



Pengaruh Games Based Learning Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi

Aisyah Rahmania¹, Erna Suwangsih², Primanita Sholihah Rosmana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia¹²³

Received: 31 Juli 2024
Revised: 06 Agustus 2024
Accepted: 13 Agustus 2024

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar kemampuan operasi hitung Campuran pada siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara terhadap beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik mengerjakan pertanyaan pada Quizizz daripada pertanyaan dalam buku teks atau lembar soal. Siswa merasa seolah sedang bermain ketika mengerjakan soal dalam Quizizz. Hal ini memunculkan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menciptakan hal yang menyenangkan dalam pembelajaran, tetapi juga diharapkan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group yang didalamnya terdapat quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan melalui kelas eksperimen dan control. Peneliti ini menggunakan teknik Random Sampling. Setiap anggota populasi memiliki kesempatan untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI A yang berjumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VI B berjumlah 25 orang sebagai kelas control di SDIT AL FATH Kec. Cibitung Kab. Bekasi. Berdasarkan Uji T nilai posttest pada bagian Equal variances assumed diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample T-test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan skor nilai pada metode Game Based Learning Quizizz dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Game Based Learning Quizizz memiliki signifikansi yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Berdasarkan Uji N-Gain maka hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh pada kelompok eksperimen adalah 47,80, selanjutnya meningkat pada posttest dengan rata-rata 78,70. Lebih lanjut rata-rata N-gain yaitu sebesar 60,68% dan berkategori sedang.

Keywords: Kemampuan Operasi Hitung, Game Based Learning, Quizizz

(*) Corresponding Author: aisyahrahmania.ar@upi.edu

How to Cite: Rahmania, A., Suwangsih, E., & Rosmana, P. S. (2024). Pengaruh Games Based Learning Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761232>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan serangkaian proses individu untuk selangkah lebih maju serta merangkai segala kebijakan yang ada. Indonesia telah mengalami pendidikan pada masa sebelumnya di era pandemi tahun 2021 dimana terjadi disrupsi pendidikan. Disrupsi Pendidikan merupakan konsekuensi dari perkembangan era revolusi industri 4.0. Era tersebut merupakan perkembangan teknologi yang sedang pesat. Beberapa peran dan perubahan yang terjadi dalam pendidikan telah tergantikan. Pendidik yang senantiasa menggunakan media pendidikan berbantuan teknologi.

Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran kepada siswa. Seiring teknologi yang maju menuntut

pendidik memerlukan pembaharuan dalam pembelajaran. Perubahan pembelajaran terjadi pada berbagai aspek mulai dari metode, strategi, hingga bentuk evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Perubahan bentuk pembelajaran juga terjadi pada proses Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada tahapan perkembangan siswa bahwa masa itu. Pendidikan dasar merupakan tahap siswa menyukai aktivitas-aktivitas baru yang eksploratif dan menantang. Pembelajaran di sekolah dirancang secara sistematis untuk memberi kesempatan siswa mencapai hal-hal menyenangkan sambil belajar. Oleh sebab itu, pada masa kemajuan teknologi saat ini diperlukan upaya inovatif yang dirancang oleh pendidik demi menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, kreatif serta inovatif. Pembaharuan pembelajaran di Sekolah Dasar terjadi pada beberapa aspek pembelajaran. Pembaharuan pembelajaran yang paling menonjol antara lain metode mengajar, media pembelajaran, model pembelajaran dan evaluasi.

Evaluasi pembelajaran menjadi aspek yang paling banyak memberi tantangan bagi siswa maupun guru. Proses penilaian yang merupakan bagian dari evaluasi pembelajaran tidak terlepas dari perubahan yang terjadi baik pada tahapan pra-penilaian (penyusunan latihan soal) hingga sampai remedial maupun pengayaan

Berdasarkan hasil pengumuman Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dilakukan OECD atau Organisation for Economic Co-operation and Development), di bidang matematika, sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika. Artinya, masih banyak siswa Indonesia kesulitan dalam menghadapi situasi yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan matematika. Biasanya mereka tidak mampu mengerjakan pertanyaan perhitungan aritmatika yang tidak menggunakan bilangan cacah atau soal yang instruksinya tidak gamblang dan terinci dengan baik. Berdasarkan hasil dari pengumuman tersebut terdapat kesulitan siswa dalam pemecahan masalah matematika yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dalam berbagai aspek pembelajaran. Rendahnya hasil belajar yang disebabkan kurangnya variasi pembelajaran menimbulkan hasil yang kurang baik. Terlihat dari hasil pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDIT AL-Fath di desa Wanajaya Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi terdapat 35 siswa dari 50 siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi yaitu pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan siswa, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Quizizz merupakan suatu platform pembelajaran yang berbasis daring dan bersifat menyenangkan. Priyanti, Santosa, dan Dewi (2020, hlm 38) menyatakan bahwa Quizizz merupakan suatu platform digital untuk membantu siswa memahami suatu yang dibaca dengan cara menyenangkan dengan menggunakan gawainya. Beberapa fitur yang menarik perhatian siswa antara lain adanya pilihan untuk mengaktifkan instrument latar belakang saat mengerjakan soal, desain huruf dan tata letak menarik dan berwarna-warni, feedback saat menjawab betul atau salah yang berbeda-beda, dan terdapat leader board yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan skor yang berhasil dicapai. Selain fitur utama tersebut, beberapa fitur tambahan dapat diaktifkan oleh guru untuk menambah keseruan dan minat siswa di sekolah dasar, seperti reward mengerjakan kembali soal yang salah apabila berhasil menjawab beberapa soal lainnya dengan benar berturut-turut.

Penggunaan Quizizz sebagai bentuk latihan soal merupakan inovasi yang sesuai dengan karakteristik siswa zaman ini. Beberapa kelas di sekolah dasar berisi siswa yang termasuk generasi milenial yang sangat dekat dengan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk generasi milenial ini sangat penting. Gawai dan laptop merupakan bentuk teknologi yang sudah setiap hari digunakan oleh siswa, bahkan sejak usia yang sangat dini. Penggunaan Quizizz sebagai platform latihan soal sudah banyak disusun oleh guru saat ini.

Hasil wawancara dari 15 siswa berdasarkan total keseluruhan 25 siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik mengerjakan pertanyaan pada Quizizz daripada pertanyaan dalam buku teks atau lembar soal. Siswa merasa seolah sedang bermain ketika mengerjakan soal dalam Quizizz. Hal ini memunculkan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menciptakan hal yang menyenangkan dalam pembelajaran, tetapi juga diharapkan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Games Based Learning Quizizz terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI.

Tinjauan Teori

1. Game Based Learning

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018 hlm 251). *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien. Menurut Torrente, *Game Based Learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014).

Langkah – Langkah Game Based Learning

Berikut ini sintaks (Langkah – Langkah) dari *Game Based Learning* yaitu:

a. Memilih *Game* sesuai topik.

Tahap pertama, pendidik diharapkan memilih *game* yang sesuai materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik hasil pembelajaran yang diharapkan. misalnya jika topik adalah matematika maka pilihlah *Game* matematika yang menjadi topik pembelajaran.

b. Penjelasan konsep

Tahap kedua, pendidik akan memaparkan materi sebagai pembukaan kepada siswa agar siswa dapat memahami lebih jelas tentang pokok materi yang akan menjadi petunjuk sebagai bahan *game*. Setelah itu pendidik akan memaparkan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

c. Aturan

Tahap ketiga, pendidik akan memaparkan aturan – aturan yang berlaku sebelum *game*, selama *game*, serta setelah *game* berlangsung. dan pendidik akan memaparkan teknis dalam memainkan *game* yang digunakan.

d. Memainkan *Game*

Tahap keempat, pendidik akan memaparkan teknis *game* dengan menggunakan media yang digunakan untuk proses pembelajaran yang menyenangkan.

e. Merangkum Pengetahuan

Tahap kelima, siswa akan merangkum proses *game* berlangsung. menuliskan serta memaparkan poin – poin penting yang telah pendidik jelaskan selama *game* berjalan.

f. Melakukan Refleksi

Tahap terakhir ini, pendidik serta siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran *game* yang telah dilakukan.

2. Quizizz

Quizizz menurut **Suhartatik (2020, hlm. 6)** merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. **Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019 hlm. 250)** berpendapat bahwa aplikasi Quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Quizizz juga merupakan media pembelajaran berbasis digital. Menurut **(harlina, dkk., 2017 hlm 627)**, Quizizz juga merupakan sebuah alat *Gaminifacation* yang berguna untuk mengetahui kemampuan siswa melalui, soal-soal, berupa aplikasi berbasis *online* dalam melakukan tes pilihan ganda. Quizizz dapat ditemukan dan diakses melalui alamat website <https://Quizizz.com/> serta dapat diaplikasi melalui gawai baik *android* atau *iphone*.

Langkah – Langkah Quizizz

1. Masuk ke google, kemudian ketik www.Quizizz.com lalu sign up.
2. Selanjutnya pilih login dengan menggunakan salah satu akun google.
3. Setelah itu pilih salah satu peran, apabila sebagai guru maka pilih guru jika selain guru terdapat siswa serta orang tua dan lainnya.
4. Lengkapi data diri bisa menggunakan data pribadi KTP atau lain sebagainya.
5. Kemudian isi informasi seputar kuis yang akan digunakan seperti judul, kelas, serta gambar pendukung.
6. Selanjutnya pilih beberapa model pertanyaan.
7. Setelah itu pilih “*Question Preview*” untuk menampilkan berupa pertanyaan sebelumnya yang telah dibuat. Kemudian lengkapi pertanyaan tersebut hingga selesai dan klik “*Finished*”.
8. Selanjutnya sesuaikan tingkatan, kelas dan mata pelajaran dari pertanyaan yang telah dibuat lalu klik “*Finish and Create Quiz*”.
9. Tampilkan kuis tersebut secara langsung atau untuk pekerjaan Rumah (PR).
10. Atur kuis kemudian klik “*Proceed*”.
11. Setelah berhasil disusun kuis tersebut maka siswa Ketik di chrome “*Quizizz.com*”.
12. Masukkan kode kuis
13. Setelah itu klik gabung.

3. Operasi Hitung Campuran pada Bilangan Cacah Pengertian Operasi Hitung

Ada 4 (empat) operasi hitung dasar pada bilangan cacah, keempat operasi hitung ini adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penguasaan operasi hitung dasar sangat penting karena operasi ini akan menjadi dasar bagi mereka yang mau belajar matematika, oleh karena itu konsep berhitung harus benar-benar dipahami oleh mereka yang akan belajar matematika. Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan bulat

positif, yakni $\{0, 1, 2, 3 \dots\}$. Sederhananya, bilangan cacah terdiri dari himpunan bilangan asli yang dimulai dari bilangan nol dan selalu bertambah satu dengan bilangan setelahnya atau himpunan bulat positif. Bilangan cacah dapat dikatakan juga himpunan bilangan asli ditambah nol. Berdasarkan keduanya maka operasi hitung campuran merupakan sebuah kalimat matematika yang didalamnya memuat lebih dari dari satu operasi hitung. Berdasarkan uraian di atas bahwa Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah merupakan sebuah rangkaian kalimat matematika yang dimulai dari bilangan nol.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan desain *quasi experimental design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI sekolah dasar swasta islam di kabupaten Bekasi yang berjumlah 50 orang. Pada penelitian ini pemilihan sampel menggunakan Teknik *Random Sampling* dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan untuk dipilih menjadi sampel. Pada penelitian ini Siswa kelas VI A berjumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen dan Siswa kelas VI B berjumlah 25 orang sebagai kelas kontrol. Dalam pembuatan instrument diperlukan adanya bimbingan berkala serta intensif asebelum dilaksanakan penelitian. Adapun yang dilakukan peneliti dalam penyusun instrument penelitian yaitu; observasi, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Regresi Linear Sederhana

a) Persamaan Regresi Linear Sederhana

Langkah awal yang perlu dilakukan yaitu menentukan persamaan regresi linear sederhana.

Adapun bentuk persamaan regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : variabel terikat

a : konstanta

b : Koefisien regresi

X : Variabel bebas

Mencari persamaan regresi linear dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS ver.26. Bentuk persamaan linear sederhana dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Persamaan Regresi Linear

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>	
	B	Std. Error
Constant	74,531	6,495
<i>Pre-test</i>	0,234	0,106

Berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai konstanta (a) sebesar 74,531 dan koefisien regresi (b) sebesar 6,495. Artinya apabila tidak terdapat perlakuan dengan menggunakan *game based learning* Quizizz maka skor test hasil belajar kemampuan operasi hitung siswa sebesar 74,531. Sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 6,495 mempunyai arti bahwa pada setiap penambahan satu perlakuan pembelajaran maka skor kemampuan operasi hitung bertambah sebesar 6,495. Berdasarkan tabel diatas maka bentuk dari persamaan linear sederhananya yaitu :

$$Y = 74,531 + 0,174X$$

Menentukan Hasil Signifikansi Regresi

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat maka dilakukan uji signifikansi regresi.

Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut :

1. H₀ : Tidak terdapat perbedaan skor nilai pada metode *Games Based Learning Quizizz* dan metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD di Bekasi.
2. H_a : Terdapat perbedaan skor nilai pada metode *Games Based Learning Quizizz* dan metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD di Bekasi.

Derajat signifikansi yang digunakan = 0,05

Kriteria :

sig > 0,05, maka H₀ diterima atau H_a ditolak

sig < 0,05, maka H₀ ditolak atau H_a diterima

Berdasarkan hasil uji regresi menggunakan bantuan SPSS ver.26 didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2 Uji Signifikansi Regresi

Tes	Sig	Kriteria
<i>Regression</i>	0,00	H ₀ ditolak atau H ₁ diterima

Berdasarkan hasil uji signifikansi didapatkan nilai sig (0,00) < 0,05, maka H₀ ditolak atau H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh signifikan antara *Game Based Learning Quizizz* terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung.

b) Menentukan Koefisien Determinasi

Perhitungan koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Based Learning Quizizz* terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung. Koefisien determinasi didapatkan dari hasil uji regresi linear sederhana dengan aplikasi SPSS versi 26 untuk dengan melihat r² (*r square*) :

Tabel 4.3 Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	<i>r square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
0,419	0,175	6,494

Berdasarkan tabel diperoleh hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai *r square* sebesar 0,175. Selanjutnya, perhitungan yang akan dilakukan yaitu mencari koefisien determinasi (D) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 D &= r \text{ square} \times 100\% \\
 &= 0,175 \times 100\% \\
 &= 17,5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh hasil nilai koefisiensi determinasi (D) sebesar 17.5 % yang artinya bahwa *Game Based Learning Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, besarnya pengaruh faktor lain terhadap hasil tes kemampuan operasi hitung campuran yaitu $100\% - 17,5\% = 82,5$

Pembahasan

Tahap awal pelaksanaan penelitian ini dari penentuan lokasi penelitian dikarenakan penelitian ini harus adanya sarana dan prasarana yang mendukung sekolah kemudian ditentukan di salah satu sekolah dasar swasta islam terpadu di kabupaten Bekasi. Setelah Proses penentuan lokasi yaitu menyusun instrument yang dibimbing dosen yang telah ditentukan. Setelah itu peneliti mulai observasi dengan datang sekolah dengan membawa surat izin ke sekolah tersebut dan bertemu kepala sekolah sekolah dasar yang diteliti. Setelah dapat izin dari Kepala Sekolah untuk melaksanakan penelitian dan kemudian bertemu dengan guru disekolah tersebut untuk menanyakan hasil belajar dikelas yang tergolong rendah kemudian ditemukan bahwasannya kelas VI yang tergolong rendah. Kemudian lanjut berdiskusi dengan guru kelas tersebut mata pelajaran yang tergolong rendah maka salah satu mata pelajaran yang rendah adalah Matematika dan materi Operasi Hitung Campuran. Pada mata pelajaran tersebut siswa memiliki hasil belajar yang rendah dikarenakan kurang ketelitian dan variasi pembelajaran yang menarik sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Setelah itu peneliti melakukan penelitian pada kelas VI yang terdapat pada sekolah dasar.

Tahap selanjutnya peneliti menggunakan *simple random sampling* sebagai pengambilan acak sampel penelitian yang diteliti. Selama penelitian ini peneliti didampingi dengan guru kelas dan guru TIK untuk membantu keberhasilan penelitian. Penelitian ini menggunakan dua kelas untuk diteliti dengan masing – masing siswa berjumlah 25 orang untuk pembagian kelas eksperimen dan kontrol. Variabel penelitian terdapat dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel Bebas yaitu hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Game Based Learning Quizizz*.

Pada penelitian ini menggunakan metode quasi experimental design dan menggunakan model nonequivalent control group design dimana dengan membandingkan dua kelompok berbeda yaitu kelompok eksperimen yang adanya perlakuan yaitu *Game Based Learning Quizizz* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional media kertas. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian dari instrument tes yang telah dibuat, pada tahap uji coba ini dilakukan dikelas VII pada sekolah yang masih dalam satu yayasan. Selanjutnya peneliti menguji instrument tes menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji daya pembeda dan tingkat kesukaran. Setelah itu melakukan koordinasi dengan guru kelas dan guru TIK untuk waktu pelaksanaan penelitian guna menyesuaikan ketersediaan ruangan yang akan dilakukan penelitian. Kemudian berdiskusi dan ditentukan dilakukan selama 5 hari, hari pertama untuk pretest, hari kedua, ketiga dan keempat untuk perlakuan serta hari kelima posttest. Berdasarkan Uji kemampuan awal dan kemampuan akhir maka:

1) Perbedaan Hasil Belajar *Game Based Learning* Quizizz

Berdasarkan temuan yang dilakukan pada hasil belajar *Game Based Learning* Quizizz nilai minimum pre-test sebesar 40 dan setelah post-test sebesar 75 yang artinya hasil belajar siswa sudah sesuai KKM. Selanjutnya nilai maksimum dari hasil Quizizz kelas pre-test dan post-test sebesar 80 menjadi 100 yang artinya siswa berhasil meningkatkan hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran. Nilai rata-rata dari hasil Quizizz kelas pre-test dan post-test sebesar 60,20 menjadi 88,60. Selanjutnya Simpanan Baku dari hasil Quizizz kelas pre-test dan post-test sebesar 12,540 menjadi 7.000.

Sedangkan hasil pembelajaran konvensional pada nilai minimum kelas pre-test dan post-test sebesar 20 menjadi 50 yang artinya nilai minimum tersebut belum memenuhi KKM. Nilai Maksimum hasil konvensional kelas pre-test dan post-test sebesar 55 menjadi 85. Nilai rata-rata dari hasil konvensional kelas pre-test dan post-test sebesar 35,50 dan 68,80 dan Simapangan baku dari hasil konvensional kelas pre-test dan post-test sebesar 10.300 menjadi 9.605.

Oleh karena itu secara keseluruhan rata – rata dan standar deviasi hasil siswa yang menerima pembelajaran *Games Based Learning* melalui Quizizz terhadap pembelajaran konvensional terjadi perbedaan yang tidak jauh berbeda signifikan.

2) Pengaruh *Game Based Learning* Quizizz terhadap hasil belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa

- a. Berdasarkan Uji T nilai *posttest* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan skor nilai pada metode *Games Based Learning Quizizz* dan metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD di Bekasi. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Game Based Learning* Quizizz memiliki signifikansi yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.
- b. Berdasarkan Uji N-Gain maka hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh pada kelompok eksperimen adalah 47,80, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan rata-rata 78,70. Lebih lanjut rata-rata N-gain yaitu sebesar 60,68% dan berkategori sedang.

Hal ini sejalan dengan penelitian **Muhammad Rapi Rizki (2022)** dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Quizizz berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan dengan penggunaan Quizizz berbasis *Game Based learning*, dengan hasil uji T data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 ($P < 0,05$ = signifikan). Penggunaan Quizizz berbasis *Game Based Learning* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor *NGain* sebesar 0,47 yang berarti menunjukkan kriteria sedang dalam peningkatan pemahaman operasi hitung perkalian siswa di sekolah dasar. Dengan demikian peneliti telah membuktikan bahwa terdapat peningkatan dari peneliti terdahulu

sebelumnya rata-rata skor *NGain* sebesar 0,47 menjadi 60,68% maka terjadi peningkatan hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, temuan serta pembahasan yang telah - dijabarkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh *Game Based Learning Quizizz* terhadap pengaruh hasil belajar Operasi Hitung Campuran siswa dibuktikan dari nilai *r square* sebesar 0,175.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang dibuktikan dari perbedaan skor nilai pada metode *Games Based Learning Quizizz* dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI SD di Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Quizizz dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.
- Pratiwi & Musfiroh. (2014). *Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa SMP*. *Ling Tera* 1(2) hlm 123-135
- Rizki,R.M.(2022).Pengaruh Penggunaan Quizizz berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. Tesis. Sekolah sarjana strata satu, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.