

Pengaruh media pembelajaran game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere

Imelda Meri Yani*, Dian Ernaningsih, Fitriah

IKIP Muhammadiyah Maumere

e-mail: imeldayani271@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMA Sint. Gabriel Maumere tahun ajaran 2022/2023 sedangkan sampel penelitian ini diambil dari dua kelas yang diperoleh yaitu kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik 21 orang sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 dengan jumlah 21 orang sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, yaitu pengambilan sampel dua kelas dan keduanya dijadikan sampel penelitian. Dari hasil penelitian terdapat hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran game *Quizwhizzer* mengalami peningkatan yang tinggi dari nilai rata-rata 62,57 menjadi 81,38. sedangkan hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran mengalami penurunan dari nilai rata-rata 69,14 menjadi 68,23. Setelah dilakukan Uji hipotesis dengan perhitungan uji independent t test diketahui $Pvalue = 0,000$ dengan taraf signifikan 0.05 berarti nilai uji t signifikan, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh media pembelajaran game edukasi *Quizzwizzher* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

Kata kunci: media pembelajaran, Quizzwizzher, hasil belajar

PENDAHULUAN

Implementasi kurikulum 2013 di Indonesia diharapkan dapat melahirkan generasi yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan tiga aspek sekaligus yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Setiadi, 2016; Indriyani *et al.*, 2019). Pengembangan Kurikulum 2013 juga diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan apa yang diperoleh atau apa yang diketahui setelah siswa menerima pembelajaran (Sofyan & Komariah, 2016; Setiadi, 2016). Pembelajaran merupakan proses mengatur kondisi lingkungan disekitar peserta didik agar dapat menarik minat untuk belajar dengan baik (Pane & Dasopang, 2017). Belajar dapat dikatakan suatu

kegiatan yang dapat mengembangkan individu melalui pengalaman yang dimiliki sehingga berkaitan dengan keterampilan belajar yang dibimbing oleh guru.

Pada proses pembelajaran akan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik, dimana guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan terhadap peserta didik sedangkan peserta didik ialah orang yang menerima pelajaran dan memperoleh ilmu pengetahuan dari guru. Sering kali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi dimana materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima baik oleh peserta didik. Guru kesulitan menyampaikan materi kepada peserta didik saat proses pembelajaran, sehingga ini akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak dapat menguasai materi yang dipaparkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga dapat memberikan dampak baik seperti peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi di setiap pembelajaran, disiplin dan pandai dalam mengingat materi (Arifuddin, 2017). Untuk menghindari hal tersebut maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran, berupa media dan sumber belajar lainnya

Menurut Santi & Al Bahij (2017) Media adalah alat yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Menurut Santi & Al Bahij (2017) berpendapat media pembelajaran memiliki kegunaan dalam pembelajaran seperti memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belakng) dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu yang berkembang berdasarkan kepada fenomena alam dan metode ilmiah (Indra & Fitria, 2021). IPA merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk mampu mencari tahu secara sistematis, sehingga IPA bukan sebatas

pengetahuan namun tentang bagaimana proses mencari tahu atau proses penemuan yang diperlukan dalam kehidupan (Wanelly & Fitria, 2019). Pembelajaran biologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah proses keterampilan agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar

Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara terhadap empat peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere untuk menggali permasalahan disekolah, ditemukan bahwa sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Namun pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas kurang bervariasi masih didominasi dengan metode ceramah tetapi pada materi tertentu akan divariasikan dengan gambar dan alat peraga dan peserta didik diharapkan dapat mendengarkan penjelasan dari guru serta mencatat materi yang sedang dipelajari. Akan tetapi peserta didik kurang berpartisipasi dalam memberikan pertanyaan ketika guru meminta untuk bertanya. Sedangkan hasil wawancara terhadap salah satu guru biologi kelas XI menyatakan bahwa, hasil belajar yang dicapai peserta didik masih belum mencapai nilai KKM yaitu 75 dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Sint Gabriel Maumere menggunakan media visual berupa gambar, dan alat peraga selain itu menggunakan buku sebagai bahan acuan untuk peserta didik mengerjakan latihan.

Pembelajaran yang menarik tentunya bersifat interaktif dan mengutamakan kerjasama, peserta didik. Interaksi tersebut dapat tercipta melalui *game* yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar dikelas (Salsabila 2020). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan (Faijah, 2022). Selain itu, *game* ini juga dapat merangsang motivasi dan semangat peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru (Meileni dkk, 2021). Penggunaan *QuizWhizzer* memperoleh respon positif dari peserta didik karena pengguna dapat menyisipkan suara, video, dan teks bacaan pada soal sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami soal dan menarik perhatian peserta didik dengan tipe soal yang berbeda (Rosniati., 2022). Selain itu, *Quizwhizzer*

menerapkan konsep kompetisi pada permainan papan dan cocok untuk asinkron mode dan dapat dijadikan pekerjaan rumah yang bisa dikerjakan secara mandiri (Meileni dkk., 2021).

Gambaran permasalahan di SMA Sint. Gabriel menunjukkan bahwa pembelajaran biologi perlu adanya inovasi baru dari guru dengan memanfaatkan media yang lebih menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *Quizwhizzer* guna meningkatkan minat dan daya serap peserta didik sesuai dengan pendapat dari Wahyuningsih, dkk., (2021) yang menyatakan kelebihan dari game edukasi *Quizwhizzer* dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik ingin melihat dan mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh media pembelajaran menggunakan game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil Belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

METODE PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMA Sint. Gabriel Maumere, selama satu bulan dari tanggal 01 maret sampai dengan 31 maret 2023. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif (Noor, 2015). penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*) yang memiliki dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen (kelas percobaan) dan kelompok kontrol (kelas pembanding) (Putra, 2016). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui pengaruh suatu variabel bebas dan variabel terikat berdasarkan pengaruh hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah.

Populasi Dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Sint. Gabriel Maumere Tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian ini diambil dari kelas yang diperoleh yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 21 orang dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Sampling atau teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, yaitu

pengambilan sampel dua kelas dan keduanya dijadikan sampel penelitian. Adapun teknik sampling yang digunakan yaitu random sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Lembar validasi perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, Bahan ajar dan Instrumen Penilaian serta instrumen soal tes. Tes dalam hal ini berbentuk pilihan ganda (a, b, c, d dan e) dengan 20 butir soal. Uji coba soal diberikan pada kelas yang lebih tinggi yaitu kelas XII. Dokumentasi dilakukan sebagai bahan bukti terjadinya suatu proses penelitian yang dilakukan di lingkungan sekolah yang akan di teliti berupa foto.

Analisis data penelitian ini adalah *t-tes* yang dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan rumus uji liliefors untuk mengetahui normal atau tidaknya hasil yang diperoleh adalah jika nilai $sig > 0,05$ maka normal, namun jika nilai $sig < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Kemudian uji homogenitas menggunakan rumus *Fisher* dengan kriteria data homogeny, dikatakan mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda (homogen) apabila taraf yang ditentukan signifikannya yaitu sekitar $> 0,05$ dan jika taraf signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen). Terakhir dilakukan pengujian hipotesis memakai rumus uji-t dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang bermakna tolak H_0 dan terima H_a sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh media pembelajaran game edukasi *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Sint. Gabriel Maumere, maka diperoleh data-data yang telah dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar kognitif peserta didik berupa nilai kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS2 sebagai kelas eksperimen selama penelitian berlangsung. Peneliti menentukan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen agar peneliti dapat mengetahui ada dan tidaknya pengaruh hasil belajar peserta didik yang tanpa menggunakan media yaitu dengan proses pembelajaran metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa

QuizWhizzer. Selain itu peneliti memilih kelas XI IPS untuk dijadikan penelitian dikarenakan data hasil belajar dan observasi dikelas IPS belum mencapai nilai KKM, banyak peserta didik yang belum memenuhi nilai ketuntasan yaitu 75 dalam pembelajaran biologi.

Penyajian data

Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah dilakukannya prettest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Prettest bertujuan untuk melihat hasil awal sebelum perlakuan atau sebelum pembelajaran berlangsung sedangkan posttest bertujuan untuk melihat hasil akhir untuk sesudah perlakuan atau sesudah proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Data *Prettest* dan *Posttest*

Kelas	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
Kontrol prettest	53	81	69,142
Kontrol posttest	42	80	68,238
Eksperimen prettest	41	80	62,571
Eksperimen posttest	70	96	81,381

Berdasarkan tabel 1., nilai hasil posttest kemampuan hasil belajar peserta didik dengan 18 soal pilihan ganda yang digunakan sebagai hasil instrumen belajar peserta didik dan data hasil penelitian ini berupa nilai hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari tabel bahwa data awal kelas eksperimen dan kontrol yang dimana sebelum kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* mencapai nilai tertinggi 80 dan terendah 41 sedangkan pada kelas kontrol sebelum diajar menggunakan metode ceramah mencapai nilai tertinggi 81 dan terendah 53 dengan rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 62,571 begitupun dengan kelas kontrol sebelum dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah yaitu mencapai rata-rata 69,142.

Pada data akhir kelas eksperimen dan kontrol setelah kelas eksperimen diajar menggunakan media *QuizWhizzer* diperoleh nilai tertinggi mencapai 96 dan nilai terendah mencapai 70 sedangkan kelas kontrol setelah diajar menggunakan metode ceramah diperoleh nilai tertinggi mencapai 88 dan nilai terendah mencapai 42 dengan rata-rata kelas eksperimen sesudah perlakuan yaitu 81,381 begitupun dengan kelas

kontrol sesudah diajarkan menggunakan metode ceramah yaitu mencapai rata-rata 68.238.

Uji Persyaratan Dan Analisis Data

Analisis dan pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengujian hipotesis. Sebelum masuk ke pengujian hipotesis maka dilakukan uji prasyarat hipotesis. Pengujian prasyarat hipotesis dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas setelah uji prasyaratnya ditentukan setelah itu dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pada pengujian ini peneliti menggunakan *Microsoft excel*.

Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji Liliefors. Untuk mengetahui normal atau tidaknya hasil yang diperoleh adalah jika nilai $sig > 0,05$ maka normal, namun jika nilai $sig < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Adapun hasil perhitungan data pada uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	\bar{X}	Sd	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	81,381	6,793	0,107	0,193	Normal
Kontrol	68,238	10,620	0,095	0,193	Normal

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa hasil posttest rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 81,381 dan nilai simpangan baku 6,793 kemudian didapat $L_{hitung} = 0,107$ begitupun nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 68,238 dan nilai simpanganbaku 10,620 kemudian didapat $L_{hitung} = 0,095$ pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik, materi sistem ekskresi manusia pada mata pelajaran biologi baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai L_{hitung} lebih dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kedua data kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud dengan pengujian homogenitas disini adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi dua buah distribusi atau lebih. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda (homogen) apabila taraf yang ditentukan signifikannya yaitu sekitar $> 0,05$ dan jika taraf

signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen). Adapun hasil perhitungan menggunakan uji homogenis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok data	N	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	21	46,148	2,444	0,052	Data homogen
Kontrol	21	112,790			

Berdasarkan hasil uji homogenitas fisher diatas maka didapat nilai $F_{hitung} = 2,444 > F_{tabel} = 0,052$ maka kedua data dapat dikatakan sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji persyaratan statistik, diperoleh bahwa data yang terdistribusi normal dan dari kedua sampel yang homogen. Uji test *t* digunakan untuk melihat perbedaan hasil tes siswa dari kelas eksperimen dan kontrol. Adapun hasil uji *t* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji *independent t test*

Uji <i>t</i>	Hasil Belajar
Uji independent <i>t</i> test	0,000
tingkat signifikan (α)	Signifikan $< 0,05$
Kesimpulan	H ₀ ditolak H _a diterima

Berdasarkan tabel 4.4 analisis data menggunakan uji independent *t* test dengan taraf signifikan 0,05 maka nilai signifikan setelah dilakukan uji *t* yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran game edukasi *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

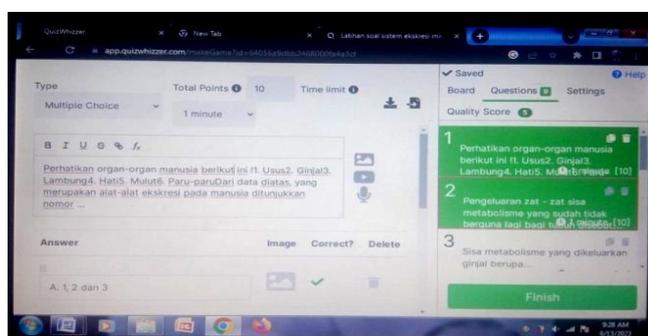
PEMBAHASAAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Sint. Gabriel Maumere dengan analisis data dan pengujian hipotesis dari hasil prettest dan posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *QuizWhizzer*. Hal ini karena media pembelajaran *QuizWhizzer* terdapat banyak game yang menarik sehingga membantu peserta didik semangat dan tidak membosankan saat menjawab pertanyaan

dari guru serta dapat memahami materi yang diberikan. Dalam penelitian ini yang menggunakan media pembelajaran game edukasi Quizwhizzer yaitu kelas eksperimen.

Pada pertemuan pertama peneliti membagikan soal pretest sebelum proses pembelajaran dimulai, agar dapat melihat pemahaman peserta didik terhadap materi sistem ekskresi pada manusia. Untuk hasil pretest pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi QuizWhizzer terdapat hasil dengan rata-rata yaitu 62,57. Setelah mengetahui nilai hasil pretest peserta didik, kemudian untuk proses pembelajaran guru akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran QuizWhizzer pada setiap pertemuannya, selama pembelajaran tersebut bukan hanya latihan soal yang masuk dalam game edukasi QuizWhizzer tetapi juga peneliti memasukan soal LKPD didalamnya agar dapat dilihat keaktifan peserta didik. Pada pembelajaran tersebut terlihat peserta didik lebih memperhatikan dan antusias dalam mengerjakan soal karena menggunakan media pembelajaran yang baru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baru membuat peserta didik beradaptasi dengan cepat dan sering bertanya terkait materi yang diberikan. Hasil posttest pada kelas eksperimen memperoleh hasil dengan nilai rata-rata mencapai 81,38.

Media pembelajaran QuizWhizzer yang peneliti gunakan saat proses pembelajaran di kelas eksperimen dan dibagikan kepada peserta didik yaitu melalulink <https://app.quizwhizzer.com/game/64056a9dbb2468000fa4a3cf> dan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Latihan soal pada QuizWhizzer

Setelah dilakukan tes pada peserta didik dengan uji hipotesis didapatkan hasil belajar peserta didik meningkat optimal dengan rata – rata 62,57 menjadi 81,38.

Sehingga dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan.

Hal yang samapun dilakukan peneliti terhadap kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dimana pada pertemuan pertama peneliti membagikan soal prettest untuk mengukur pemahaman peserta didik dan setelah dibagikan terdapat hasil yaitu dengan rata-rata 69,14. Untuk proses pembelajaran selanjutnya peneliti menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan peneliti juga membagikan LKPD untuk dilihat lebih lanjut pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan. Akan tetapi, proses pembelajaran menggunakan metode ceramah terlihat peserta didik kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media gambar dari buku paket itu sendiri memiliki banyak kekurangan, diantaranya adalah kekurangan yang dimiliki peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan dalam menerima informasi baru yang disajikan dalam bentuk gambar (Jasmanto,2022).

Sesudah proses pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang dijelaskan, kemudianpeserta didikpun mengajukan pertanyaan dan guru menanggapi pertanyaan tersebut. Tahap selanjutnya yaitu guru dan peserta didik melakukan kesimpulan dan guru menutup proses pembelajaran dengan membagikan soal posttest untuk dilihat hasil pemahaman peserta didik setelah menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol dan hasil posttest yang didapatkan yaitu dengan nilai rata-rata 68,23.

Setelah dilakukan tes pada peserta didik didapatkan nilai hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 69,14 menjadi 68,23 dimana hasil tersebut mengalami penurunan. Nilai hasil belajar peserta didik mengalami penurunan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dengan buku pelajaran sebagai bahan acuan sehingga peserta didik merasa bosan dan acuh tak acuh mengikuti kegiatan proses pembelajaran begitupun dengan saat mengerjakan latihan soal, LKPD dan soal posttest yang diberikan oleh guru.Dari hasil tersebut diambil kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami penurunan dengan sebelum proses pembelajaran

menggunakan metode ceramah, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi Quizzwizzher dan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizzwizzher.

Uji hipotesis dengan perhitungan uji independent ttest diketahui Pvalue= 0,000 dengan taraf signifikan 0,05 berarti nilai uji t signifikan. Sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh media pembelajaran game edukasi Quizzwizzher terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nutfah Fajiah (2021) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media game interaktif Quizzwizzher dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media game interaktif Quizzwizzher dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya kelas VII MTs Negeri Kota Probolinggo dan penelitian menurut Utomo (2020) yang menyatakan pembelajaran melalui media quizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kegiatan pembelajaran.

Faktor pendukung berhasilnya membuktikan hipotesis dalam penelitian ini dikarenakan peserta didik menjadi objek penelitian terlibat langsung dan aktif dengan media pembelajaran game Quizzwizzher yang diterapkan oleh peneliti saat pembelajaran di kelas eksperimen. Walaupun dalam proses pembelajaran peneliti sempat mengalami kendala dikarenakan peneliti tidak dapat menampilkan gambar secara langsung dalam media game Quizzwizzher tersebut dan kendala proyektor yang masih minim dengan jaringan yang kurang stabil. Seperti penelitian (Susanto et al., 2022, Purwoko, 2022) mengatakan bahwa permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran. Namun karena media pembelajaran game Quizzwizzher menekankan peserta didik berpartisipasi aktif dan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kendala yang sebelumnya terjadi dalam proses pembelajaran dapat diatasi oleh peneliti. Terlebih Quizwhizzer sendiri merupakan aplikasi yang mudah digunakan, karena tidak terlalu banyak tools sehingga tidak membuat guru merasa bingung (Septiani and Santi 2022). Peran guru adalah membuat perencanaan, mempersiapkan sumber belajar dan faktor pendukung pembelajaran lainnya, serta memberikan pelayanan dan perlakuan kepada peserta

didik. Sedangkan pada kelas kontrol peserta didik mendapatkan kegiatan belajar tanpa menggunakan media atau menggunakan pembelajaran ceramah pada umumnya peserta didik hanya pasif mendengarkan dan menerima pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Quizzwizzher dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran Quizzwizzher terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS SMA Sint. Gabriel Maumere.

SARAN

Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan yang disebabkan minimnya pengalaman peneliti dalam mengajar dan menerapkan pembelajaran media game Quizwhizzer terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS SMA Sint. Gabriel Maumere. Oleh sebab itu peneliti tidak akan berhenti belajar guna perbaikan kedepannya agar peneliti menjadi calon pendidik dan pendidik yang profesional pada bidangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, (2017). Pengaruh metode demonstrasi dengan alat peraga jembatan garis bilangan terhadap hasil belajar matematika materi bilangan bulat. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2).
- Bahij, A. A., & Santi, A. U. P. (2017). Persepsi siswa Sekolah Dasar tentang lingkungan hidup. *Jurnal Holistica*, 1(1), 1-7.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Faijah, N. (2022). *Pengembangan game edukasi berbantuan Quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan media games IPA edukatif berbantuan aplikasi Appsgeyser berbasis model PBL untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1).

- Meileni, H., Satriadi, I., Oktrapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model aplikasi digital learning menggunakan nethboard untuk pembelajaran daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3),
- Meileni, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI-C upt. SD negeri 01 Limo Kaum. *Ensiklopedia of Journal*, 3(4).
- Noor, H. (2015). *Memotret data kuantitatif (Untuk Skripsi, Tesis, Disertasi)*. Semarang: CV. Duta Nusindo Semarang.
- Purwoko, R. Y., Primartadi, A., Efendi, Y., & Amin, T. (2022). The Online Learning Creativity Using the Google Meet Platform in Vocational High Schools. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2). <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v18i1.1313>
- Putra, R. W. Y. (2016). Pembelajaran matematika dengan metode *Accelerated Learning* untuk meningkatkan kemampuan penalaran adaptif. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2),
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ |*, 4(2).
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Penggunaan metode belajar berbasis *game* sebagai upaya memecahkan problematika dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2).
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). Utilization of QuizWhizzer educational game applications as learning evaluation media. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 148-152).