



PENGARUH MEDIA *QUIZIZ* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP PRESTASI HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

¹⁾ Lela Oktaviani
Institut Pendidikan dan Bahasa Invada
lelaoktaviani19@gmail.com

²⁾ Utami Rosalina
Institut Pendidikan dan Bahasa Invada
utami.rosaline@gmail.com

³⁾ Siti Sahronih
Institut Pendidikan dan Bahasa Invada
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 28 Maret 2022

Direvisi : 19 April 2022

Disetujui : 20 Mei 2022

Abstrak

Bahasa asing atau bahasa internasional yang didominasi bahasa Inggris diyakini sangat penting untuk dipelajari anak kelas V di SD Negeri 1 PabuaranWetan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah agar mudah berbicara Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menggunakan media *QUIZIZ* yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kuis terhadap pembelajaran bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan menggunakan uji normalitas dan regresi eksplorasi. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas yang terdiri dari 30 siswa Instrumen penelitian berupa tes tertulis berupa angket dan soal sebanyak 15 buah, nilai t lebih besar dari t tabel dan nilai tanda kurang dari 0,000. Hasilpenelitiandisimpulkan bahwa lingkungan kuis dalam pembelajaran Bahasa Inggris berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 PabuaranWetan.

Kata Kunci: pengaruh, media quiziz ,pembelajaran bahasa inggris

Abstract

A foreign language or international language dominated by English is believed to be very important for grade V children to learn at SD Negeri 1 PabuaranWetan to improve the social skills of school children to easily speak English language language. This can be done in various ways, one of

Keywords: *influence, quiziz media, learning English*

which is using QUIZIZ media which is of educational value, it is hoped that students can learn innovatively so that it will make it easier to carry out English learning and can improve student learning achievement. The purpose of this study was to determine the influence of quiz media on English language learning on the learning outcomes of grade V students of SD Negeri 1 PabuaranWetan. This research was carried out in the first semester of the 2022/2023 school year. The method used in this study is a descriptive analysis method using normality and exploratory regression tests. The research sample consists of one class consisting of 30 students The research instrument is in the form of a written test in the form of a questionnaire and 15 questions, a t value greater than t table and a sign value of less than 0.000. The results of the study concluded that the quiz environment in English language learning affects the achievement of learning outcomes of grade V students at SD Negeri 1 PabuaranWetan.

Koresponden: gunturmath@gmail.com
artikeldenganaksesterbukadibawahlisensi
CC BY SA
2022



PENDAHULUAN

Abad 21 disebut juga era globalisasi yang dianggap penting untuk memahami berbagai bahasa asing terutama bahasa Inggris. Bahasa Inggris, dalam hal ini menjadi yang pertama. Pembelajaran Bahasa Inggris telah berlangsung selama begitu lama dan signifikansinya terus meningkat karena dipengaruhi teknologi internet. Namun kondisi bahasa Inggris di Indonesia saat ini menempati posisi yang sangat penting untuk dipelajari, hal ini terlihat sangat jelas dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Pada tahun 1994, pemerintah Indonesia mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) melalui Kurikulum Pendidikan Dasar. Oleh karena itu, bahasa Inggris merupakan muatan lokal di kelas 4 SD/MI. Akan tetapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia saat ini menurun dikarenakan banyak siswa yang bosan untuk mempelajarinya. Untuk itu sebagai pendidik diharuskan untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Penggunaan media juga sangat penting dilakukan selain menyenangkan, media juga dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas terutama penggunaan media teknologi/ interaktif. Semakin berkembangnya zaman guru dan peserta didik juga dituntut untuk mengikutinya.

Media pembelajaran *Quizizz* interaktif memberikan dampak yang baik bagi guru dan siswa. Dengan menambahkan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diikuti siswa secara aktif, dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa sangat tergantung pada sejauh mana siswa tersebut aktif secara sosial dengan lingkungannya. Diharapkan semakin aktif siswa maka semakin baik hasil yang dapat dicapai (Khaulani et al., 2020).

Saat ini banyak perangkat pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa selama pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai aspek atau prestasi belajar (Angreany & Saud, 2017; Susilo, 2020). Salah satu opsinya adalah dengan menggunakan lingkungan belajar permainan kuis yang disebut *Quizizz*. *Play Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran

berbasis game memperkenalkan aktivitas multi-game di kelas dan menjadikan kelas menyenangkan sebagai latihan interaktif, memungkinkan siswa bersaing dengan siswa lain untuk memotivasi siswa belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media *Quiziz* sangat sederhana dan lugas. Sebaliknya, media quisis memudahkan proses guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Guru dapat langsung melihat nilai yang dicapai oleh peserta didik di data skor sehingga memungkinkan proses penilaian berjalan optimal.(Wijayanti, 2021).

Berbagai penelitian tentang penggunaan aplikasi kuis sebagai alat bantu pembelajaran menunjukkan banyak manfaat bagi guru dan pendidik khusus dalam pembelajaran siswa. Siswa yang mau belajar dapat mempengaruhi prestasi hasil belajar. Siswa yang menunjukkan kefokus dan perhatiannya akan mencapai hasil yang diinginkan. Dan itu berbeda jauh dengan siswa yang tidak fokus dan tidak niat belajar maka akan mendapatkan hasil yang bertolak belakang. Solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan perangkat pembelajaran kuis yang salah satunya mengadaptasi permasalahan media pembelajaran agar lebih efektif berkomunikasi dengan perempuan, karena komunikasi yang efektif membutuhkan komunikasi yang inovatif, kreatif, dan bermakna dengan perempuan di kelas V khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 1 PabuaranWetan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis statistik deskriptif, definisi statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data kuantitatif yang terkumpul selama proses penelitian. (Sugiyono, 2017). Analisis deskriptif disajikan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan data variabel independen berupa bauran pemasaran.

Populasi penelitian ini 30 peserta didik yang berlokasi di SD Negeri 1 PabuaranWetan. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Kuesioner dan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini.

Teknik analisis data uji normalitas Menurut (Musrofah dan Fatihah, 2021), uji normalitas adalah perbandingan data empiris dengan data normal secara teoritis diukur, dan data memiliki mean dan memiliki standar deviasi yang serupa, data normal, syarat untuk diparameterisasi data salah, Uji korelasi parsial oleh (Sugiyono, 2018) digunakan untuk analisis atau pengujian hipotesis ketika peneliti bermaksud untuk menentukan pengaruh variabel independen dan dependen, atau hubungan di mana salah satu variabel independen dikendalikan (tetap). Menurut (Ridwan dan Kuncoro, 2014), analisis regresi adalah metode sistematis untuk menentukan apa yang paling mungkin terjadi di lapangan berdasarkan data pada saat analisis dan selanjutnya untuk meminimalkan jumlah kerugian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bertipe Variabel ex post dengan variabel Penggunaan media *Quiziz* (X) dan variabel prestasi belajar siswa (Y)..

Berdasarkan hasil analisis variabel media *Quiziz* (X) untuk siswa kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan diketahui bahwa Angka maksimal yang bisa digunakan adalah 100, dan angka minimal yang bisa digunakan adalah 40. Nilai rata-rata variabel X adalah 63,27, dan range-nya adalah 60. Rasio skewness dan kurtosis dengan ideal adalah 11.145, dan rasio kemiringan ke kurtosis ke ideal adalah 1.054. Hasil analisis data berdistribusi umum disajikan pada Tabel 1 untuk variabel aplikasi uji (X) berikut ini:

Tabel 1: Penggunaan Media Quiziz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,3	3,3
47	1	3,3	3,3	6,7
51	1	3,3	3,3	10,0
55	1	3,3	3,3	13,3
56	1	3,3	3,3	16,7
57	5	16,7	16,7	33,3
58	2	6,7	6,7	40,0
59	2	6,7	6,7	46,7
60	1	3,3	3,3	50,0
61	2	6,7	6,7	56,7
68	5	16,7	16,7	73,3
70	5	16,7	16,7	90,0
75	1	3,3	3,3	93,3
83	1	3,3	3,3	96,7
100	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Hasil dari 30 siswa yang adapada sampel penelitian, informasi yang diperoleh dikelompokkan untuk memberikan gambaran tentang sifat-sifat materi. Terdapat 20 siswa kategori tinggi, 10 siswa kategori sedang dan 10 siswa kategori rendah. Secara keseluruhan rata-rata nilai siswa pada variabel Quiziz (X) siswa kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan adalah 63,27 yang merupakan nilai tinggi.Sedangkan hasil analisis deskriptif mengenai nilai capaian (Y) siswa kelas VI SD Negeri 1 PabuaranWetan, nilai maksimal yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai minimal yang dicapai siswa adalah 93. Rata-rata dari nilai siswa adalah 98,57 dengan rentang 7. Nilai skewness dan kurtosis masing-masing adalah -1,217 dan 0,197, serta standar deviasi yang diperoleh adalah 2,112 dari nilai ideal yang dapat dicapai siswa.

Berikut data kinerja hasil belajar yang diperoleh dari hasil penelitian yang terdiri dari 30 siswa:

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	93	1	3,3	3,3
95	3	10,0	10,0	13,3
96	3	10,0	10,0	23,3
97	1	3,3	3,3	26,7
98	2	6,7	6,7	33,3
99	2	6,7	6,7	40,0
100	18	60,0	60,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Secara keseluruhan nilai rata-rata variabel kinerja siswa (Y) siswa Kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan sebesar 98,57 termasuk kategori tinggi.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui

apakah data yang diperoleh berasal dari sampel populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	98,5666667
	Std. Deviation	,12234682
Most Extreme Differences	Absolute	,175
	Positive	,128
	Negative	-,175
Test Statistic		,175
Asymp. Sig. (2-tailed)		,019 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Nilai uji Kolmogorov-Smirnov memiliki signifikansi sebesar 0,019. Ini adalah standar deviasi untuk uji Kolmogorov-Smirnov tertentu. Nilai ini justru dapat menangkap nilai yang secara signifikan lebih tinggi dari nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 atau 0,019 > 0,05. Sesuai dengan regulasi, hal ini menunjukkan bahwa data normal sehingga meningkatkan akurasi hipotesis.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media belajar *Quiziz* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan.

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Aplikasi Quiziz ^b		Enter

a. Dependent Variable: Prestasi Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,058 ^a	,003	-,032	2,146

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quiziz

b. Dependent Variable: Prestasi Hasil Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,434	1	,434	,094	,761 ^b
	Residual	128,933	28	4,605		
	Total	129,367	29			

a. Dependent Variable: Prestasi Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quiziz

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	99,260	2,291		43,324	,000
Penggunaan Aplikasi Quiziz	-,011	,036	-,058	-,307	,761

a. Dependent Variable: Prestasi Hasil Belajar

Berdasarkan analisis deskriptif media quiziz dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan, diperoleh temuan sebagai berikut: dengan Variabel penggunaan media *Quiziz* (X) terlihat berdistribusi normal. menunjukkan hasil menunjukkan dengan nilai kurtosis dan skewness dengan variabel prestasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Inggris (Y) sama dengan hasil pada variabel (Y) dengan Memperoleh mean variabel (X) sebesar 63,27 pada kategori tinggi dan mean pada variabel (Y) sebesar 93,57 pada kategori tinggi. Hal tersebut dikarenakan prestasi belajar setiap siswa berbeda-beda, dan juga karena banyak faktor yang mempengaruhi kinerja peserta didik. (Hudaya, 2018).

Hasil analisis data secara inferensial menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran kuis dengan minat belajar bahasa Indonesia siswa. Hasil analisis data variabel penggunaan media pembelajaran quiziz (X) dan variabel prestasi belajar siswa (Y) mendapatkan nilai koefisien yang lebih rendah dari nilai probabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat berpengaruh terhadap kinerja peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menggambarkan penggunaan media quiziz hasil belajar siswa dalam topik bahasa Inggris Kelas V SD Negeri 1 PabuaranWetan. Dengan nilai (X) ditunjukkan untuk variabel penggunaan media quiziz dan variabel prestasi belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris (Y) mendekati nol dan nilainya proporsional, maka dapat disimpulkan bahwa nilai data normal didistribusikan dan hasil analisis deskriptif menunjukkan skor rata-rata nilai variabel (X) pada kategori tinggi dan rata-rata siswa pada variabel (Y) pada kategori tinggi.

Hasil analisis data penggunaan media quiziz terhadap prestasi belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 5 di SD Negeri 1 PabuaranWetan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan meningkat. Hasil data kontrol antara variabel (X) dan variabel (Y) nilai koefisien dianggap lebih kecil dari nilai probabilitas. Masalah ini menunjukkan bahwa koefisien hasil analisis data signifikan. Jadi, dapat dikatakan bahwa media quiziz dapat mempengaruhi prestasi belajar bahasa Inggris siswa kelas V di SD Negeri 1 PabuaranWetan menjadi lebih meningkat.

REFERENSI

- Musrofah dan Fatihah. (2021). *Pengaruh Pendapatan Terhadap Kesejahteraan Anggota Koperasi Viyata Virajati Sesko Ad Bandung*. Accounting Global Journal, 190
- Dr. Adam Malik, M. Pd., M. Minan Chusni, M. Pd., Si. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi Sleman*.
- Nuraini, Fitriani dan Fadhillah. (2018). *Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak*. Ar-Razi Jurnal Ilmiah, 34.
- Gadis Oktavia, Dwi Rahmat Khoironi, Endang Nofriani, Silvina Noviyanti, (2022). *Pengaruh Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar*. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4>
- Amaliyah, S. 2019. *Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta*. In Prosiding Seminar Nasional Berseri (pp. 842-849).
- Aini, Y. I. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. Kependidikan, 2(25).
- Benny A Pribadi, 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. *Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261-272.
- Darmadi, 2017. *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hudaya, A. 2018. *Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik*. Research and Development Journal of Education, 4(2).
- Khair, U. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Eka Ratna Sarianti, (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar*. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19741-Full Text.pdf>
- R. Rafika, (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Al-Rifa'ie. Gondanglegi*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/27956/1/17130125.pdf>
- Issrina Dwika Hidayati, Aslam, (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4, Number 2, Tahun 2021, pp. 251-257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>