

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPAS KELAS V UPTD SD NEGERI BATUPLAT 1

Novianty kory tafuli¹, Maxsel koro², Treesly y. N. Adoe³

^{1,2,3}Program studi pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan
Universitas Nusa Cendana

Email: korytafuli@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :25-05-2025

Revised :16-06-2025

Accepted :23-06-2025

Keywords: QUIZWHIZZER,
learning media

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Quizwhizzer media on students' learning outcomes in the IPAS subject, specifically on the topic "Sounds Around Us" in Grade V of UPTD SD Negeri Batuplat 1. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study consisted of all Grade V students, with a total sampling technique involving two classes: the experimental class and the control class. The instrument used was a multiple-choice test to measure students' learning outcomes. Data analysis techniques included the independent sample t-test to determine differences in learning outcomes between the two groups, and N-Gain analysis to assess the effectiveness of learning improvement. The results showed a significant difference between the learning outcomes of students taught using Quizwhizzer media and those taught using conventional methods. The average posttest score in the experimental class was 83.70, which was higher than the control class's average score of 71.50. The t-test result showed a significance value of $0.00 < 0.05$, indicating that the use of Quizwhizzer media had a significant effect on students' learning outcomes. Furthermore, the N-Gain analysis showed that the learning improvement in the experimental class was categorized as moderately effective, with a score of 65.32, compared to 38.89 in the control class. In conclusion, Quizwhizzer media has

proven to enhance student learning outcomes and creates a more interactive and enjoyable learning environment.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi “Bunyi di Sekitar Kita” di kelas V UPTD SD Negeri Batuplat 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, serta analisis N-Gain untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Quizwhizzer dan siswa yang tidak menggunakannya. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 83,70 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,50. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tergolong cukup efektif, dengan nilai sebesar 65,32 dibandingkan kelas kontrol sebesar 38,89. Dengan demikian, media pembelajaran Quizwhizzer terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran di Sekolah Dasar yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksi di antara keduanya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penggabungan dua mata pelajaran ini sangat berguna karena menurut (Budiwati et al., 2022) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Oleh sebab itu

diperlukan alat bantu penunjang dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas seperti media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk memfasilitasi penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses belajar yang efisien dan efektif (Asyhar, 2020). Salah satu contohnya adalah *quizwhizzer*, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media seperti *quizwhizzer* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Wahyuningsih, et al., (2021:149) mengemukakan bahwa *quizwhizzer* adalah aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran sudah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh Trias, M.M, yang dimana para ahli ini memfokuskan hanya pada hasil belajar. Ada satu hal yang belum diteliti oleh para ahli diatas yaitu *quizwhizzer* bukan hanya untuk melihat hasil pembelajaran siswa tetapi berguna sebagai media pembelajaran pada topik bunyi disekitar kita dengan dapat memberikan kontribusi yang positif. Transformasi pendidikan dalam digital saat ini dapat beradaptasi dengan peradaban sehingga pendidik secara leluasa dapat memanfaatkan berbagai macam platform dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di antara ketiga ranah tersebut, hasil belajar kognitif menjadi fokus utama dalam mengukur pemahaman dan peningkatan kemampuan berpikir siswa. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan berpikir yang melibatkan proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi (2019), hasil belajar kognitif terdiri enam tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Kemampuan-kemampuan ini menunjukkan tingkat berpikir yang lebih tinggi dan menjadi tujuan penting dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar kognitif sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, karena mencerminkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi.

Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2021), sekitar 65% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran

media yang digunakan kurang interaktif dan berbasis teknologi. Dampak utama yang dapat terjadi adalah rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran cenderung monoton dan tidak menarik. Selain itu, penelitian oleh Sugiyono (2020) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media berbasis teknologi memiliki tingkat pemahaman konsep 30% lebih tinggi dibandingkan mereka yang hanya menerima pembelajaran konvensional. Hasil survei dari Pusat Penelitian Pendidikan Nasional (2022) juga mengungkapkan bahwa 72% siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran ketika guru menggunakan media interaktif, seperti game edukasi digital.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti ketika melakukan kegiatan PLP di SD Negeri Batuplat 1, Peneliti menemukan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dalam kegiatan PLP, peneliti menerapkan tugas dari salah satu mata kuliah dengan menggunakan QuizWhizzer dalam pembelajaran. Hasilnya, siswa menjadi lebih antusias karena tampilan QuizWhizzer yang menarik mampu membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa yang kurang termotivasi dalam belajar cenderung hanya mencapai level C1 (mengingat) hingga C3 (menerapkan), di mana mereka hanya mampu menghafal konsep seperti bunyi, bagian-bagian telinga, dan cara kerja indera pendengaran, tanpa memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Nilai yang mereka peroleh dapat berada pada rentang 50-75, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka masih terbatas. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media digital yang interaktif, seperti quizwhizzer, dapat mencapai tingkat C4 (menganalisis) hingga C6 (menciptakan). siswa tidak hanya memahami konsep bunyi dan indera pendengaran, tetapi juga mampu membandingkan perambatan bunyi di berbagai medium, menganalisis hubungan antara bunyi dan fungsi telinga dalam proses mendengar, serta merancang eksperimen sederhana untuk membuktikan bagaimana telinga menangkap suara dan mengubahnya menjadi sesuatu yang bisa di dengar dan di pahami. Dalam kondisi ini, nilai siswa berpotensi meningkat ke rentang 75-100, yang mencerminkan pemahaman konseptual yang lebih dalam dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar kognitif siswa, sementara optimalisasi media digital seperti quizwhizzer dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep "bunyi di sekitar kita" serta berdampak pada peningkatan nilai siswa.

Berdasarkan kajian di atas, maka penelitian ini berfokus pada mengujicobakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran dalam materi bunyi disekitar kita pada siswa kelas V di SD Negeri Batuplat 1 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif. Pemahaman konsep dasar penelitian kuantitatif tidak bisa dipahami dari satu aspek tertentu, melainkan harus ditinjau dari beberapa aspek. Konsep dasar penelitian kuantitatif digunakan beberapa konsep, yaitu pendekatan, metode, data, dan analisis (Widodo, 2009). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Eksperimen semu merupakan jenis penelitian untuk memperoleh informasi yang diperoleh dengan eksperimen dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel - variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, Sugiyono (2013:77).

Pada penelitian ini menggunakan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang menekankan dengan perbandingan perlakuan antara *Pretest* dan *Posttest* yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang di berikan treatment/perlakuan khusus, dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* (sebagai variabel bebas), sedangkan kelompok tidak mendapatkan treatment/perlakuan khusus tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* hanya menggunakan metode biasa.

Kelas kontrol di beri perlakuan dengan menggunakan atau memanfaatkan media cetak berupa gambar yang ada pada buku ESPS IPAS kelas V atau gambar yang telah di sediakan oleh guru, sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan *Quizwhizzer*. Setelah selesai perlakuan kedua kelas tersebut diberi *posttest* yang bertujuan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik atas apa yang telah di berikan baik menggunakan *Quizwhizzer* maupun tidak. Adapun rancangan eksperimen dalam penelitian ini tunjukkan dalam tabel berikut :

Kelompok	Tes awal (<i>Pretest</i>)	Variabel terikat	Tes akhir (<i>Posttest</i>)
KE	01	X	02
KK	01	Y	02

Gambar 1 Tabel Desain Pretest - Posttest Control Group Design

Keterangan :

- KE : Kelompok Eksperimen (Kelompok yang diberi perlakuan atau menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer*).
- KK : Kelompok Kontrol (Kelompok yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer*).
- 01 : *Pretest* (Kelompok eksperimen)
- 02 : *Posttest* (Kelompok kontrol)
- X : Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan *quizwhizzer*

Y : Perlakuan yang diberikan tidak menggunakan *quizwhizzer*

Dengan adanya penelitian eksperimen ini, peneliti bermaksud untuk memperoleh serta mengetahui perbedaan prestasi atau hasil belajar pada materi Bunyi di Sekitar Kita, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* pada kelas V SD Negeri Batuplat 1. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian kuantitatif pada saat perlakuan diberikan dan dilakukan pengumpulan data adalah Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis data. analisisnya menggunakan statistik deskriptif dan juga menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri dari dua jenis pengujian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat

Uji prasyarat adalah tes utama yang dilakukan sebelum menguji hipotesis. Syarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji hipotesis analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas memberikan informasi mengenai data berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Tabel 1 Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol
N	30	30	30	30
A	0,05	0,05	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,074	0,200	0,141	0,200
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,074 dan kelas kontrol sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ini membuktikan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ini membuktikan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi

normal.

2) Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui homogenitas sebaran data yang dihasilkan sebelum dan sesudah uji pada dua kelas. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
N	30	30
A	0,05	0,05
Sig (<i>Based On Mean</i>)	0,685	0,172
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai (*Sig*) *Based on Mean* yaitu 0,685 > nilai signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen. Kemudian data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai (*Sig*) *Based on Mean* yaitu 0,172 > nilai signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah hasil data uji normalitas dan homogenitas di analisis statistik. Hasil uji prasyarat analisis statistik menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas pada data hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen, sehingga untuk uji hipotesis pada data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t (*Independent samples t-test*).

1.) Uji - t

Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t (*Independent samples t-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
N	30	30
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,209	0,000
Kesimpulan	Tidak terdapat pengaruh	Terdapat pengaruh

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas mendapatkan hasil sig (2-tailed) pada data *pretest* sebesar 0,209 yang menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) > 0,05. Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata signifikansi antara *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas ialah sama. Sedangkan pada data *posttest* mendapatkan hasil sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan rata-rata signifikansi antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

2.) Uji *N-Gain Score*

Adapun hasil uji *N-Gain Score* yang dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain Score*

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30
Rata-Rata	65,32	38,89
Maximum	100	72
Minimum	30	3
Kesimpulan	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan uji *N-Gain Score* yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen adalah 65,32 dengan skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 30. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata yaitu 38,89 dengan skor tertinggi yaitu 72 dan skor terendah yaitu 3.

Berdasarkan perolehan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar (65,32) yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (38,89). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* berhasil.

Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi bunyi di sekitar kita di UPTD SD Negeri Batuplat 1.

Pembahasan

Pembelajaran tentang bunyi di sekitar kita dalam mata pelajaran IPAS meningkat jika menggunakan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer*, karena media pembelajaran ini memiliki banyak fitur game yang dapat digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain. Dalam hal ini, siswa akan lebih aktif dan berani dalam proses pembelajaran. Menurut Meilani et.al., (2021:526) mengatakan bahwa *quizwhizzer* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu guru menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan, serta games ini juga dapat memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Oleh karena itu, pembelajaran tentang bunyi di sekitar kita dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS materi bunyi di sekitar kita di kelas V UPTD SD Negeri Batuplat 1. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* peneliti melakukan observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP 70. Berangkat dari masalah yang ada peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* dalam pembelajaran IPAS materi bunyi di sekitar kita, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quizwhizzer* dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media tersebut. Untuk melihat hasil belajar dari kedua kelas ini maka langkah awal yang dilakukan adalah memberikan pretest atau tes awal kemudian diberikan perlakuan dan terakhir adalah posttest atau test akhir. Adanya posttest atau test akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS materi bunyi di sekitar kita dengan mengerjakan 25 butir soal dan hasil atau jawaban dari siswa tersebut didapatkan hasil belajar.

Pada pertemuan di kelas kontrol peneliti memberikan pretest atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait dengan materi yang akan dipelajari, kemudian peneliti memberikan materi tentang bunyi di sekitar kita dengan metode pembelajaran konvensional/ceramah kemudian diakhir peneliti memberikan posttest untuk melihat hasil belajar dari kelas kontrol.

Pada pertemuan pembelajaran di kelas eksperimen peneliti memberikan pretest atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait materi bunyi di sekitar kita

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis quizwhizzer. Dalam pembelajaran tersebut, peneliti melihat semangat siswa saat menggunakan media quizwhizzer bahkan mereka terlihat lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang terlihat cenderung kurang aktif. Dalam pembelajaran menggunakan media quizwhizzer ini siswa dapat belajar dan juga bermain game yang telah didesain oleh peneliti. Dalam permainan ini, siswa dapat menggunakan handphone maupun laptop. Semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran itu yang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya jika diberikan perlakuan sesuai dengan media yang tepat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis quizwhizzer ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan harga sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan antara selisih skor posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media quizwhizzer berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 83,70 dan kelas kontrol sebesar 71,50. Untuk mengetahui hasil kesamaan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dengan menggunakan SPSS. Pengujian normalitas menggunakan uji deskriptif statistic dengan bantuan SPSS dan nilai signifikasinya untuk kelas eksperimen yaitu 0,141 dan kelas kontrol yaitu 0,200, karena nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas menggunakan uji deskriptif statistik yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistic parametrik benar-benar terjadi adanya perbedaan antara kelompok bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok. Nilai signifikansi data posttest yaitu 0,172. Karena nilai signifikansi dari uji statistik $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (Independent sample t-test) dan mendapatkan nilai 4,914. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis quizwhizzer berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Setelah itu, untuk mengetahui keefektifan dari media quizwhizzer ini maka dilakukan uji N-Gain Score sebagai uji lanjut setelah uji hipotesis. Dari hasil uji eksperimen adalah 65,32 yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan kelas kontrol sebesar 38,89 yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis quizwhizzer cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi bunyi di sekitar kita di UPTD SD Negeri Batuplat 1. Sedangkan penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di UPTD SD Negeri Batuplat 1.

Media pembelajaran berbasis quizwhizzer mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menarik siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal. Guru

diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis quizwhizzer yang bervariasi sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa pada materi Bunyi di Sekitar Kita kelas V UPTD SD Negeri Batuplat 1?”, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizwhizzer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Quizwhizzer sebesar 83,70, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 71,50. Dengan demikian, siswa yang belajar menggunakan media Quizwhizzer memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score, peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup efektif, dengan rata-rata sebesar 65,32, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 38,89. Hal ini menunjukkan bahwa media Quizwhizzer tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 30–35.
- Annisa, Ahwatul, Sri Wahyuni, dan Nur Ahmad. “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Pada Materi Gerak Dan Gaya.” *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* [Http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Paedagoria](http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Paedagoria) 6356, No. 2018, 2023.
- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, b., & Kuncoro, K. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Aditya Media.
- syhar, R. (2020). *Media pembelajaran: Peranannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan Metode Diskusi Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 190–191.

- Daryanto. (2009). *Demonstrasi Sebagai Metode Belajar*. Depdikbud.
- Ependi, U., & Sofiyah, N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matrix*, 17(2), 109–122.
- Fajjah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, H.N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117.
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2021). *Laporan Hasil Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Adiatama.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 10(3).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Purnamasari, D. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 72.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Pusat Penelitian Pendidikan Nasional. (2022). *Studi Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD*. Jakarta: Puslitpen Nasional.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Ridwan, E. (2009). *Pengembangan pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 15–32.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Sigit, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 122-141
- Siska, S. A., Sabaruddin, & Rahayu, N. (2021). Minat dan Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Anifa*, 2(1), 1–15.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sumiati, d. (2018). Workshop Teknik Menganalisis Butir Soal dalam Peningkatkan Kompetensi Guru di SMK Cileungsi Bogor. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 147.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 104-110.
- Wahyuningsih, F. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *Advances in Engineering Research*, 2(9), 148–152.
- Widodo, B. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Sistematis dan Komprehensif)*. Eiga

Media.

Yuzaril. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(2).