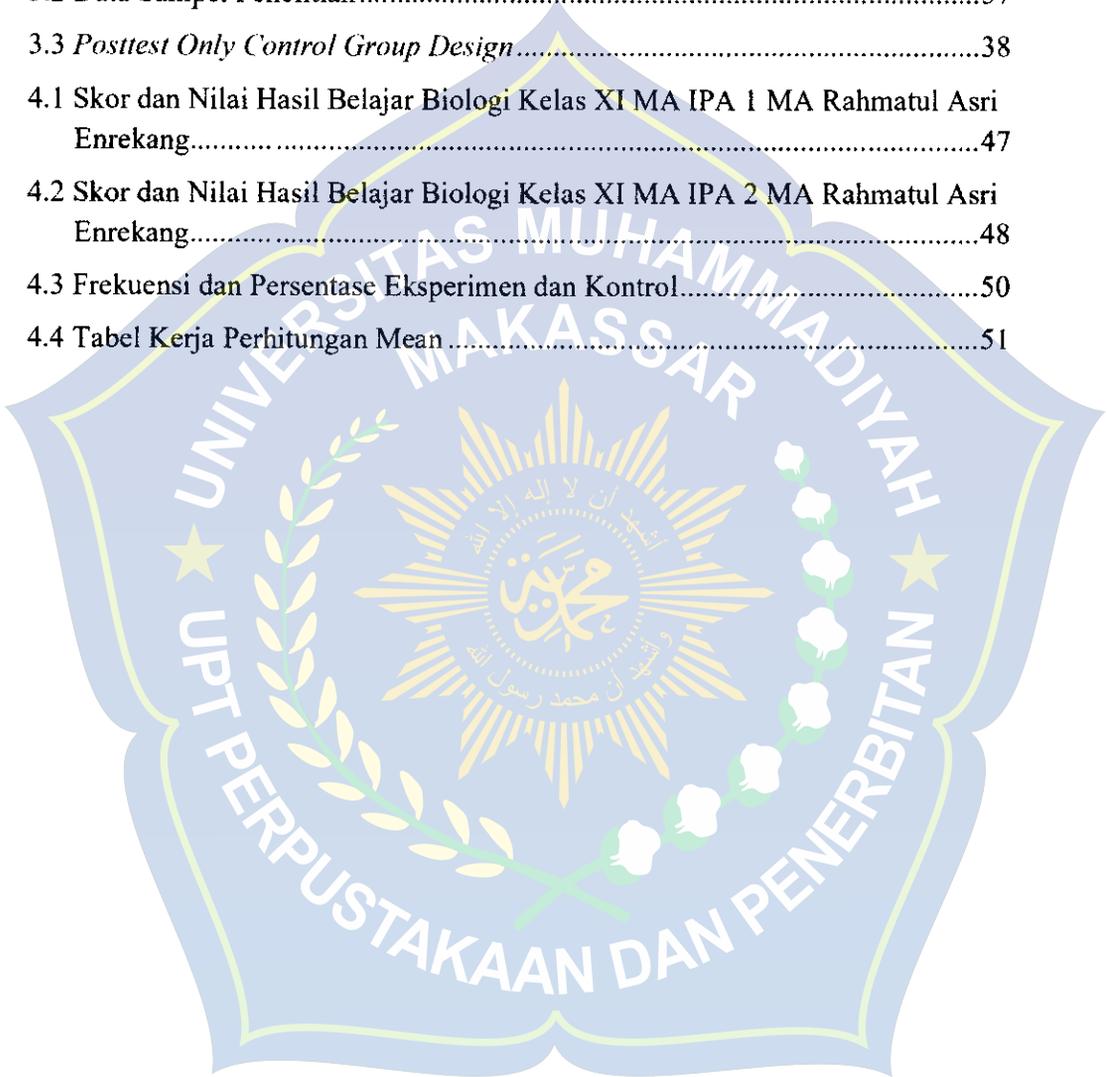
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoretis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian Relevan.....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Media Interaktif.....	17
4. Media Evaluasi.....	18
4. Biologi.....	20
5. QUIZIZZ.....	20
6. Hasil Belajar.....	28
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
D. Desain Penelitian	37
E. Variabel Penelitian.....	38
F. Definisi Oprasional Variabel	39
G. Prosedur Penelitian	40
H. Instrumen Penelitian	42
I. Teknik Pengumpulan Data.....	42
J. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
1. ★ Penyajian Data	46
2. Analisis Data	51
3. Uji Hipotesis	53
B. Pembahasan	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61
RIWAYAT HIDUP.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi.....	36
3.2 Data Sampel Penelitian.....	37
3.3 <i>Posttest Only Control Group Design</i>	38
4.1 Skor dan Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA IPA 1 MA Rahmatul Asri Enrekang.....	47
4.2 Skor dan Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA IPA 2 MA Rahmatul Asri Enrekang.....	48
4.3 Frekuensi dan Persentase Eksperimen dan Kontrol.....	50
4.4 Tabel Kerja Perhitungan Mean.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Pikir	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
ABSEN HARIAN KELAS XI MA IPA 1	66
ABSEN HARIAN KELAS XI MA IPA 2	67
Soal <i>Posttest</i>	69
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	69
Materi Pembelajaran	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 sesuai dengan isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peran pendidikan adalah untuk mensosialisasikan masyarakat dan individu agar tetap lancar dan stabil. Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan pembelajaran yang aktif, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa (Salsabila Hanifah, Habiba Shiflana..., 2020)

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berkembang pesat sehingga dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan (Solikah, 2019). Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dipungkiri bahwa semakin

pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran (Sari, 2020). Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat di dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ialah alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan dimana informannya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran (Safira, Ajeng Rizki 2020:2-3). Melalui penggunaan media sebagai perantara transfer ilmu akan mendukung penggunaan indera peserta didik.

Berkembangnya teknologi yang semakin maju dan banyaknya aplikasi yang beredar saat ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran. Penggunaan LCD, laptop, komputer yang mudah digunakan merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau media pembelajaran (Hayati, Anna Prisma 2016). Peran media pembelajaran saat ini sangatlah berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa untuk belajar secara optimal. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran di sekolah.

Indonesia termasuk ke dalam negara yang prestasi siswanya rendah. Rendahnya prestasi siswa ini salah satunya disebabkan karena kualitas pendidikannya rendah. Hal ini harus menjadi perhatian lebih, baik oleh pemerintah, praktisi pendidikan, orang tua, maupun masyarakat. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi siswa Indonesia dibandingkan dengan siswa di negara-negara berkembang lainnya. Rendahnya prestasi siswa di Indonesia juga disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal atau faktor dari dalam siswa itu sendiri maupun faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar siswa (Ervitasari, Aning, 2018). Oleh sebab itu, siswa harus segera mendapat penanganan serius dari pemerintah, praktisi pendidikan, orang tua, maupun masyarakat.

Tugas guru adalah sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses pembelajaran dapat diguguskan ke dalam empat kemampuan yaitu: (1) merencanakan program belajar mengajar (membuat RPP), (2) melaksanakan dan memimpin proses belajar mengajar, (3) menilai kemajuan proses belajar mengajar, (4) menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya. (Sudjana, 2004:19) Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru dalam melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan kehidupan makhluk hidup. Di dalamnya, biologi mengkaji berbagai aspek

kehidupan termasuk struktur, fungsi, pertumbuhan, evolusi, persebaran dan taksonomi. Seperti kita ketahui, biologi merupakan mata pelajaran yang dianggap cukup sulit karena banyaknya nama-nama latin yang perlu dihafalkan baik tumbuhan, hewan dan manusia. Namun, mata pelajaran ini sangatlah menyenangkan apabila ditampilkan atau dipraktekkan secara langsung. Rata-rata guru yang mengajar biologi hanya berfokus pada buku paket dan menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan teknologi. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang pada tanggal 8 Januari 2022 menunjukkan bahwa kurang optimalnya guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Aktivitas belajar siswa masih enggan untuk mengajukan pendapat atau gagasan, komunikasi dengan guru juga masih kurang dan pada saat proses belajar mengajar di kelas siswa masih ada yang melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran masih terbilang kurang karena guru masih fokus menggunakan buku paket tanpa memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas belajar. Hal ini membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi. *QUIZIZZ* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

QUIZIZZ memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru (Solikah, 2019). Tidak hanya itu, *QUIZIZZ* juga menyediakan fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis sendiri. Selain itu, *QUIZIZZ* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* ini, materi pembelajaran dapat didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar peserta didik merasa tertarik dan lebih memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memiliki makna yang sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, guru-guru di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang ini belum mengenal dan mengetahui tentang adanya media pembelajaran berbasis *QUIZIZZ*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang ?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *QUIZZ* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan tentang seberapa pentingnya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan serta dapat memperluas informasi mengenai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi peserta didik yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar yang lebih inovatif, efisien, dan menarik.

2) Dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat praktis yang dapat diperoleh guru yaitu:

- 1) Mendorong guru agar lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Media Interaktif *QUIZIZZ* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar mata pelajaran biologi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengetahui dan lebih memahami pengaruh media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman nyata dan bekal menjadi pendidik dimasa mendatang, menambah wawasan mengenai pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1) Hasil Penelitian Genta Cristiyanda dan Ike Sylvia (2021)

Penelitian Genta Cristiyanda dan Ike Sylvia (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Webquiz *QUIZIZZ* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMAN 16 Padang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan webquiz *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Padang, khususnya pada aspek pemahaman konsep siswa pada materi masalah sosial dalam masyarakat. Penelitian ini berjenis eksperimen dengan formula *Control Group Pretes-Postes Design*. Hasil penelitiannya didapatkan penggunaan Webquiz *QUIZIZZ* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa di SMAN 16 Padang. Dari tes akhir diperoleh rata-rata skor hasil belajar dari 30 soal konsep untuk materi masalah sosial pada kelas eksperimen adalah 19,53 sedangkan pada kelas kontrol adalah 16,13. Hal ini berarti bahwa Webquiz *QUIZIZZ* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

2) Hasil Penelitian Rahma Annisa dan Erwin (2021)

Penelitian Rahma Annisa dan Erwin (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *QUIZIZZ* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SDN Sumur

Batu 08 Jakarta Pusat". Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak hasil belajar IPA terhadap murid kelas IV melalui penggunaan aplikasi *QUIZIZZ*. Metode penelitian yang digunakan berupa *Quasi Eksperimen* dan bentuk penelitian *Nonivalent Control Group Design*. Hasil penelitiannya didapatkan penggunaan aplikasi *QUIZIZZ* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Dari hasil data posttest kelas eksperimen dimana berjumlah 29 murid dengan mean 84,55 sedangkan data posttest kelas kontrol dimana berjumlah 26 murid dengan mean 75,84. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar IPA siswa SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

3) Hasil Penelitian Halimatus Solikah (2019)

Penelitian Halimatus Solikah (2019) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *QUIZIZZ* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2019/2020". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *QUIZIZZ* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan desain *True Eksperimental Design*. Hasil penelitiannya didapatkan penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII. Dari hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan jumlah nilai sebesar 2620 dengan nilai rata-rata 93,57 sedangkan kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai sebesar 2506 dengan nilai rata-rata 89,50. Siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap media

pembelajaran *QUIZIZZ* yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan pada kelompok siswa kelas kontrol mengaku kurang puas dengan pembelajaran apabila pembelajaran menggunakan media buku, PPT, dan Video. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Nurdyansyah, 2019). Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu "medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara khusus, media dapat diartikan sebagai tempat, wadah, alat, atau sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu sumber kepada penerima. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2017).

Association of Education and Communication Technology, 1977 (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. (Sunzuphy, 2002)

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu kawasan belajar yang terdiri dari guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Sesuai dengan pernyataan Dimiyati dan Mudjiono (2009:7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan (Nasution, 2016).

Sedangkan Kustandi & Sutjipto menyimpulkan “media” pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Nurdyansyah, 2019) Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. (Jannah, 2009)

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

pikiran dan menarik perhatian serta memudahkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan yaitu:

1) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan. Jenis media ini sudah sangat sering dimanfaatkan oleh para guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa. Contohnya seperti gambar atau foto tubuh manusia yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang organ tubuh dalam diri manusia.

2) Media Audio

Media Audio adalah media yang dalam penggunaannya hanya dapat didengar yang berisi pesan atau informasi yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam memahami serta mempelajari bahan ajar.

3) Media Audiovisual

Media Audiovisual merupakan gabungan dari audio dan visual yang berarti media ini dapat didengar serta dapat dilihat atau diamati. Audiovisual

dapat menjadi bahan ajar bagi siswa yang baik, optimal, dan lengkap. Dalam hal ini pula, media ini dalam waktu tertentu bisa menjadi pengganti guru. Dan guru berperan sebagai fasilitator belajar. Contohnya penayangan video atau film yang berkaitan dengan materi, televisi instruksional dan program slide suara.

Anderson (1976) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 10 kelompok, yaitu:

- 1) Audio, media instruksional berupa pita audio, piringan audio dan radio (rekaman siaran)
- 2) Cetak, media instruksional berupa buku teks terprogram, buku pegangan dan buku tugas
- 3) Audio Cetak, media instruksional berupa buku latihan dilengkapi kaset pita, gambar bahan dilengkapi dengan suara pita
- 4) Proyek visual diam, media instruksional berupa film bingkai, film rangkai suara
- 5) Visual gerak, media instruksional berupa film bisu dengan judul
- 6) Visual gerak dengan audio, media instruksional berupa film suara audio
- 7) Benda, media instruksional berupa benda nyata model tiruan
- 8) Manusia dan sumber lingkungan
- 9) Proyek visual diam dengan audio, media instruksional berupa slide suara, film rangkai suara
- 10) Komputer, media instruksional berupa CAI

Sementara itu, Sanjaya berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, Media dibagi menjadi beberapa kelompok:
 - a) Media Auditif, yang artinya media yang hanya dapat didengar saja, seperti Radio.
 - b) Media Visual, media yang dapat dilihat saja, contohnya seperti film slide, foto, lukisan, transpirasi, dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang tidak hanya mengandung suara akan tetapi juga terdapat unsur gambar atau dapat dilihat dengan indra penglihatan. Contohnya seperti rekaman video, film, slide suara dan sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:
 - a) Media yang memiliki daya informasi yang luas dan serentak seperti televisi dan radio.
 - b) Media yang memiliki liput yang terbatas oleh ruang, waktu seperti film, video, film slide dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu:
 - a) Media yang penggunaannya di proyeksikan, seperti film, film slide, transparansi, dan lain sebagainya.

- b) Media yang penggunaannya tidak di proyeksikan, seperti foto, gambar, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak ragam media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini guru harus memperhatikan serta menganalisis media yang akan digunakan agar dalam penggunaannya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan guru juga harus memilih media yang dapat menarik perhatian siswa (Solikah, 2019)

c. Fungsi Media Pembelajaran

Hujair AH Sanaky (2013:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek yang nyata dan objek langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang nyata menjadi objek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep dari abstrak ke konsep yang kongkret
- 4) Memberikan kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan-hambatan seperti waktu, tempat, jumlah dan jarak
- 6) Menyajikan ulang semua informasi secara konsisten
- 7) Memberikan suasana belajar yang dapat menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran (Sari, 2020)

Sedangkan Harry C. Mc. Kown mengemukakan fungsi media pembelajaran:

- 1) Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari
- 2) Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap isi pembelajaran
- 3) Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit

Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Sumiharsono & Hasanah, 2017)

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisien dalam waktu dan tenaga

- 5) Meningkatkan proses belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 7) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Hatmojo et al., 2009)

Selain itu, ada juga beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu memberikan petunjuk bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menyampaikan isi materi pembelajaran dan memberikan penyampaian materi yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menelaah materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan baik dengan situasi yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.

3. Media Interaktif

Harto (2008) mengemukakan bahwa pengertian media interaktif adalah media yang terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Sementara (Suheri, 2006) mengatakan bahwa media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang

dikehendaki untuk proses selanjutnya. Aspek interaktif pada media ini dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan soal. Media Interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa untuk belajar lebih baik.

Saat ini terdapat banyak sekali jenis media interaktif baik untuk perangkat komputer maupun perangkat mobile. Hampir setiap rumah memiliki perangkat mobile seperti smartphone maupun tablet yang menyediakan media interaktif sebagai hiburan. Perubahan dari komputer ke perangkat mobile ini membuat peserta didik lebih mudah mengakses beberapa jenis media interaktif dengan harga yang relatif terjangkau kita sudah dapat memiliki smartphone yang dapat menggantikan fungsi komputer untuk memainkan media interaktif tertentu, seperti musik, video, gambar maupun game.

Dengan melihat penjelasan di atas sehingga dalam makna dan uraian tentang media interaktif yaitu sebuah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai media seperti video rekaman dengan pengendalian komputer atau smartphone kepada murid yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan dua arah melalui bahan ajar yang sedang dipelajari.

4. Media Evaluasi

Menurut bahasa evaluasi berasal dari bahasa Inggris "evaluation" dalam bahasa Arab "al-taqdir" dan "al-qimah" yang berarti penilaian, nilai. Wysong

menyatakan bahwa “evaluasi merupakan usaha mempertimbangkan suatu keputusan melalui penggambaran dan perolehan informasi yang berguna”.

Sementara Lesinger untuk mengetahui suatu nilai secara akurat hendaknya dilakukan dengan kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi selalu berkaitan dengan tindakan atau proses dalam mencari atau menentukan nilai suatu hal. Evaluasi merupakan suatu proses menyamakan tujuan yang telah direncanakan dengan hasil ataupun prestasi yang nyata (Rusdiana & Wulan, 2015).

Langkah pertama yang perlu ditempuh Guru dalam menilai prestasi belajar siswa adalah menyusun alat evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan, dalam artian tidak menyimpang dari indikator dan jenis prestasi yang diharapkan. Adapun syarat-syarat umum yang harus dipenuhi dalam mengadakan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Kesahihan menggantikan kata validitas yang dapat diartikan sebagai ketepatan evaluasi mengevaluasi apa yang seharusnya di evaluasi. Untuk memperoleh hasil evaluasi yang bagus, dibutuhkan instrumen yang memenuhi syarat suatu instrumental evaluasi.
- 2) Keterandalan evaluasi berhubungan dengan masalah kepercayaan, yakni tingkat kepercayaan bahwa suatu instrumen evaluasi mampu memberikan hasil yang tepat.
- 3) Kepraktisan evaluasi dapat diartikan sebagai kemudahan yang ada pada instrumen evaluasi baik daalm mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi atau memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. (Rusdiana & Wulan, 2015:65)

pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat join ke kuis tersebut. Siswa dapat melakukan join dengan cara membuka aplikasi google kemudian ketik *join.Quizzizz.com* lalu klik join kemudian masukkan kode permainan beserta nama mereka. Urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk mencontek.

QUIZIZZ juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengikuti kuis pada saat yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat. Salah satu fitur yang dimiliki *QUIZIZZ* adalah memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi (Sari, 2020)

b. Kelebihan dan Kekurangan *QUIZIZZ*

1) Kelebihan *QUIZIZZ* sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta.
- b) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya.
- c) Umpan balik yang dapat didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampulkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.

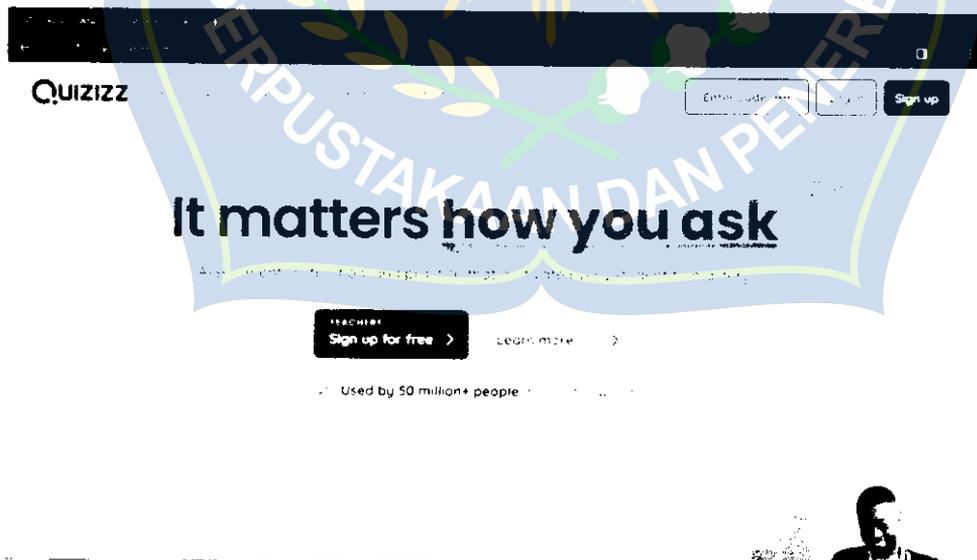
- d) Bisa digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
 - e) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
 - f) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi.
 - g) Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual.
 - h) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.
 - i) *Quizizz* terintegrasi dengan google classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google mereka.
 - j) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual.
- 2) Kekurangan *QUIZIZZ* sebagai media pembelajaran yaitu:
- a) Pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan dijawab.
 - b) Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya telah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan yang berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat, maka hasil yang akan diperoleh akan semakin besar.
 - c) Dipengaruhi internet yang kuat. *QUIZIZZ* sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa menjadi *disconnect* yang bisa

menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz. (Solikah 2019)

c. Cara Mengakses *QUIZIZZ*

Salah satu syarat untuk mengakses *QUIZIZZ* adalah memiliki akun gmail, akun microsoft, dan yang lainnya. *QUIZIZZ* memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survei. Untuk fitur game bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut yang dimana jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Saat ini *QUIZIZZ* dapat diakses dan digunakan secara gratis namun ada beberapa fitur-fitur yang memerlukan akses akun primer (berbayar). Berikut langkah-langkah menggunakan *QUIZIZZ*, yaitu:

- 1) Ketik pada halaman website *quizizz.com*



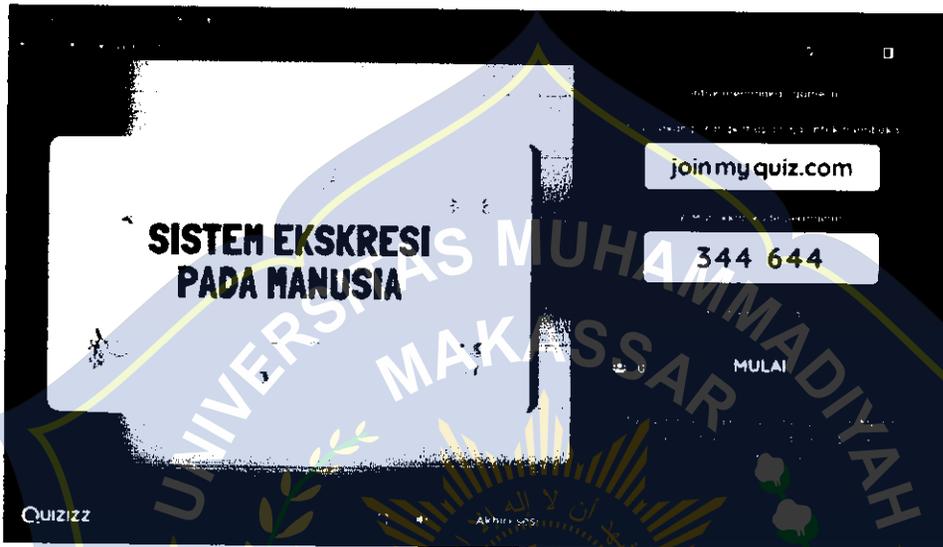
- 2) Kemudian lakukan pendaftaran terlebih dahulu melalui akun gmail, akun microsoft dan yang lainnya.



- 3) Berikut merupakan tampilan utama dari *QUIZIZZ*



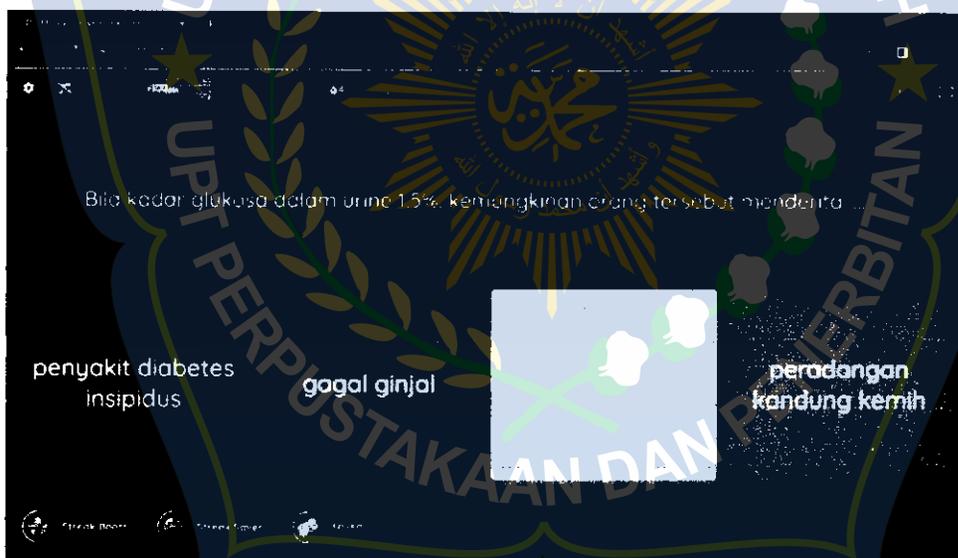
- 4) Pada saat ingin menampilkan atau melakukan presentasi dalam *QUIZIZZ*, siswa akan diberikan kode akses untuk dapat mengikuti pembelajaran



- 5) Begitupun pada saat ingin mengikuti kuis, siswa akan diberi kode akses untuk mengikuti kuis



6) Tampilan pada layar masing-masing siswa pada saat kuis mulai berjalan



7) Setelah kuis berlangsung, maka akan langsung tertera skor/nilai siswa mulai dari yang tertinggi sampai dengan terendah yang dilengkapi dengan animasi peringkat serta background yang mendukung.

8) Guru dapat mendownload hasil dari kuis yang telah dilaksanakan.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam suatu pembelajaran sebab hasil belajar ini yang akan menentukan masa depan siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Slameto (2008:7) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes untuk dapat melihat kemajuan siswa. (Sobarningsih & Rachmawati, 2018) Sementara Hamalik mengatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan seseorang terhadap bidang ilmu setelah menempuh proses belajar mengajar. Sesungguhnya hasil belajar merupakan terminal perkembangan kepribadian siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Demikian Depdiknas menjelaskan bahwa “hasil belajar” siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Soedjarto menyatakan bahwa untuk mengukur kualitas hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa dan faktor-faktor lain yang berada di luar proses pembelajaran itu sendiri. Sementara Gagne dan Briggs (1979) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang itu

melakukan sesuatu (Purwanto, 2012). Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tertulis
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan melakukan aktivitas kognitif serta mempresentasikan konsep dan lambang
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi
- 5) Sikap merupakan kemampuan menolak atau menerima objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut (Erlinda & Yunita, 2017)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan suatu kemampuan atau kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan terhadap suatu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan dan tingkah laku (psikomotorik) yang semuanya diperoleh melalui proses belajar mengajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Walisman mengemukakan bahwa prestasi atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor internal dan eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi faktor belajarnya. Faktor ini meliputi motivasi belajar, kecerdasan, minat dan perhatian, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar, meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat (Solikah 2019). Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Internal (dalam diri siswa)

- a) Faktor Fisiologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi kesehatan dan pertumbuhan serta kecacatan tubuh seseorang
- b) Faktor Psikologis, yaitu faktor yang mempengaruhi kondisi jiwa dan mental seseorang seperti perhatian, motivasi, bakat kecerdasan kedewasaan, keletihan dan persiapan.
- c) Faktor Kelelahan, yaitu faktor yang berkaitan dengan lemahnya kondisi fisik tubuh dan adanya rasa bosan dan malas pada diri seseorang.

2) Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

a) Faktor Lingkungan Sosial

Dari lingkungan keluarga seperti cara orang tua dalam membimbing dan melatih anaknya, kurang terjalinnya hubungan antara

orang tua dengan anak serta keadaan dan kondisi keluarga yang tidak memungkinkan.

Dari sekolah seperti cara guru dalam proses belajar mengajar, kurang komunikasi antara guru dengan siswa, kurang akrab dengan siswa lain, kondisi dalam ruangan serta sarana yang kurang memadai.

Dari masyarakat menyangkut pada hal-hal seperti kurangnya pergaulan siswa dengan temannya, informasi terkait dengan media massa serta kondisi dan kehidupan masyarakat disekitarnya.

b) Faktor Lingkungan Non Sosial

Faktor lingkungan non sosial ini meliputi berbagai macam hal disekitar siswa terhadap berbagai gejala alam maupun kondisi lingkungan tempat tinggalnya. (Hendikawati,2011)

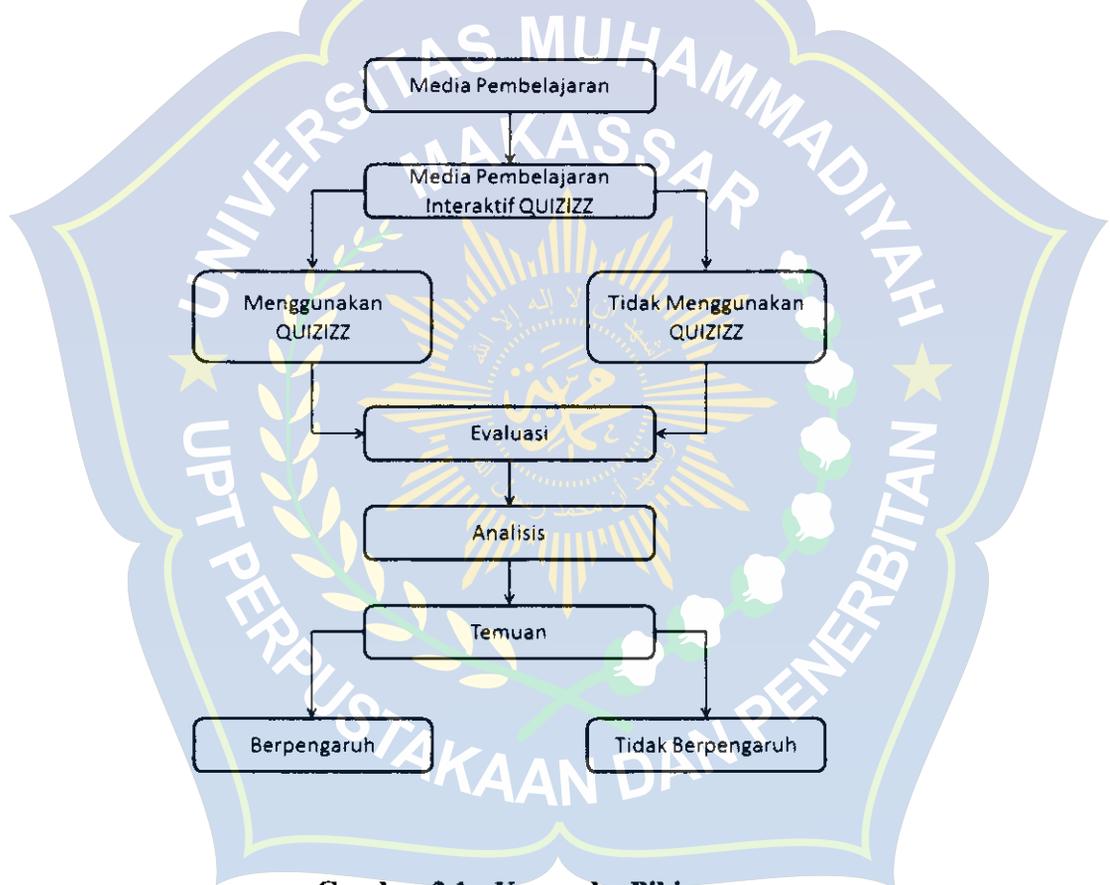
B. Kerangka Pikir

Polancik (2009) mengatakan bahwa kerangka pikir adalah suatu diagram yang memiliki peran sebagai alur logika sistematis yang menghubungkan antara teori atau konsep dengan berbagai variabel penelitian yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir berguna untuk membentuk hipotesis atau kesimpulan sementara penelitian.

Sebagai acuan kerangka pikir dalam penelitian ini dikemukakan bahwa *QUIZIZZ* ini sangat berguna dalam proses pembelajaran siswa, sehingga *QUIZIZZ* mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. *QUIZIZZ* adalah salah satu program aplikasi ataupun web yang dapat digunakan untuk

presentasi maupun membuat kuis interaktif yang sangat berguna dalam peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dikemukakan suatu kerangka pikir tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *QUIZIZZ* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang” sebagai berikut.



Gambar 2.1 : Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Nanang Martono (2010: 57) mengemukakan bahwa hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka.

Dari pengertian hipotesis tersebut, maka dirumuskanlah sebuah hipotesis alternatif yang mengemukakan “Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang”. Selanjutnya hipotesis alternatif tersebut diubah menjadi hipotesis nihil yang mengemukakan “Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang”.

Pada penelitian ini, Hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa MA Rahmatul Asri Enrekang “diterima”. Hasil posttest menunjukkan bahwa siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan *QUIZIZZ* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan *QUIZIZZ*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus hitung normal uji t dengan rumus separated varians, diketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 5,39 dengan frekuensi $df = 22 + 24 - 2 = 44$, pada taraf signifikan = 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} adalah 1,680. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,39 > 1,680$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah studi yang datanya dalam bentuk numerik atau non-numerik, dianalisis dan ditafsirkan dengan menggunakan rumus statistik tertentu, untuk menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, dan untuk menentukan penyebab dari sesuatu agar mendapatkan hasil yang diinginkan (Mundir, 2013: 38). Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan serta menjelaskan hasil dari penelitian secara valid. Hal ini dapat mempermudah penulis untuk mendapatkan informasi yang lengkap serta gambaran mengenai kondisi yang sesungguhnya dari objek yang akan diteliti, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang.

Metode penelitian eksperimen pada umumnya lebih menekankan pada pemenuhan validitas internal, yaitu dengan cara mengontrol pengaruh faktor eksternal metode penelitian eksperimen pada umumnya. Borg & Gall (1993) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang paling dapat dipercaya secara ilmiah karena dilakukan dengan kontrol yang ketat terhadap variabel pengganggu non eksperimental (Hardani, dkk. 2020: 340-342). Perlakuan

dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dalam proses pembelajaran.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri, yang lokasinya terletak di Jl. Poros Enrekang Km.1 Maroangin Kec. Maiwa Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang merupakan Pondok Pesantren yang didalamnya terdapat empat sekolah yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) yang berakreditasi A dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai, terdapat Wifi, LCD, Lab. Biologi, Lab Komputer serta berbagai sarana dan prasarana lainnya. Pengambilan lokasi penelitian ini dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran serta lokasi sekolah yang tidak terlalu jauh dari tempat tinggal peneliti dan merupakan tempat peneliti lulus di jenjang SMP dan SMA.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Suharsimi Arikunto (2013:102) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sekumpulan elemen yang terdiri atas makhluk hidup, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Jadi, populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul

Asri Enrekang sebanyak 177 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 : Keadaan Populasi

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	X IPA 1	31	-	31
2.	X IPA 2	-	35	35
3.	XI IPA 1	11	11	22
4.	XI IPA 2	-	24	24
5.	XII IPA 1	13	22	35
6.	XII IPA 2	12	18	30
Jumlah				177

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (Syahrudin dan Salim, 2012). Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *Non-Probability Sampling*. teknik pengambilan sampel ini tidak memberikan kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi sampel. Teknik *Non-Probability Sampling* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. teknik pengambilan sampel ini dimana peneliti dengan sengaja memilih personil yang dijadikan sampel, tentunya dengan pertimbangan bahwa sampel tersebut dapat mengungkapkan data yang diinginkan oleh peneliti (Mundir, 2013: 169-170).

Pada penelitian ini sampel yang akan diambil adalah kelas XI IPA 1 yang berjumlah 22 siswa dan kelas XI IPA 2 yang berjumlah 24 siswa. Dimana akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok Eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* saat pembelajaran sedangkan Kelompok Kontrol tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* saat pembelajaran. Kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA 1 dan kelas kontrolnya yaitu kelas XI IPA 2.

Tabel 3.2 : Data Sampel Penelitian

No.	Kelompok	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen	XI IPA 1	22
2.	Kontrol	XI IPA 2	24
Jumlah			46

D. Desain Penelitian

Ada beberapa desain penelitian eksperimen yang dapat digunakan dalam suatu penelitian. Salah satunya adalah desain *True Experiment*. *True Experiment* merupakan desain eksperimen yang dapat mengontrol seluruh variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Hardani, dkk. 2020: 351). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis eksperimen *Posttest Only Control Group Design*, dimana terdapat dua kelompok yang masing-masing sudah dipilih. Kelompok pertama mendapat perlakuan (X) dan kelompok lainnya tidak mendapat perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan

kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (Hardani, Helmina Andriani..., 2020: 352). Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 : Posttest Only Control Group Design

Sampel	Perlakuan	Post-test
Kontrol	-	O ₁
Eksperimen	X	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dalam proses pembelajaran

O₁ : *Posttest* kelas kontrol

O₂ : *Posttest* kelas eksperimen

E. Variabel Penelitian

Sistem penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent*) dan variabel terikat (*Dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab berdampak pada variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya (Hardani, Helmina Andriani..., 2020: 305). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* yaitu variabel bebas (*variabel X*) dan hasil

belajar biologi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang yaitu variabel terikat (*variabel Y*).

Dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok diantaranya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah siswa yang akan diberi pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* sedangkan kelompok kontrol adalah siswa yang tidak akan diberi pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat disebut sebagai variabel bebas dan diberi symbol (X)
2. Hasil belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang sebagai variabel terikat dan diberi symbol (Y)

F. Definisi Oprasional Variabel

Nurdin dan Hartati (2019:122) mengemukakan definisi operasional variabel adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan pengukuran secara cermat terhadap suatu objek. Nurdin dan Hartati (2019:122) menambahkan bahwa proses mendefinisikan berarti menggambarkan variabel dengan sedemikian rupa sehingga variabel tersebut hanya memiliki satu makna atau tidak memiliki makna ganda. Berikut definisi operasional pada setiap variabel:

1. QUIZIZZ

Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa *QUIZIZZ* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Tidak hanya itu, Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019:250) menyebutkan bahwa *QUIZIZZ* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dimana kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (I. Hasibuan, 2015). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu usaha atau kemampuan pencapaian siswa berupa nilai yang diperoleh setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*.

Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data guna menjawab pertanyaan yang akan diajukan dalam penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan Observasi
- b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilaksanakan
- c. Melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran biologi mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan diterapkan
- d. Mengamati proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mengamati situasi dan kondisi siswa dalam menerima materi
- e. Menyusun RPP untuk tiap pertemuan
- f. Menyusun alat atau bahan ajar dan evaluasi

2. Tahap pelaksanaan

- a. Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai sampel penelitian
- b. Melakukan proses pembelajaran, peneliti akan melakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan scenario pembelajaran di kelas berdasarkan RPP yang telah disiapkan
- c. Memberikan *Posttest*, setelah melakukan proses pembelajaran pada tahap akhir akan memberikan soal/kuis *Posttest* kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa sebagai pengaruh media pembelajaran.

3. Tahap akhir

- a. Mengumpulkan semua data hasil penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian

- c. Menarik kesimpulan
- d. Penyusunan laporan akhir

H. Instrumen Penelitian

Sanjaya (2015: 246-247) Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris.. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kemampuan subjek penelitian dalam penguasaan materi misalnya tes tertulis (berupa soal) tentang materi pelajaran yang bersangkutan. (Sanjaya, 2015: 151-152)

Sudjana (2011:25) Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawabannya yang paling benar atau paling tepat. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *posttest* dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choise*) masing-masing sebanyak 20 soal.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumen ini dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang. (Hardani, Helmina Andriani..., 2020: 149-150)

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. (Hardani, Helmina Andriani..., 2020: 120-121)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar Biologi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang. Tes yang dilakukan pada penelitian ini berupa Kuis dalam media pembelajaran *QUIZZ*. Kuis ini dilakukan sebanyak satu kali, yaitu post test yang dilakukan sesudah diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Untuk menentukan nilai tes diberikan jumlah soal sebanyak 20 nomor, setiap nomor diberikan skor 5 jika benar dan diberi skor 0 jika salah. Skor maksimal 100 dengan skala penilaian 0-100. Oleh karena itu, jika masing-masing anggota kelompok tes menjawab dengan benar secara keseluruhan soal maka kelompok tersebut memperoleh skor 100.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan gambar yang dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi bisa dilakukan dengan berbagai bentuk seperti pengambilan tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Kasman, 2021). Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang status siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran,

serta jumlah siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang.

J. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar dalam mata pelajaran biologi antara siswa yang akan diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji statistik, untuk menguji variabel independen dan variabel dependen maka analisis yang digunakan berdasarkan rata-rata (mean) dari masing-masing variabel. Nilai rata-rata ini didapat dengan menunjukkan data keseluruhan dalam setiap variabel kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Untuk mengubah data skor menjadi nilai digunakan dengan rumus :

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

SP : Skor Perolehan

SM : Skor Maksimal

N : Jumlah Siswa Sampel

Rumus Mean yang dikutip dari Sugiyono (2010:43), yaitu:

Untuk Variabel X:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N_x}$$

Untuk Variabel Y:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N_y}$$

Keterangan :

M_x : Simbol Mean X

M_y : Simbol Mean Y

x : Nilai Variabel x

y : Nilai Variabel y

N_x : Jumlah Individu x

N_y : Jumlah Individu y

$\sum fx$: Jumlah Frekuensi masing-masing nilai individu X

$\sum fy$: Jumlah Frekuensi masing-masing nilai individu Y

Uji Hipotesis (Uji t)

Ghozali (2016: 97) Uji t merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus t-test yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 273-274) sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono (2011: 273-274))

Keterangan:

\bar{x}_1 : rata-rata sampel ke-1

\bar{x}_2 : rata-rata sampel ke-2

S_1 : standar deviasi sampel ke-1

S_2 : standar deviasi sampel ke-2

n_1 dan n_2 : jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MA IPA 1 dan XI MA IPA 2. Kedua kelas tersebut merupakan sampel dari populasi MA Rahmatul Asri Enrekang yang terdiri dari 6 kelas. Dalam penelitian ini, yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas XI MA IPA 1 yang dimana kegiatan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* sedangkan kelas kontrolnya adalah kelas XI MA IPA 2 yang dimana proses kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*. Setelah melakukan proses pembelajaran pada kedua kelas, maka setiap kelas akan diberikan tes pembelajaran.

1. Penyajian Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi dan tes pilihan ganda sebagai instrumen pengumpulan data, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Data variabel X adalah data hasil belajar dari mata pelajaran Biologi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* (Kelompok Eksperimen)
- b. Data variabel Y adalah data hasil belajar dari mata pelajaran Biologi tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* (Kelas Kontrol)

Untuk memudahkan proses analisa, maka data yang terkumpul akan dianalisis dan selanjutnya diuji menggunakan rumus konversi skor dan teknik statistik mean sebagai berikut.

Tabel 4.1 Skor dan Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA IPA 1 MA Rahmatul Asri Enrekang

Kelompok Eksperimen			
No.	Inisial	Skor	Nilai
1	2	3	4
1	AH	80	80
2	AMM	80	80
3	AFM	85	85
4	AT	90	90
5	AM	85	85
6	ARF	90	90
7	DK	85	85
8	AS	95	95
9	HH	80	80
10	HK	75	75
11	HNA	85	85
12	M	90	90
13	MAA	75	75
14	MWA	70	70
15	MTG	80	80

1	2	3	4
16	MFM	85	85
17	MI	75	75
18	NF	90	90
19	NA	95	95
20	RA	85	85
21	UKS	80	80
22	ZRAF	90	90

Sumber Data: Hasil tes Kelas Eksperimen

Tabel 4.2 Skor dan Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA IPA 2 MA Rahmatul Asri Enrekang

Kelas Kontrol			
No.	Inisial	Skor	Nilai
1	2	3	4
1	AAF	55	55
2	AMS	40	40
3	AAA	15	15
4	AAB	70	70
5	DRR	65	65
6	FAL	75	75
7	FPP	75	75
8	FNSR	55	55
9	LZD	60	60

1	2	3	4
10	MR	80	80
11	MA	50	50
12	MF	60	60
13	MIS	70	70
14	NH	45	45
15	NAL	65	65
16	NAI	40	40
17	NF	75	75
18	NFS	85	85
19	NTR	65	65
20	QAD	30	30
21	SZ	70	70
22	SIP	60	60
23	S	70	70
24	SHK	50	50

Sumber Data: Hasil tes Kelas Kontrol

Dari hasil belajar Biologi didapatkan beberapa nilai setiap siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dihimpun pada tabel 4.3 frekuensi dan persentase eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.3 Frekuensi dan Persentase Eksperimen dan Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi Eksperimen	Persentase (%)	Frekuensi Kontrol	Persentase (%)
1	95	2	9,09%	0	0%
2	90	5	22,72%	0	0%
3	85	6	27,27%	1	4,16%
4	80	5	22,72%	1	4,16%
5	75	3	13,63%	3	12,5%
6	70	1	4,54%	4	16,66%
7	65	0	0%	3	12,5%
8	60	0	0%	3	12,5%
9	55	0	0%	2	8,33%
10	50	0	0%	2	8,33%
11	45	0	0%	1	4,16%
12	40	0	0%	2	8,33%
13	30	0	0%	1	4,16%
14	15	0	0%	1	4,16%
Jumlah		22	99,97%	24	99,95%

Sumber data: Hasil olahan tabel 4.1 dan tabel 4.2

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh dari tes ini yaitu nilai 95 dari kelas eksperimen yang berjumlah 2 orang siswa, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 15 dari kelas kontrol yang berjumlah 1 orang siswa.

Nilai yang paling banyak diperoleh siswa dari kelas eksperimen yaitu nilai 85 yang berjumlah 6 orang siswa sedangkan dari kelas kontrol nilai yang paling banyak diperoleh adalah nilai 70 yang berjumlah 4 orang siswa.

2. Analisis Data

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang dari data tersebut, akan dianalisa pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Tabel Kerja Perhitungan Mean

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
FX ²	FX	F	Nilai	F	FY	FY ²
1	2	3	4	5	6	7
36.100	190	2	95	-	-	-
202.500	450	5	90	-	-	-
260.100	510	6	85	1	85	7.225
160.000	400	5	80	1	80	6.400
50.625	225	3	75	3	225	50.625
4.900	70	1	70	4	280	78.400

-	-	-	65	3	195	38.025
1	2	3	4	5	6	7
-	-	-	60	3	180	32.400
-	-	-	55	2	110	12.100
-	-	-	50	2	100	10.000
-	-	-	45	1	45	2.025
-	-	-	40	2	80	6.400
-	-	-	30	1	30	900
-	-	-	15	1	15	225
714.225	1.845	22		24	1.425	244.725

Mean kelompok eksperimen (x) dan kelompok kontrol (y) oleh Sugiyono (2010:43) dengan rumus:

$$a. Mx = \frac{\sum fx}{Nx}$$

$$Mx = \frac{1.845}{22}$$

$$Mx = 83,86$$

$$b. My = \frac{\sum fy}{Ny}$$

$$My = \frac{1.425}{24}$$

$$My = 59,375$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas ditemukan bahwa siswa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 83,86 daripada nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelompok kontrol yaitu 59,375.

Selanjutnya dibuatkan standar deviasinya dari mean (rata-rata) kelompok eksperimen (x) dan kelompok kontrol (y) dengan rumus:

$$a. SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{83,86^2}{22}} = \sqrt{\frac{7.032,4996}{22}} = \sqrt{319,65} = 17,87$$

$$b. SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{59,375^2}{24}} = \sqrt{\frac{3.525,39}{24}} = \sqrt{146,89} = 12,11$$

3. Uji Hipotesis

$$\begin{aligned} T \text{ hitung} &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono (2011: 273-274)}) \\ &= \frac{83,86 - 59,375}{\sqrt{\frac{17,87^2}{22} + \frac{12,11^2}{24}}} \\ &= \frac{24,485}{\sqrt{\frac{319,33}{22} + \frac{146,65}{24}}} \\ &= \frac{24,485}{\sqrt{14,515 + 6,11}} \\ &= \frac{24,485}{\sqrt{20,625}} \\ &= \frac{24,485}{4,54} \\ &= 5,39 \end{aligned}$$

Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan $dk = N_1 + N_2 = 22 + 24 - 2 = 44$. Dengan $dk = 44$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t -tabel = 1,680. Dengan demikian t -hitung > t -tabel yaitu $5,39 > 1,680$ yang berarti hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi

siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang dengan mengambil populasi seluruh siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang yang berjumlah 177 siswa.

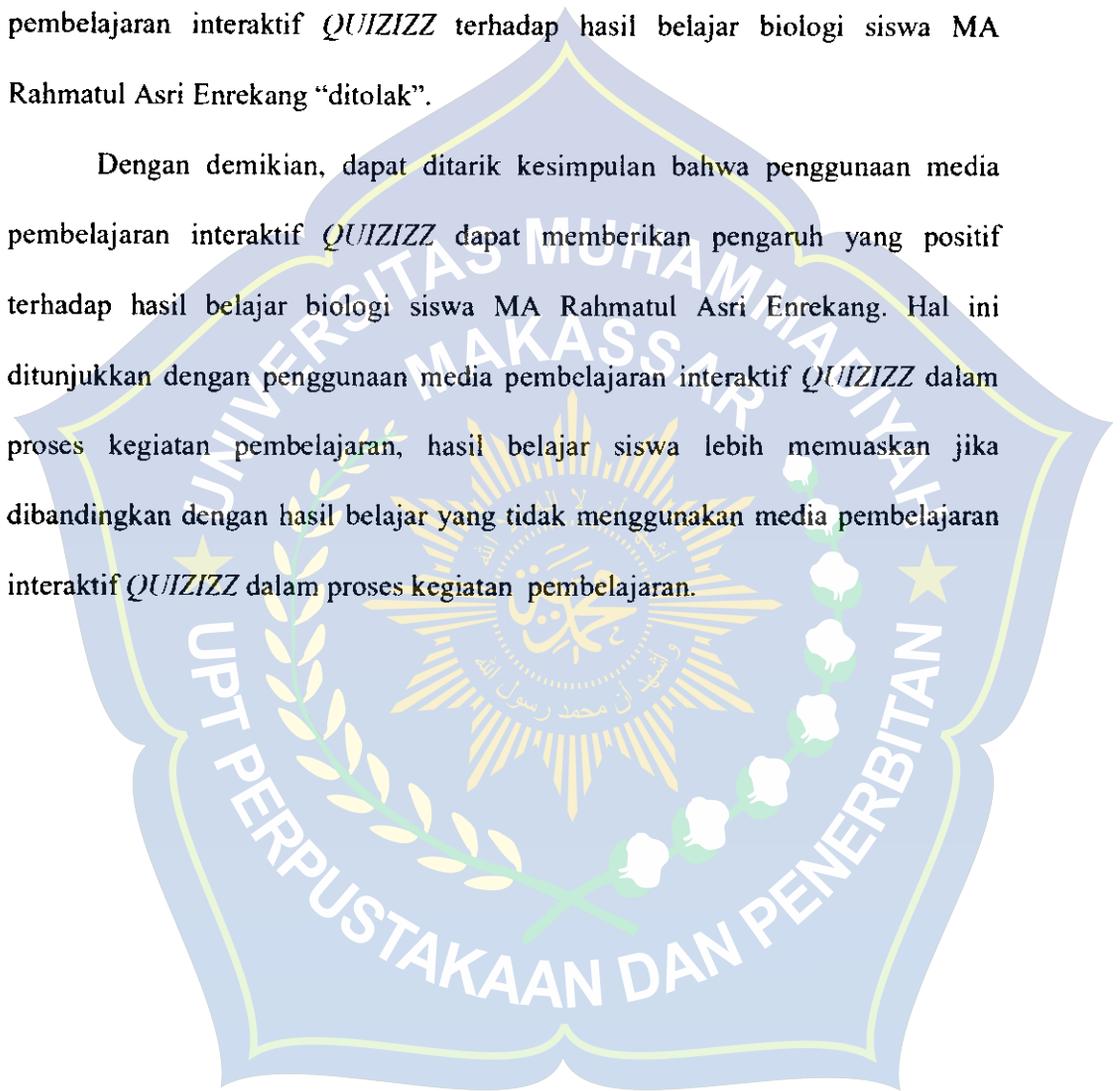
Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan hasil belajar biologi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*. Hasil belajar tersebut dapat dilihat perbandingannya dari nilai perolehan siswa pada tes akhir.

Jika dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh dari penelitian terdahulu, diketahui bahwa nilai tes akhir yang diperoleh 19,53 pada kelas eksperimen, sedangkan nilai 16,13 pada kelas kontrol. Dibandingkan dengan penelitian ini nilai yang diperoleh jauh berbeda yaitu 83,86 pada kelas eksperimen dan 59,375 pada kelas kontrol.

Hasil penelitian dengan menguji hipotesis melalui analisis data menggunakan Uji t yang diperoleh yaitu $5,39 > 1,680$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif

QUIZIZZ terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang “diterima”. Konsekuensi penolakan tersebut, maka hipotesis kerja yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa MA Rahmatul Asri Enrekang “ditolak”.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar biologi siswa MA Rahmatul Asri Enrekang. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dalam proses kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa lebih memuaskan jika dibandingkan dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dalam proses kegiatan pembelajaran.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* berpengaruh terhadap hasil belajar biologi. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ*.

Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* terhadap hasil belajar biologi siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang "diterima". Hasil posttest menunjukkan bahwa siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan *QUIZIZZ* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan *QUIZIZZ*.

B. Saran

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* sangat mempengaruhi kinerja siswa dalam pembelajaran Biologi Madrasah Aliyah Pondok Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang, melalui media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dalam pembelajaran diharapkan

dapat memfasilitasi guru dalam menciptakan semangat dan hasil belajar siswa kedepannya.

2. Pihak sekolah diharapkan untuk meningkatkan sarana dan prasarana sekolah agar dapat menampilkan media pembelajaran dengan lebih menarik lagi, dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* dapat berjalan dengan lancar.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap program studi teknologi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai fasilitas belajar bagi guru maupun siswa.
4. Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan penelitian dan diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti agar dapat menjadikan media pembelajaran interaktif *QUIZIZZ* sebagai media yang menarik dan canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5): 3109.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Citra, C.A. dan 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.
- Elis Ratna Wulan, E dan Rusdiana, A. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Setia
- Ervitasari, Aning. 2018. *Rendahnya Prestasi Siswa*. Makalah. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hardani, Helmina Andriani, Utiawaty Jumari. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasibuan, Irwitadia. 2015. Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1): 5-11.
- Hatmojo, Y.I. & Hariyanto, Didik. 2009. Visualisasi Grafis Algoritma Dijkstra Sebagai Media. *Prosiding SENTIA 2009*. Politeknik Negeri Malang.
- Hayati, Anna Prisma. 2016. Hubungan Antara Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran dan Tingkat Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pangudi Luhur Sedayu. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hendikawati, Putriaji. 2011. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa. Kreano: *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(1): 27-35.
- Ingsih, Kusni dkk. 2018. *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

- Miladanta, Algi.N & Muharam, Amung A.S. 2021. Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Vol:1 No.27.
- Mundir, Mundir 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Nasution, R. A. 2016. Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, IV, 11-21.
- Nurdyansyah, Nursyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Purwanto, Rudy. 2012. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Pelajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 2(1): 55-65.
- Rahmany, Annisa. 2013. Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Gizi Sebagai Hasil Belajar Materi Gizi. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Hal:45-46.
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caramedia Communication.
- Salsabila, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol:4 No.2.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sari, Fitri Kartika. 2020. *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sobarningsih, N & Rachmawati, T. K. 2018. Pengaruh Model Group Investigation dan Model Group Investigation Dengan Afl Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2): 145-156.
- Solikah, Halimatus. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020, Hal 1-8.

- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. 2017. *E-Book Pengertian Media Pembelajaran*. In *Media Pembelajaran*.
- Sunzuphy, Cheppy. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application "quizizz" as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.



RIWAYAT HIDUP



Ayu Ulandari. Dilahirkan di Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang pada tanggal 20 Juli 2000, Anak kedua dari lima bersaudara oleh pasangan Ayahanda Muh. Suyuti dan Ibunda Hj. Hajriana Hadrawi. Penulis memulai jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak pada tahun 2005 di TK Dharma Wanita Baranti, dan masuk Sekolah Dasar pada tahun 2007 di SDN 1 Baranti dan tamat tahun 2012, masuk pesantren di Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Kabupaten Enrekang pada tahun 2012, tamat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Rahmatul Asri tahun 2015, dan tamat Sekolah Menengah Atas (SMA) di MA Rahmatul Asri tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *QUIZIZZ* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Rahmatul Asri Enrekang”