

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA PADA POKOK BAHASAN *SIMPLE PAST TENSE* DI SMA NEGERI 6 GARUT

Aceng Cucu Bunyamin¹, Deni Darmawan², Endang Dimiyati³

Email : acengbunyamin79@gmail.com

Email : deni_darmawan@upi.edu

Email : dimiyatiendang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* di SMA Negeri 6 Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *true eksperimen*. Instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan instrumen non tes berupa kuesioner (angket). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 6 Garut tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar didapat melalui tes, sedangkan respon siswa dalam pembelajaran didapat melalui kuesioner (angket) yang kemudian dilakukan uji statistik melalui uji parametrik, dimana sebelumnya telah dilakukan perhitungan uji normalitas. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek interaktif terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 58% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 42%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek tampilan terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 56% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 44%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek waktu terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 47% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 41%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek interaktif, tampilan dan waktu secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswadiperoleh peningkatan 46,7%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran daring yang digabungkan dengan pembelajaran tatap muka terutama sebagai assessment pada saat pembelajaran. Perlu dilakukan penelitian lanjut untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam skala yang lebih luas dan bahasan yang berbeda.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, *Simple Past Tense*, Multimedia Interaktif.

This study aims to determine the effect of using the *Quizizz* application on students' English learning outcomes on the subject of *Simple Past Tense* at SMA Negeri 6 Garut. The research method used is true experimental research. Research instruments in the form of tests and non-tests. The test instrument is in the form of *pretest* and *posttest* questions, while the non-test instrument is in the form of a questionnaire (questionnaire). The population in this study was class X students at SMA Negeri 6 Garut in the 2019/2020 school year. Learning outcomes are obtained through tests, while student responses in learning are obtained through questionnaires (questionnaires) which are then carried out statistical tests through parametric tests, where previously calculated normality tests have been carried out. The results of statistical tests show that the effect of using *Quizizz* interactive aspects on student learning outcomes is obtained by 58% responding well and responding adequately 42%. The effect of using *Quizizz* on the display aspect on student learning outcomes is that 56% respond well and 44% respond adequately. The effect of using *Quizizz* on the time aspect of student learning outcomes is that 47% respond well and 41% respond adequately. The effect of using *Quizizz* on interactive aspects, display and time together on student learning outcomes is an increase of 46.7%. The conclusion of this study is that the *Quizizz* application affects students' English learning outcomes on the subject of *Simple Past Tense*. This application can be used as an alternative online learning model combined with face-to-face learning, especially as an assessment during learning. Further research is needed to see the effectiveness of using the *Quizizz* application on a wider scale and in different discussions.

Keywords: *Quizizz* App

A. PENDAHULUAN

Pada abad ke -21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan.

Sekarang ini, pendidikan berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Semakin maju peradaban manusia, semakin sulit juga permasalahan yang dihadapi manusia di bidang pendidikan. Pendidikan juga termasuk salah satu aspek penting di dalam kemajuan sebuah Negara, sehingga perlu bagi manusia pada umumnya dan pendidik untuk mengembangkan pemahaman yang terus menerus mengenai pendidikan.

(Darmawan, 2017). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seharusnya membuat para pendidik terbantu dalam mengembangkan materi ajar yang lebih beraneka ragam. Pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan pembelajaran. Menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Dengan menyadari pola interaksi tersebut akan memungkinkan keterlibatan mental peserta didik secara optimal dalam merealisasikan pengalaman belajar.

Dulu siswa hanya mengandalkan sekolah dan guru untuk mendapatkan ilmu dan bahan ajar tetapi saat ini siswa bisa dengan mudah mengakses internet untuk mendapatkan bahan ajar atau materi pelajaran, evaluasi yang dulu menggunakan tulisan tangan sekarang pengerjaannya telah terkomputerisasi, pelaksanaan ujian nasional pun yang dulu

menggunakan kertas sekarang digantikan menggunakan aplikasi komputer atau android.

Berbeda halnya dengan kenyataan yang peneliti hadapi di tempat bertugas dengan kondisi yang digambarkan tadi. Permasalahan yang muncul di sekolah tempat peneliti bertugas adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan itu muncul pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dimana metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung bersifat *teacher centered*. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMAN 6 GARUT diperoleh hasil belajar siswa kelas X semester 2 tahun pelajaran 2019-2020 pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil ulangan siswa dalam aspek kognitif. Jumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 70% dengan rata-rata nilai 47,36. Nilai tersebut masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan, yaitu 65.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, perlu mencari model pembelajaran yang sesuai. Dengan memanfaatkan sarana internet yang ada di sekolah, model pembelajaran teori dan praktek yang awalnya *offline* bisa dilakukan secara *online*. Dikarenakan model pembelajaran yang dilakukan secara *offline* cenderung hanya terpaku pada media berupa *powerpoint* yang dijelaskan oleh guru dan hanya dilakukan di kelas. Sehingga guru hanya mengetahui materi tersebut telah disampaikan kepada siswa, siswa mencatat materi tersebut, dan siswa pun ada yang memperhatikan pelajaran tetapi guru tidak mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mengerti dengan materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut.

Oleh karena itu, guru bisa melakukan pembelajaran secara *online*. Aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran secara online salah satunya adalah *Quizizz* merupakan

sebuah aplikasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran dengan aplikasi ini siswa bisa belajar dan berlatih secara *online*, aktivitas siswa terhadap pembelajaran di luar kelas dapat terekam, latihan soal yang tidak selesai dikerjakan di kelas bisa dilanjutkan di rumah tanpa harus *copy paste*, dan waktu pengerjaan yang tidak mencukupi di kelas bisa dilanjutkan di rumah.

Pembelajaran berupa pekerjaan rumah secara *online* juga bisa digunakan menggunakan *Quizizz*. Sehingga guru tetap bisa mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam dan luar kelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan sementara di SMAN 6 GARUT ditemukan permasalahan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Pada Pokok Bahasan *Simple Past Tense* Kelas X Di SMAN 6 GARUT.”

B. KAJIAN TEORETIS

Salah satu media pembelajaran yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah *Quizizz*.

Game *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan keruang kelas dan membuatnya dikelas interaktif dan menyenangkan (Purba,2019).

Quizizz halaman web gratis dan terbuka yang memungkinkan kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Dengan ini, guru dapat membuat kuis dikomputer dan peserta didik dapat mengambil bagian didalamnya dengan menyelesaikan soal kuis yang diberikan melalui beberapa perangkat dengan browser, termasuk komputer, tablet, ataupun smartphone.

Setiap kuis yang diberikan memiliki kode sendiri yang diterima oleh peserta didik sebelum kuis dimulai. Setiap peserta didik memiliki urutan pertanyaan yang berbeda-beda dilayar, agar peserta didik tidak dapat menyontek.

Hasil penelitian belajar dengan menggunakan *Quizizz* disamping, menyenangkan, menantang dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. (Isratul, 2019).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah dalam mengumpulkan, mengorganisir, menganalisa serta menginterpretasikan data. Menurut Sugiyono (2010).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sukmadinata penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme yang menekankan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol (Sukmadinata, 2007). Hal ini sesuai dengan pendapat Darmawan (2016) yang menyatakan bahwa “pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui”. Dimana pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis korelasi. Analisis korelasi yaitu studi yang membahas tentang derajat hubungan anatara variable-variabel. Ukuran yang dipakai untuk mengetahui derajat hubungan, terutama untuk data kuantitatif, dinamakan koefisien korelasi.

Metode penelitian analisis korelasi dipilih karena akan mempelajari hubungan antara dua variable atau lebih, yakni hubungan

variasi dalam satu variable dalam variasi dalam variable lain (Arifin, 2011).

Hal ini didukung juga oleh pernyataan Sukardi (2011) “ Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variable atau lebih.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian statistik deskriptif dengan analisis regresi linier multiples atau berganda variabel X (*Quizizz*) yang dirinci menjadi 3 unsur sebagai variabel yaitu unsur interaktif (X1), unsur tampilan (X2), unsur waktu (X3), dengan tujuan ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh interaktif (X1), tampilan (X2), waktu (X3) yang terdapat dalam *Quizizz* secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa (Y).

Pola pelaksanaan penelitian eksperimen kelompok tunggal bisa kita lihat dari skema berikut ini:

X ⁰	TREATMENT	X ¹
Ox	<i>Quizizz</i>	Oy

Gambar 1 Skema Kelompok Tunggal

Keterangan :

X⁰=Kelas Eksperimen Sebelum Treatment

X¹=Kelas Eksperimen Sesudah Treatment

Ox=Rata-rata Sebelum Treatment

Oy=Rata-rata Sesudah Treatment

D. HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai pemanfaatan *Quizizz*, peserta didik diberi tes akhir (*posttest*) dan mengisi angket mengenai tanggapan/respon terhadap pembelajaran yang diberikan. Tes akhir pengerjaan soal berbentuk pilihan ganda dan angket mengenai respon terhadap pengaruh *Quizizz* yang meliputi unsur: 1) interaktif; 2) tampilan; 3) waktu. Kemudian data yang diperoleh tersebut dideskripsikan dan dianalisis, sehingga diperoleh suatu kesimpulan berkenaan dengan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Berikut ini adalah uraian hasilnya.

Berdasarkan hasil angket tentang adap respon peserta didik tentang pengaruh *Quizizz* diketahui bahwa secara keseluruhan para peserta didik memberikan respon secara cukup dan baik. Untuk mengetahui persentase respon tersebut, peneliti klasifikasikan pada tabel berikut:

Tabel 1
Rekap Respon Peserta didik mengenai Pemanfaatan *Quizizz*

Respon	Fi	Persen (%)
Sedang	17	47
Baik	19	53
Jumlah	36	100

Dari Tabel 1 tersebut, diketahui bahwa sebanyak 53% siswa memberikan respon mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* menanggapi secara baik sedangkan sebanyak 47%. Berdasarkan uraian tersebut, secara deskriptif statistik, dapat diartikan bahwa pada umumnya siswa memberikan respon mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* tergolong kategori baik.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh unsur interaktif dalam *Quizizz* i terhadap hasil Bahasa Inggris siswa, maka digunakan regresi linier sederhana, dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

Adapun hasil pengujian menggunakan regresi linier ganda disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2
Uji Pengaruh Unsur interaktif, tampilan, waktu, dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris Siswa Pada Pokok Bahasan Simple past tense

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-37.974	22.795		-1.666	.105
Interaktif	1.306	.607	.308	2.154	.039
Tampilan	1.148	.505	.334	2.274	.030
Waktu	1.589	.663	.318	2.394	.023

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan di atas, dihasilkan persamaan regresi linier ganda $Y = -37,974 + 1,306X_1 + 1,148X_2 + 1,589X_3$. Persamaan regresi tersebut mengandung arti

bahwa setiap penambahan secara simultan satu satuan aspek *Interaktif*, Tampilan, dan Waktu, akan mempengaruhi terjadinya peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* sebesar $(1,306 + 1,148 + 1,589) = 4,043$ satuan. Pengaruh aspek Tampilan, dan Waktu, dalam aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* tersebut signifikan, hal ini ditunjukkan dengan nilai Sig yang dihasilkan seluruhnya lebih kecil dari α yang digunakan yaitu sebesar 0,05.

Untuk menguji pengaruh secara simultan, maka dilanjutkan dengan uji ANOVA yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3

Uji Pengaruh Secara Simultan Unsur interaktif, tampilan, waktu, dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1572.604	3	524.201	9.338	.000 ^b
	Residual	1796.285	32	56.134		
	Total	3368.889	35			

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

b. Predictors: (Constant), Waktu, Interaktif, Tampilan

Dari hasil pengujian diatas, dihasilkan nilai Sig sebesar 0,000 lebih kecil dari α yang digunakan yaitu 0,05, sehingga hasil pengujian menerima H1 atau menolak Ho. Jadi dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat pengaruh secara simultan aspek *Interaktif*, Tampilan, dan Waktu dalam aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa Dari hasil pengujian diatas, dihasilkan nilai Sig sebesar 0,000 lebih kecil dari α yang digunakan yaitu 0,05, sehingga hasil pengujian menerima H1 atau menolak Ho. Jadi dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat pengaruh secara simultan aspek *Interaktif*, Tampilan, dan Waktu dalam aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense*”. Adapun besarnya pengaruh secara simultan aspek *Interaktif*, Tampilan, dan Waktu dalam aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* diperlihatkan pada tabel berikut:

Besar Pengaruh Secara Simultan Aspek *Interaktif*, Tampilan, Dan Waktu, Dalam Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Pada Pokok Bahasan *Simple Past Tense*.

Tabel 4.18

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.683 ^a	.467	.417	7.492

a. Predictors: (Constant), Waktu, Interaktif, Tampilan

Berdasarkan Tabel 4.18 diatas, besarnya pengaruh secara simultan aspek *Interaktif*, Tampilan, dan Waktu dalam aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* ditunjukkan dengan nilai *R Square* yaitu sebesar $0,467 \times 100\% = 46,7\%$.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh secara simultan unsur interaktif, tampilan, waktu dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple past tense*”.

E. KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh unsur interaktif, tampilan, waktu secara bersama-sama dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada pokok bahasan *Simple past tense*. Secara rinci peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan unsur interaktif dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple past tense*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan unsur tampilan dalam terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple past tense*.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan unsur waktu dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple past tense*.

4. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan unsur interaktif, tampilan, waktu secara bersama-sama dalam *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple past tense*.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Bariah, S, H. (2015). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dan Facebook pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 227-240. Juli 2018.
- Darmawan, D., (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2017). Development of Web- Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School “Dharma Nusantara. *Journal of Computer Science* 2018, 14 (4): 562.573. DOI: 10.3844/jcssp.2018. 562.573.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal Mobile. International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D et al .(2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of bio- communication model for revolution-nary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Depdikbud. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Isratul, Y. (2019) *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan*

Dasar Dan Menengah di Bengkulu.
Jurnal Kependidikan Vol.2, No. 25, 30
Agustus 2019.

Sukmadinata, N. (2007). *Metode penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukardi, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.JDP.* 12(1) : 29

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.