



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Abdul Malik Al-Aziz, Rustam Efendy, Muh Takdir, Hasanuddin

¹²³⁴Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang , Indonesia.

ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang berjumlah 18 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel total sebanyak 18 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik dokumentasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan kriteria interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai rata-rata pretest (78,8 > 66,11). Adapun nilai Y yang menjadi rujukan kriteria pengaruh menunjukkan angka 19,9% (kategori rendah). Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis nihil (H₀) yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi "Tidak ada pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMA Muhammadiyah Rappang" Ditolak. Dengan ditolaknya hipotesis nihil ini, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "Ada pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang" Diterima.

Kata kunci: Pengaruh Penggunaan, Media Quizizz, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Abdul Malik Al-Aziz, Rustam Efendy, Muh Takdir, Hasanuddin

Bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara pernah mengatakan “Maksud pengajaran dan pendidikan yang berguna untuk kehidupan bersama adalah memerdekakan manusia sebagai anggota persatuan”. Pesan ini mengamanahkan kepada generasi penerus bangsa untuk terus menggalakkan pendidikan dalam upaya mengisi kemerdekaan dan agar supaya bangsa ini terbebas dari penjajahan dari bangsa lain.

Jika menengok ke belakang, sejarah telah mencatat bahwa salah satu penyebab bangsa Indonesia di jajah adalah karena kebodohan masyarakatnya. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa wajib atasnya untuk terus berjuang melalui pendidikan agar bangsa ini tetap merdeka. Caranya adalah dengan memajukan pendidikan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

Salah satu bukti nyata kepedulian dalam dunia pendidikan adalah mengupayakan adanya media pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah agar guru dapat lebih mudah menyampaikan informasi kepada siswa, dan siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang sebagai salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Sidenreng Rappang, saat ini masih terkendala dalam media pembelajaran. Hal ini berdampak pada masih rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan nampak bahwa salah satu mata pelajaran yang dinilai berprestasi rendah adalah mata pelajaran PKn. Dari hasil nilai rata-rata yang diberikan guru siswa memperoleh nilai 69. Nilai ini masih di bawah nilai ketuntasan.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang”.

Media *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini difungsikan dalam bentuk kuis atau pertanyaan pilihan ganda. Aplikasi yang menarik ini dirasakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Melmambessy Moses pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang

Abdul Malik Al-Aziz, Rustam Efendy, Muh Takdir, Hasanuddin

lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal (Moses, 2012). Kemudian, menurut Sugihartono, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.

Menurut Teguh Triwiyanto, pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Teguh, 2014)

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal (Irham, 2013).

Menurut Melmambessy Moses dalam Hasibuan pendidikan merupakan indicator yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan latar belakang pendidikan pula seseorang dianggap mampu menduduki suatu jabatan tertentu.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa akan ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan dari suatu bangsa tersebut.

2. Fungsi Pendidikan

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di kemukakan bahwa fungsi pendidikan yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu pendidikan mempunyai fungsi :

- a. Menyiapkan sebagai manusia
- b. Menyiapkan tenaga kerja, dan
- c. Menyiapkan warga negara yang baik

Ditulis dalam fungsi pendidikan adalah menyiapkan tenaga kerja. Hal ini dapat dimengerti, bahwasanya melalui pendidikan dapat mengembangkan kemampuan karyawan, sehingga dapat melaksanakan tugas dan pekerjaan serta mengemban wewenang dan tanggung jawab yang diberikan. Untuk mencapai fungsi tersebut, pendidikan diselenggarakan melalui jalur pendidikan sekolah (pendidikan formal) dan jalur pendidikan luar sekolah (pendidikan non formal).

1. Unsur-unsur Pendidikan

Unsur-unsur dalam pendidikan meliputi beberapa hal yang saling terkait. Unsur-unsur tersebut antara lain (Teguh, 2014) :

- a. Tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional termuat dalam UU Sisdiknas, yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.
- b. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran memberikan makna bahwa di dalam kurikulum terdapat panduan interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- c. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.
- d. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.
- e. Interaksi edukatif adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- f. Isi pendidikan merupakan materi-materi dalam proses pembelajaran yang bertujuan 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 ke arah yang lebih baik lagi.

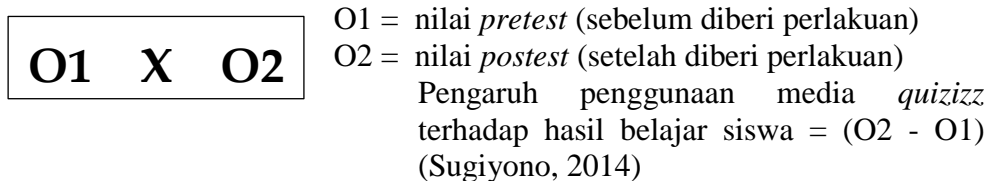
Lingkungan pendidikan adalah tempat manusia berinteraksi timbal balik sehingga kemampuannya dapat terus dikembangkan kearah yang lebih baik lagi. Lingkungan pendidikan sering dijabarkan dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini didesain dalam bentuk *Pre-Experimental Designs*. Dikatakan *pre-experimental designs* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Mengapa? Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel dependen (Sugiyono, 2014)

Abdul Malik Al-Aziz, Rustam Efendy, Muh Takdir, Hasanuddin

Adapun bentuk *pre-experimental designs* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-postests design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Secara teoretis variabel dapat didefinisikan sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014)

Adapun variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Variabel bebas (*dependent variable*) yaitu penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran PKn di kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.
2. Variabel terikat (*independent variable*) yaitu hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

Untuk mencapai kesepahaman mengenai variabel penelitian yang diteliti, maka setiap variabel dalam penelitian ini perlu diberikan devinisi sebagai berikut.

1. Penggunaan media *quizizz* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *games* berbentuk *kuis* yang diterapkan dalam pembelajaran PKn di kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Raihan atau capaian yang diwujudkan dalam angka-angka yang merupakan hasil evaluasi dalam mata pelajaran PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diajukan berikut ini adalah hasil tes siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* (sebelum penerapan aplikasi *quizizz*) dan *posttest* (setelah penerapan aplikasi *quizizz*)

Tabel. 4.1 Hasil *Pretest* Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang

NO Urut	Kode Sampel	Nilai
1	001	65
2	002	70

3	003	70
4	004	60
5	005	65
6	006	70
7	007	75
8	008	60
9	009	65
10	010	70
11	011	70
12	012	75
13	013	70
14	014	65
15	015	60
16	016	55
17	017	60
18	018	65

Sumber data : Hasil tes siswa tahap 1 (*pretest*)

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran merupakan hal yang mutlak dilakukan. Mengingat saat ini merupakan jaman teknologi sehingga dalam setiap sendi kehidupan hamper tidak lepas dari pemanfaatan teknologi. Terutama sekali dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi pembelajaran bertujuan untuk melibatkan semua panca indera siswa dalam belajar. Teori belajar menyebutkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keseluruhan panca indera sehingga tingkat pemahaman dapat lebih meningkat.

Salah satu aplikasi pembelajaran yang sering digunakan adalah *quizizz*. Aplikasi ini dimanfaatkan khususnya dalam proses evaluasi. Keunggulan aplikasi ini adalah di samping tampilan yang menarik, juga diselingi dengan suara *music* seperti *game* pada umumnya. Selain itu aplikasi ini dapat secara langsung menunjukkan skor hasil evaluasi pesertanya. Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini menggunakan *quizizz* untuk dianalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang diperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* (78,8 > 66,11). Adapun nilai Y yang menjadi rujukan kriteria pengaruh menunjukkan angka 19,9% (kategori rendah)

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi “Tidak ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang” **Ditolak**. Dengan ditolaknya hipotesis nihil ini, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang” **Diterima**.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai rata-rata pretest ($78,8 > 66,11$). Adapun nilai Y yang menjadi rujukan kriteria pengaruh menunjukkan angka 19,9% (kategori rendah)

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi “Tidak ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang” **Ditolak**. Dengan ditolaknya hipotesis nihil ini, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang” **Diterima**.

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kepada guru kiranya memanfaatkan berbagai aplikasi dalam proses pembelajaran seperti halnya *quizizz* karena dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada siswa kiranya lebih serius dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Kepada kepala sekolah kiranya menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kepada peneliti lain kiranya melakukan penelitian yang serupa pada fokus dan lokus yang berbeda agar tercipta keberagaman hasil penelitian demi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi. Pressindo.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Maulana.
- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi. Aksara.
- Moses, Melmambessy. 2012. *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua*. Media Riset Bisnis & Manajemen.
- Muhammad Irham, et. all., 2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008 : 7) *Media pembelajaran konsep dasar*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Sanga, Leony. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan. Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika*. Dialektika. Jurnal Surabaya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh Triyanto. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.