

**PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA ASPEK KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VI SD**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada Program
Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

Satya Nur Fauzi

1909213

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA ASPEK KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VI SD**

oleh

Satya Nur Fauzi

NIM. 1909213

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
Memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Pendidikan

@Satya Nur Fauzi

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan cetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Satya Nur Fauzi, 2023

***PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA ASPEK KOGNITIF PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VI SD***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Satya Nur Fauzi

1909213

· PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA ASPEK KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VI SD “

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



18/8/23

Prof. Dr. H. Rudi Susilana, M.Si.

NIP. 19661019 199102 1 001

Pembimbing II



Ahmad Fajar Fadlillah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119921012101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

FIP UPI



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP. 19770613 2001122001

ABSTRAK

Satya Nur Fauzi (1909213), Pengaruh Penggunaan *Quizizz* untuk Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI SD

Penelitian ini membahas apakah terdapat pengaruh dengan adanya penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar dapat dilihat juga bahwa kemampuan siswa sekarang rendah dari nilai yang seharusnya maka dari itu di perlukan cara perubahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri. Tujuan umum penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis Efektivitas pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di SD. Metode yang di gunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif berdasarkan data hasil penelitian menggunakan penelitian *time series* yang hanya memiliki satu kelompok eksperimen, sehingga tidak perlu kelompok kontrol dalam penelitian ini. Alasan penelitian merancang penelitian *time series* karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan kemajuan setiap perlakuan terhadap kemampuan aspek kognitif siswa di kelas VI . Dalam pelaksanaannya, dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* membantu pada saat pembelajaran maupun ujian agar terjadinya peningkatan hasil belajar pada aspek mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis akan terlihat pada hasil sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* adanya peningkatan hasil belajar yang awalnya dengan rata – rata nilai 56 yaitu di bawah KKM menjadi 88 nilai dari siswa setelah perlakuan pada aspek mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Jadi pada penelitian ini dapat dilihat bahwa dengan penggunaan *quizizz* bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang isinya sama.

Kata kunci : Efektifitas, Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study discusses whether there is an influence by using the Quizizz Application on learning outcomes. It can also be seen that students' current abilities are lower than the grades they should be, therefore a change is needed to improve student learning outcomes themselves. The general objective of this research is to describe and analyze effectiveness. learning using Quizizz in social studies learning in elementary school. The method used in this research is quantitative based on research data using time series research which only has one experimental group, so there is no need for a control group in this study. The reason for designing a time series study was because the aim of this research was to show the progress of each treatment on the cognitive aspects of students in class VI. In practice, using the Quizizz Application helps during learning and exams so that an increase in learning outcomes in the aspects of remembering, understanding, applying and analyzing will be seen in the results before and after getting treatment. The results of this study indicate that by using the Quizizz application there is an increase in learning outcomes originally with an average score of 56, namely below the KKM to 88 scores from students after treatment on the aspects of remembering, understanding, applying and analyzing. So in this study it can be seen that by Using Quizizz can improve students' ability to answer questions with the same content.

Keywords: Effectiveness, Quizizz Application, Learning Outcomes

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
Lembar Pernyataan.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK.....	v
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
BAB I	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.3.1 Tujuan Umum.....	15
1.3.2 Tujuan Khusus	15
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	15
1.4.1 Manfaat teoritis.....	15
1.4.2 Manfaat Praktis.....	16
1.5 Struktur Organisasi.....	16
2.1 <i>Quizizz</i> sebagai Media Pembelajaran.....	19
2.1.1 Klasifikasi Media Pembelajara	20
Beberapa metode dapat digunakan untuk klasifikasi Media massa, salah satu caranya adalah dengan menonjolkan teknologi digunakan dalam produksi media. Anda dapat melihat jalan dari sana yang digunakan untuk mengirim pesan dan banyak fungsi lainnya Membedakan media dengan media lain bukanlah hal yang mudah untuk mengembangkan klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media.	20
2.1.2 Aplikasi <i>Quizizz</i>	20
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i>	23

2.2 Hasil Belajar	24
2.2.1 Ranah Kognitif.....	25
2.2.2 Tingkat Keberhasilan Belajar	27
2.2.3 Faktor yang Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.3 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	29
2.3.1 Penelitian yang Relevan.....	30
2.4 Hipotesis	31
2.5 Kerangka Berpikir	33
BAB III	34
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	34
3.2 Variabel.....	35
3.3 Populasi dan Sample Penelitian	37
3.3.1 Populasi.....	37
3.3.2 Sampel.....	37
3.4 Definisi Operasional.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6 Prosedur Penelitian.....	40
3.6.1 Pelaksanaan Riset.....	41
3.7 Analisis Data	41
3.7.1 Uji Validitas	42
3.7.2 Uji Realibilitas.....	42
3.7.3 Uji Normalitas	44
3.7.4 Uji Hipotesis.....	44
4.1 Temuan Penelitian.....	46
4.2 Hasil Penelitian	46
4.2.1 Hasil Pre Test.....	47
4.2.2 Hasil Post Test	48

4.2.3 Hasil Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	49
4.2.4 Uji Normalitas Hasil Belajar.....	50
4.2.5 Uji Hipotesis	51
4.2.6 Perbedaan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Berdasarkan Aspek Kognitif	52
4.2.6.1 Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Mengingat (C1)	52
4.2.6.2 Perbedaan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Memahami (C2)	54
4.2.6.3 Perbedaan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Menerapkan (C3)	55
4.2.6.4 Perbedaan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Menganalisis (C4).....	56
4.2.7 Pembahasan Temuan Hasil Penelitian	57
4.2.7.1 Hasil pengaruh penggunaan <i>Quizizz</i> aspek mengingat (C1).....	57
4.2.7.2 Hasil pengaruh penggunaan <i>Quizizz</i> aspek memahami (C2)	58
4.2.7.3 Hasil pengaruh penggunaan <i>Quizizz</i> aspek menerapkan (C3)	60
4.2.7.4 Hasil pengaruh penggunaan <i>Quizizz</i> aspek menganalisis (C4).....	61
BAB V	63
5.1 Simpulan	63
5.2 Rekomendasi	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	69

Daftar Tabel

3.1. Hubungan Antar Variabel	34
3.2. Rata – Rata Nilai Siswa Kelas VI B SD Cibereum Mandiri 1	36
3.3. Jumlah Siswa Kelas VI B SDN Cibereum Mandiri 1	37
3.4. Kisi – Kisi Instrumen Soal	38
3.5. Data Hasil Uji Realibilitas Soal	42
4.1. Hasil Pretest	45
4.2. Hasil Prostest	46
4.3. Hasil Pretest dan Postest	47
4.4. Uji Normalitas Hasil Belajar	49
4.5. Uji Hipotesis	49
4.6. Hasil pretest dan postest aspek mengingat (C1)	50
4.7. Hasil pretest dan postest aspek memahami (C2)	52
4.8. Hasil pretest dan postest aspek menerapkan (C3)	53
4.9. Hasil pretest dan postest aspek menganalisis (C4)	54

Daftar Gambar

2.5. Kerangka Berpikir.....	31
3.1. Desain Penelitian	33
4.1. Perbandingan rata – rata nilai pretest dan postest.....	48
4.2. Hasil Test Aspek Kognitif	50

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 2 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	67
Lampiran 3 Kisi – Kisi Instrumen Soal.....	68
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
Lampiran 5 Lembar Pernyataan Expert Judgment Tes	72
Lampiran 6 Soal dan Kunci Jawaban	73
Lampiran 7 Validasi Ahli Media	76
Lampiran 8 Data Nama Siswa.....	78
Lampiran 9 Data Nilai Siswa	79
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian Sekolah.....	80
Lampiran 11 Dokumentasi.....	81
Lampiran 12 Data Nilai Aspek Kognitif.....	83

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (1982). *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa.
- Ali, M. (2019). *Hubungan Antara Motivasi Latihan Dengan Prestasi Atlet Angkat Besi Jawa Barat*. Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu.
- Annisa, R., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. doi:10.31004/basicedu.v5i5.1376
- Arifin, T. (2013). Teori dan Teknik Pembuatan; Desain Penelitian. *Jurnal Desain Penelitian*.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program Teori dan Praktek dalam Konteks Pendidikan dan Nonpendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arrahim, Sugharti, R. E., & Hanayulianti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208-218.
- Ayuningtyas, Y. (2021). *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*. Universitas Islam Negeri. Retrieved from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1450/1/10096>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. doi:10.24042/atjpi.v8i1.2095
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. 4, 104-117.
- Farida, Y., A, T., & D, N. (2017). Study of Antibiotic Use on Pneumonia Patient in Surakarta Referral Hospital. *Journal of Pharmaceutical Science and Clinical Research*, 2(1), 44.
- Fitriyah, S. R. (2021). Using the Quizizz Application for Faith in Angels Allah For Improving Student Learning Outcomes in The Eyes Islamic Religious Education Lessons During the Covid-19 Pandemic. *Academia Open Journal*, 6, 6-11. doi:10.21070/acopen.6.2022.2487

- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haris, H. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hartati, & Febriansyah, M. F. (2022). Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Pada Mahasiswa Penjaskes Fkip Universitas Sriwijaya. *Undergraduate thesis*, 8(1), Sriwijaya University.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mardapi, D. (2004). *Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi, Seminar Nasional Rekayasa Sistem Penilaian Dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. HAPY Yogyakarta: 26 s/d 27 Maret 2004.
- Nida, F. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 5)*. S1 thesis: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Palupi, M., & Murniati. (2013). *Alat-Alat Pengujian Hipotesis*. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Pamungkas, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Daring Siswa Kelas VI melalui pembelajaran Quizizz yang menyenangkan. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*, 32(2), 57-68. doi:10.26877/ltr.v32i2.7306
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Rafika. (2021). *Pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie*. Undergraduate thesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Muallimuna*, 2(1).

- Rusdian. (2018). Pentingnya Pemahaman dalam Pembelajaran: Analisis Perbedaan Jawaban Siswa sebagai Indikator. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(2), 123-136.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan siswa tentang penggunaan aplikasi Quizizz berbasis web sebagai sarana pembelajaran. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 9(5). doi:10.20961/ddi.v9i6.49324
- Sudijono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaada.
- Sudjana. (2003). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (26 ed.)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Surahman, E. (2017). Peran Guru Ips Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 3.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. 73-82.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedika Group.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Syaiful, B. D., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tiana, A., Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 943-953.
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 2774-2156.
- Wigena, I. B. (2017). *Pemanfaatan Sistem Subak Sebagai Pengembangan Materi Ajar Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mengwi Kabupaten Badung*. Tesis (Tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan IPS: Program Pasca Sarjana Undiksha.
- Wijaya, D. F. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Journal of English Language Teaching*, 7(1).