

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZ TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
PENJUMLAHAN SISWA KELAS I SDN KENDANGSARI III SURABAYA**

Annisa Septia Pratiwi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (annisa.18022@mhs.unesa.ac.id)

Delia Indrawati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (deliaindrawati@unesa.ac.id)

ABSTRAK

Pembelajaran tatap muka untuk siswa kelas I Sekolah Dasar dimulai pertama kali sejak sistem pembelajaran daring diberlakukan hampir 2 tahun terakhir. Hal ini tentunya menimbulkan permasalahan terkait kemampuan berhitung siswa yang kurang, sehingga diperlukan pemecahan masalah dengan segera. Tujuan penelitian untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I Sekolah Dasar melalui penerapan media kuis online atau *Quizziz* dalam materi penjumlahan susun bilangan cacah kurang dari 100 beserta prosesnya. Metode kuantitatif dipilih sebagai metode dalam penelitian dengan penggunaan *pre-eksperimental design* sebagai desain penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket terhadap 25 siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya. Teknik pengumpulan data yang diterapkan ialah menggunakan tes yang terbagi ke dalam 2 tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini memberikan hasil adanya peningkatan hasil rerata kemampuan berhitung penjumlahan dengan penggunaan media *quizziz*. Pada tahap *pretest*, rerata hasil tes siswa sebesar 78,4 sedangkan rerata 87,12 didapatkan pada tahap *posttest*. SPSS V25 digunakan sebagai aplikasi bantuan untuk mengolah data penelitian. Berdasarkan analisis data melalui SPSS V25 dengan uji *paired sample t-test* diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ serta diperoleh nilai gain sebesar 0,40 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan arti terdapat pengaruh sedang pada penggunaan media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya. Kesimpulan yang didapat yaitu media pembelajaran *quizziz* memberikan pengaruh signifikan sedang untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya pada materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kemampuan Berhitung, Operasi Bilangan Cacah, Quizziz

ABSTRACT

Face-to-face learning for first grade elementary school students was initiated for the first time since the learning system was implemented for 2 years. This course raises questions related to students lack of numeracy skills, so that problem solving is needed immediately. The purpose of the study was to determine whether there was an increase in the numeracy skills of first-grade elementary school students through the application of online quiz media or *Quizziz* in the material for adding whole numbers less than 100 and the process. Quantitative method was chosen as the method in the research with the use of *pre-experimental design* as the research design. Data collection techniques used tests and questionnaires on 25 first-grade students at SDN Kendangsari III Surabaya. The data collection technique applied was using a test which was divided into 2 stages, namely *pretest* and *posttest*. This study gives the results of an increase in the average result of the ability to calculate addition with the use of *quizziz* media. At the *pretest* stage, the average student test results were 78.4 while the mean was 87.12 at the *posttest* stage. SPSS V25 is used as a support application for processing research data. Based on data analysis through SPSS V25 with *paired sample t-test*, the results obtained sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ and obtained a gain value of 0.40 so that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a moderate influence on media use. quiz on the numeracy skills of first grade at Kendangsari III Elementary School Surabaya. The conclusion obtained is that the quiz learning media has a moderately significant effect on improving numeracy skills in first grade students at Kendangsari III Elementary School Surabaya on the material of adding whole numbers with results up to 100.

Keywords: Learning Outcomes, Counting Ability, Number Operation, Quizziz

PENDAHULUAN

Coronavirus Diseases atau biasa disebut Virus Corona sebagai penyebab hebohnya dunia pada tahun 2020 sebagai wabah penyakit atau pandemi yang melanda hampir seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia. Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 Maret 2020. Penjelasan surat edaran tersebut bahwa seluruh pelaksanaan proses pembelajaran siswa hanya boleh melalui pembelajaran online di rumah saja. Lembaga pendidikan atau sekolah dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran karena terbatas wabah virus covid. PJJ atau Pembelajaran jarak jauh melalui kelas online merupakan suatu bentuk inovasi yang dapat dilakukan sekolah.

Saat pembelajaran daring guru hanya mengandalkan media pembelajaran online. Yohana, dkk (2020) menyatakan bahwa media daring yang berbasis ICT (*Information Communication Technology*) dapat dipergunakan sebagai media penghubung dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa saat pembelajaran daring. Biasanya, guru mengandalkan aplikasi *zoom* atau *google meet*. Di Kota Surabaya, pembelajaran daring dibantu oleh aplikasi *Google Teams* yang di dalamnya memuat hampir semua aplikasi microsoft seperti *word*, *powerpoint*, *excel*, dan lainnya. Selain itu, Bilfaqih (2015) berpendapat dalam sistem pembelajaran jarak jauh, guru memberikan materi berupa tontonan slideshow atau rekaman video yang salah satunya melalui youtube, dengan pemberian tugas harian atau mingguan pada siswa dalam batas waktu tertentu. Sehingga pemahaman siswa selama daring ini dirasa kurang.

Tepatnya pada bulan Maret 2022, pembelajaran daring di Indonesia yang berlangsung selama hampir 2 tahun diakhiri. Pemerintah sudah melonggarkan sistem pendidikan di Indonesia dengan dimulainya kembali pembelajaran tatap muka di sekolah. Tentunya hal itu menjadi suatu kebahagiaan bagi siswa dan orangtua. Namun, bagi guru hal itu menjadi salah satu kesulitan karena kemampuan belajar siswa selama pembelajaran daring yang terbatas, sehingga guru harus lebih ekstra dalam menyampaikan materi kepada siswa terlebih siswa kelas 1 yang sekalipun belum pernah menginjakkan kaki di sekolah selama mereka menempuh pendidikan.

Tantangan guru salah satunya ialah dalam hal kemampuan berhitung siswa. Cukup banyak dari siswa yang belum mampu dengan lancar melakukan kemampuan tersebut. Guru diharuskan dapat memilah serta memilih model, metode serta media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar dapat lebih mudah dimengerti. Tafonao (2018) menyatakan bahwa media merupakan alat yang fungsinya sebagai penyaluran informasi, selain itu terdapat peran media sebagai berikut; (1) sebagai penyalur informasi dari pengirim ke penerima; (2) sebagai sebuah alat yang membantu siswa untuk menerima penjelasan yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menjalin suatu hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; serta (4) sebagai salah satu metode yang dipakai sebagai upaya mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas I di SDN Kendangsari III Surabaya terdapat suatu permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan bilangan cacah yaitu rendah atau kurangnya kemampuan berhitung siswa. Sebagian besar siswa belum mampu mendapatkan hasil yang tepat ketika berhitung karena belum paham konsep maupun kurang teliti. Selain itu, dalam pengerjaan soal siswa membutuhkan perhitungan waktu yang cukup lama. Dampak negatif pada hasil belajar tentunya dapat terjadi apabila kemampuan berhitung siswa tergolong rendah karena siswa menjawab soal kurang teliti bahkan membuat jawaban asal-asalan. Hal ini terjadi dikarenakan pelajaran matematika dianggap pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran sebab sebagian besar siswa berpikir matematika itu sulit dan menakutkan. Sejalan dengan hal tersebut, Sri Rahayu (2016) memaparkan banyak catatan yang diberikan guru dan rumus yang harus dihafalkan menjadi penyebab siswa tidak menyukai dan menghindari pelajaran matematika.

Hampir semua aktivitas kehidupan diperlukan kemampuan berhitung. Itulah sebabnya kemampuan berhitung dikatakan sebagai satu hal penting yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam hal memformulasikan persoalan matematika dalam pemecahan aritmatika biasa yang meliputi tambah, kurang, kali, serta bagi merupakan arti dari kemampuan berhitung. Sulistyono & Sari (2013) berpendapat bahwa guru diharuskan tahu dan paham akan prinsip-prinsip pengajaran untuk memaparkan materi matematika di Sekolah Dasar. Prinsip-prinsip itu dimulai dengan konsep pembelajaran yang dimulai dari hal sederhana ke kompleks, dan proses

pembelajaran yang dimulai dari yang mudah ke sulit. Hal itu sesuai dengan teori J.Piaget yang menyebutkan bahwa tahap kognitif siswa kelas awal yang meliputi kelas I, II, dan III masih dalam tahap perkembangan kognitif yang masih terikat dengan hal-hal nyata dan konkrit atau *concrete operation*.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa seorang guru diharuskan memiliki suatu kemampuan dalam memilih serta menerapkan media yang efektif serta efisien yang dapat mendukung proses pembelajaran. Wicaksono (2016) berpendapat bahwa peran media pembelajaran dikatakan sangat penting agar siswa dapat menangkap serta memahami materi yang diberikan oleh guru dengan cepat dan maksimal. Dengan penggunaan media, penyampaian materi oleh guru dapat diserap serta dipahami dengan sempurna oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran bagi guru dapat menambah wawasan bagi dirinya sendiri maupun siswa yang berhubungan dengan teknologi.

Aplikasi kuis online atau *Quizizz* digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran daring. *Quizizz* merupakan sebuah media interaktif yang dapat diakses melalui web maupun aplikasi yang dipergunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Purba (2019) *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis kuis game, yang dapat melakukan aktivitas banyak siswa ke satu ruang kelas serta membuat kelas yang menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan itu Amornchewin (2018) mengatakan bahwa *Quizizz* adalah tool atau alat yang diyakini dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam menyerap ilmu dengan segala fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berbagai fitur menarik yang dimiliki *quizizz* yang dapat diantaranya menyajikan presentasi selayaknya *microsoft powerpoint*, membuat sebuah kuis interaktif dan menyenangkan dengan berbagai pilihan jawaban. Seluruh fitur di media *quizizz* dapat ditambahkan dengan media gambar sebagai background pertanyaan maupun presentasi, serta menambahkan video, audio, maupun animasi sehingga guru dipermudah dalam membuat materi demi guna kelancaran proses belajar mengajar.

Selain digunakan dalam pembelajaran *online*, *quizizz* juga cocok digunakan dalam pembelajaran *offline*. Guru dapat membuat materi presentasi seperti pada *microsoft power point* lalu mempresentasikan kepada siswa di depan kelas menggunakan proyektor. Di akhir presentasi, guru dapat menyisipkan kuis kuis online yang berkaitan dengan materi untuk dijawab oleh siswa secara langsung. Guru juga dapat

menyisipkan animasi atau suara untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Beberapa riset penelitian menyebutkan bahwa penggunaan media *quizizz* dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Talitha (2021) yaitu berjudul “Pengaruh Media Online Quiz (*Quizizz*) Dan Non-Quiz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Selama Pembelajaran Daring Kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya” diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* dan non *quizizz* memberikan hasil yang berbeda. Pembelajaran dengan media *quizizz* lebih mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Masih dalam konteks dan hasil yang sama, penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah, dkk. (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”, menghasilkan penemuan bahwa media *quizizz* mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa dengan *N-Gain* sebesar 0,766.

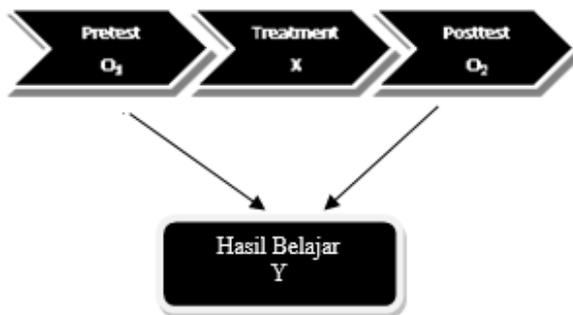
Selama ini, penelitian penggunaan media *quizizz* hanya terbatas pada pembelajaran *online* atau daring saja. Belum ada penelitian yang menggunakan media *quizizz* saat pembelajaran tatap muka. Sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen penelitian saat pembelajaran tatap muka dilaksanakan di sekolah. Pada fase pembelajaran daring, siswa menggunakan *smartphone* milik orang tua untuk mengakses media *quizizz*, namun pada fase pembelajaran tatap muka guru hanya menggunakan 1 *smartphone* dan laptop yang dapat digunakan secara bergantian oleh siswa.

Berdasarkan uraian dan fakta penelitian yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti ada tidaknya pengaruh media *Quizizz* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa saat pembelajaran luring/ tatap muka dengan batasan materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100. Sehingga, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Kelas I SDN Kendangsari III Surabaya”

METODE

Penelitian kuantitatif dipilih sebagai jenis penelitian ini. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian ilmiah yang konkrit, empiris, rasional, sistematis, dan bisa diukur dengan hasil yang berbentuk angka-angka yang dianalisis secara statistik dalam

Sugiyono (2012). Penelitian ini menggunakan salah satu metode yaitu *PreEksperimental Design* dengan bentuk penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain *pretest-posttest* banyak digunakan dalam meneliti suatu perilaku, terutama untuk tujuan mengetahui perbandingan antar kelompok dan/atau perubahan pengukuran yang dihasilkan dari perlakuan atau *treatment* eksperimental menurut Dimiter & Phillip (2003). Dalam penelitian ini terdapat 2 kali tes yaitu tes *pretest* guna mengetahui kondisi awal siswa lalu dilanjutkan dengan tes kedua (*posttest*) untuk mengetahui hasil akhir setelah dilakukannya *treatment* menggunakan media *quizizz*. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan perbandingan antara kondisi sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *quizizz*. Desain penelitian seperti berikut:



Bagan 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O₁ : tes pertama (*pretest*) sebelum *treatment*

O₂ : tes kedua (*posttest*) setelah *treatment*

X : penerapan media *quizizz* kepada kelompok eksperimen (*treatment*)

Y : hasil belajar siswa

Peneliti kemudian menganalisis serta mengolah hasil belajar (Y) untuk mengetahui adanya pengaruh perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan *posttest* (O₂). Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran kuis *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan siswa di SDN Kendangsari III Surabaya dapat diketahui apabila terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas I di seluruh SD Negeri di Kelurahan Tenggilis Mejoyo. Penelitian ini menggunakan sampel seluruh siswa kelas I SDN Kendangsari III dengan jumlah siswa 25 orang yang terbagi atas 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Variabel pada penelitian terbagi menjadi 3, yaitu media pembelajaran *quizizz* sebagai variabel independen, sedangkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya sebagai variabel dependen. Variabel kontrol pada penelitian ini terdapat siswa, guru, materi, serta *pre-test* dan *pos-test*.

Jenis instrumen penelitian yang dipergunakan adalah instrumen angket dan tes. Uji validitas isi dilakukan terhadap soal *pre-test pos-test*, materi, serta lembar RPP. Uji ini dilakukan guna mengetahui kesesuaian isi, materi, tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa. Validitas isi dilakukan oleh dosen ahli dan guru kelas I SDN Kendangsari III Surabaya. Lembar validasi memuat skor dari 1 sampai 4 beserta catatan perbaikan yang diisi oleh validator. Rumus perhitungan hasil validasi sebagai berikut:

$$%Vs = \frac{\text{Jumlah skor penilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Perhitungan Validasi

Keterangan :

Vs = Validitas Isi

Kriteria validitas isi:

0% – 20% = Validitas Sangat Rendah

21% - 40% = Validitas Rendah

41% - 60% = Validitas Cukup

61% - 80% = Validitas Tinggi

81% - 100% = Validitas Tinggi Sekali

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen RPP

	Total Nilai	Hasil Akhir (%)	Rata-Rata (%)
V1	33	91%	91 %
V2	36	91%	

Dalam tabel 1 menunjukkan hasil validitas memperoleh rerata 91% yang dikategorikan memiliki nilai validitas sangat tinggi dan layak dipergunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Media

	Total Nilai	Hasil Akhir (%)	Rata-Rata (%)

V1	45	87%	91 %
V2	49	94%	

Dalam tabel 2 diatas, menunjukkan nilai validitas sebesar 91% pada instrumen media pembelajaran yang dikategorikan memiliki validitas sangat tinggi serta sudah layak digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

	Total Nilai	Hasil Akhir (%)	Rata-Rata (%)
V1	19	95%	95 %
V2	19	95%	

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa hasil validasi instrumen *pretest* dan *posttest* memiliki hasil 95% yang diartikan memiliki nilai sangat tinggi sehingga instrumen *pretest* dan *posttest* sudah layak digunakan.

Instrumen tes juga melewati uji validitas dan reliabilitas sebelum diberikan pada peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan SPSS Versi 25 digunakan sebagai aplikasi bantuan untuk mengolah data penelitian. Uji *pearson product moment* digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen. Uji validitas ini dilakukan pada 15 butir soal dengan N sebanyak 25 orang. Hasil uji validitas menunjukkan $r_{hitung} > 0,396$ sehingga dapat diartikan instrumen soal valid.

Uji reabiliti dilakukan setelah dilakukan validasi instrumen soal *pre-test* *pos-test* untuk mengukur reliabilitas. Rumus yang digunakan ialah rumus *Cronbach Alpha* dengan aplikasi pengolah data SPSS V25.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Soal *Pre-test* dan *pos-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,721	16

Hasil uji reliabilitas dalam tabel.1 diatas menunjukkan hasil 0.721 > 0,396 yang dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen soal *pre-test* dan *pos-test* dikatakan reliabel dan dapat digunakan.

Penelitian ini dikategorikan sebagai uji statistik parametrik. Pada uji parametrik, terdapat pra-syarat yang peneliti harus penuhi sebelum peneliti melakukan uji hipotesis, yaitu uji normalitas serta uji homogenitas. Uji pra-syarat normalitas perlu dilakukan guna diketahuinya kenormalan distribusi data penelitian. Uji *Kolmogrov Smirnov* dipilih sebagai teknik uji pra-syarat normalitas. Keputusan uji *Kolmogrov Smirnov* didasarkan pada hasil signifikansi pengujian > 0.05 yang berarti normalnya distribusi data, jika nilai signifikansi uji < 0,05 data dikatakan memiliki distribusi tidak normal

Penggunaan uji *levene* dipilih sebagai uji homogenitas dalam penelitian. Pengambilan keputusan uji *levene* didasarkan pada nilai signifikansi uji > 0,05. Nilai signifikansi uji > 0,05 maka data dipastikan homogen, dan berlaku sebaliknya jika data < 0,05 dikatakan tidak homogen.

Uji hipotesis dapat dilakukan setelah kedua uji prasyarat telah terpenuhi. Langkah selanjutnya ialah menguji ada tidaknya pengaruh media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa pada materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100 di kelas I SDN Kendangsari III Surabaya. Uji *t-test* atau *paired simple test* dipilih sebagai rumus perhitungan uji hipotesis dibantu dengan aplikasi statistik SPSS V25. Keputusan pengambilan hasil apabila sig (*2tailed*) < 0,05 maka H_0 diterima dan berlaku sebaliknya apabila sig. (*2tailed*) > 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Setelah uji hipotesis, akan dilakukan perhitungan Nilai-Gain. Pentingnya dilakukan perhitungan nilai Gain ini untuk mengetahui selisih hasil tes kemampuan berhitung penjumlahan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Quizziz*.

Gambar 2. Rumus Perhitungan N-Gain

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Tabel 5. Kategori Pembagian N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian kuantitatif tentang pengaruh media quizziz terhadap kemampuan berhitung siswa kelas awal di SDN Kendangsari III Surabaya pada materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100 yang dimulai pada tanggal 27 April 2022 – 12 Mei 2022 akan dipaparkan dalam bab ini.

Peneliti telah menyelesaikan tahap-tahap yang dimulai dari *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian *treatment* menggunakan media *quizziz*, serta diakhiri dengan *posttest* sebagai perbandingan pengaruh ada atau tidaknya media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa.



Gambar 2. Kondisi Kelas

Kondisi kelas di kelas I SDN Kendangsari III terlihat baik. Penataan kelas dengan masing-masing siswa duduk pada satu meja dan kursi yang berjarak serta dinding yang dihias dengan hasil keterampilan siswa dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya memiliki *ice breaking* tepuk tangan sebagai cara guru untuk mengubah kondisi siswa menjadi kondusif. Pelaksanaan *treatment* berlangsung menyenangkan, siswa terlihat sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media *quizziz*, terlihat hampir seluruh siswa mengangkat tangan ketika pengerjaan kuis akan dimulai. Selain itu, pelaksanaan *pretest* dan *posttest* juga berlangsung sangat kondusif. Siswa hanya berfokus pada soal masing-masing yang diberikan dengan waktu yang berjalan dan tidak terpengaruh oleh teman lainnya yang selesai terlebih dahulu. Beberapa siswa pada tahap *pretest* kurang memahami konsep penjumlahan dengan menyimpan. Rata-rata siswa memiliki kesalahan dengan tidak menghitung angka puluhan yang tersimpan.

Tahap selanjutnya ialah tahap pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik yaitu SPSS V25 untuk mengetahui standar deviasi dan nilai rata-rata (*mean*). Berdasarkan proses olah data diperoleh hasil berikut:

Tabel 6. Statistik Deskriptif

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETE	78,40	25	13,69611	2,73922
	ST	00			
	POSTT	87,12	25	10,03876	2,00775
	EST	00			

Tabel 4 diatas, menunjukkan hasil bahwa siswa mendapatkan nilai rerata pada *pretest* sebesar 78,40 dan pada *posttest* sebesar 87,12 dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Tabel juga menunjukkan sebaran nilai data yang diteliti. Pada *pretest* hasil nilai standar deviasi sebesar 13,69 sedangkan pada *posttest* memiliki nilai standar deviasi sebesar 10,03.

Selain itu, penelitian ini juga mengukur kecepatan waktu siswa dalam pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test*. Pengukuran waktu yang dilakukn memberikan hasil yaitu pada *pretest* rerata waktu yang digunakan siswa untuk mengerjakan soal *pretest* selama 12,4 menit, dengan 6 menit sebagai waktu pengerjaan tercepat dan 20 menit sebagai waktu pengerjaan terlama. Tes kedua (*posttest*) setelah pemberian *treatment* rerata waktu pengerjaan siswa 8,6 menit dengan 4 menit sebagai waktu pengerjaan tercepat dan 18 menit sebagai waktu pengerjaan terlama. Dengan demikian, waktu mengerjakan siswa terbilang lebih cepat pada *posttest* dibandingkan pada tes pertama (*pretest*).

Uji Normalitas

Uji normalitas harus dilaksanakan sebagai uji prasyarat untuk mencari kenormalan distribusi data penelitian. Pada penelitian ini, data diuji menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* yang dibantu dengan aplikasi pengolah data SPSS V25.

Tabel 7. Kriteria Distribusi Normalitas Data

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. > 0,05	Distribusi data normal

Sig. < 0,05	Distribusi data tidak normal
-----------------------	------------------------------

Pada tabel 5 dapat disimpulkan bahwa distribusi data dinilai normal jika besar nilai sig. lebih dari 0,05 sebaliknya jika besar nilai sig. kurang dari 0,05 maka dikatakan data berdistribusi tidak normal menurut Sugiyono (2013). Berikut hasil uji normalitas variabel hasil kemampuan berhitung siswa pada *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Saphiro Wilk*.

Tabel 8. Distribusi Normalitas Data

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,157	25	,112
POSTTEST	,161	25	,094

Tabel 7 diatas menunjukkan hasil distribusi normal dikarenakan nilai signifikasinya bernilai lebih dari 0,05. Pada *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,112 > 0,05 sedangkan pada *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,94 > 0,05.

Uji Homogenitas

Penggunaan uji homogenitas bagi peneliti ialah sebagai cara untuk mengetahui apakah data variabel kemampuan belajar relatif sama atau tidak pada *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas yang dipilih sebagai pengujian ialah *Levene's Test* dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS V25. Berikut kriteria homogenitas data:

Tabel 9. Kriteria Homogenitas Data

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. < 0,05	Tidak Homogen
Sig. > 0,05	Homogen

Tabel 9 menunjukkan apabila data penelitian memiliki besar signifikansi lebih dari 0,05 dikatakan homogen dan berlaku sebaliknya data dikatakan tidak homogen apabila memiliki besar nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05 berdasarkan pendapat Purwanto & Sulistyastuti, (2007). Berikut tabel hasil uji Homogenitas:

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,484	1	48	,122
	Based on Median	1,965	1	48	,167
	Based on Median and with adjusted df	1,965	1	42,530	,168
	Based on trimmed mean	2,545	1	48	,117

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas, diketahui bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdasarkan *mean* memiliki nilai sig. sebesar 0,122 yang dapat diartikan $0,122 > 0,05$ sehingga varian data relatif sama atau homogen. Pada penelitian ini sudah memenuhi 2 tahap uji pra-syarat sehingga sudah dapat dilakukan uji lanjutan yaitu uji hipotesis *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui keputusan hipotesis

Uji Hipotesis

Uji-t dipilih sebagai teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa setelah mendapatkan *treatment* melalui media *quizziz*. Uji hipotesis berupa *Paired Simple t-Test* dilakukan dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS V25. Kriteria pengambilan keputusan untuk hasil uji *Paired Simple t-Test* sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Pengujian *Paired Simple t-Test*

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. < 0,05	Ha diterima, H ₀ ditolak
Sig. > 0,05	Ha ditolak, H ₀ diterima

Tabel di atas memiliki arti bahwa keputusan H_0 diterima dan H_a ditolak apabila besar nilai sig. data dalam hasil uji lebih dari 0,05 berdasarkan Sujarweni (2014). Berbanding terbalik apabila nilai sig. data kurang dari 0,05 maka diambil keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut hipotesis serta hasil uji *paired simple t-test* dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-Test*

	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2tailed)
	Lower	Upper		
Pretest-Posttest	-	-	-	,000
	12,73183	4,70817	4,486	

Berdasarkan tabel diatas, diartikan bahwa dari pengujian hipotesis diperoleh besar nilai sig. (2tailed) 0,000 kurang dari 0,05 sehingga diambil keputusan H_a diterima dan H_0 ditolak. Penafsiran H_a diterima berarti didapati pengaruh adanya *treatment* dengan penggunaan media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100.

Untuk mengukur signifikansi tinggi perbedaan diantara kedua hasil tes dilakukan uji Nilai-Gain dengan hasil tes sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji N-Gain

Lower Bound	0,19
Upper Bound	0,61
N-Gain	0,40

Berdasarkan tabel, diketahui hasil Nilai Gain memperoleh hasil data pada kategori sedang dengan

besaran nilai 0,40. Hal ini berarti penggunaan media *quizziz* berpengaruh signifikan sedang terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya. Terdapat pengaruh diterapkannya media *quizziz* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I sebagai hipotesis pada penelitian kali ini. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Berdasarkan pengolahan data *Paired Simple t-Test*, didapatkan hasil signifikansi pengujian hipotesis sebesar 0,000 yang tidak melampaui besar nilai signifikansi 0,05 dengan N-Gain sebesar 0,40 sehingga memiliki arti bahwa penggunaan media *quizziz* memberikan pengaruh signifikan sedang terhadap kemampuan berhitung siswa materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100.

Kemampuan dalam memformulasikan persoalan matematika dalam hal pemecahan aritmatika biasa yang meliputi tambah, kurang, kali, serta bagi merupakan arti dari kemampuan berhitung. Untuk memaparkan materi matematika di Sekolah Dasar (SD), guru perlu mengerti dan paham tentang prinsip-prinsip pengajarannya.

Penelitian yang dilakukan sudah mengikuti prinsip-prinsip sesuai pernyataan Sulistyono & Sari (2013). Pemberian *treatment* pada siswa dimulai dari penjumlahan bilangan menggunakan benda-benda konkret lalu dilanjutkan ke penjumlahan angka tanpa benda (abstrak). Selain itu, siswa juga diberi soal-soal mulai soal dengan tingkat mudah sampai tingkat sukar (*high level*) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pemahaman soal penjumlahan. Proses pemberian *treatment* menggunakan media *quizziz* diawali dengan presentasi materi oleh peneliti yang memuat konsep hitung penjumlahan dengan benda-benda konkrit di sekitar siswa, dilanjutkan dengan konsep hitung penjumlahan tanpa benda konkrit (abstrak), hingga pemberian contoh dan cara pemecahan soal tingkat *easy* sampai *high level* kemudian diakhiri dengan pemberian 10 soal kuis yang dapat dikerjakan siswa secara bergantian di depan kelas.

Menurut Aunio & Räsänen (2015) keterampilan berhitung adalah istilah yang banyak digunakan dan mencakup tiga keterampilan utama: pengetahuan tentang kata-kata dan simbol bilangan, keterampilan

urutan bilangan, dan enumerasi. Dapat disimpulkan, kemampuan berhitung siswa dilihat dari pemahaman siswa terhadap soal, keterampilan numerasi atau menghitung angka secara berurutan, serta kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.

Pembelajaran dengan penggunaan media *quizizz* yang memuat presentasi soal bagi siswa sangat menarik, karena di dalamnya terdapat kombinasi antara teks, gambar, suara, dan animasi. Berdasarkan hasil olah data diketahui hasil belajar siswa meningkat setelah penggunaan media *quizizz*. Adanya waktu dalam pengerjaan soal dalam media *quizizz* juga memacu semangat siswa dalam mengerjakan soal dengan cepat dan tepat, sehingga rerata waktu siswa juga meningkat saat pemberian tes kedua (*posttest*).

Beberapa faktor dalam media *quizizz* yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa antara lain; dengan penggunaan media *quizizz*, siswa menjadi lebih semangat dan tertarik dikarenakan tampilan media *quizizz* yang menarik. Penggunaan media *quizizz* bagi siswa dianggap lebih menyenangkan, praktis, serta membutuhkan waktu yang singkat dalam pelaksanaannya. Berdasarkan pernyataan Zhao (2019) penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran membuat latihan soal atau ujian menjadi menyenangkan, hal ini dapat merangsang minat dalam belajar sehingga siswa mudah paham dan cepat menyerap materi pembelajaran dan mendapatkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat diartikan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah mempengaruhi kemampuan berhitung siswa. Penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online* maupun *offline* sama-sama berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari tingginya perolehan hasil nilai rerata pada *post-test* dibandingkan saat *pre-test*, hasil uji t-Test, serta perhitungan Nilai Gain sehingga tidak dipungkiri bahwa pengaruh positif terlihat pada penggunaan media kuis *Quizizz* dalam pembelajaran siswa khususnya materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100.

PENUTUP

Kesimpulan

Penggunaan media *quizizz* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kendangsari III Surabaya ditetapkan sebagai hasil penelitian. Adanya pengaruh penggunaan media *quizizz* pada hasil kemampuan berhitung siswa dalam materi penjumlahan yang

meningkat ini didasari oleh hasil pengujian hipotesis t-Test yang memiliki besar nilai sig. $0,000 < 0,05$. Hasil hipotesis tersebut disebabkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang memiliki perbedaan. Arah perbedaan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan suatu peningkatan setelah pemberian *treatment*. Tes akhir (*post-test*) setelah pemberian *treatment* memberikan nilai rerata lebih tinggi sebesar 87,12 dibandingkan dengan nilai 78,40 pada *pre-test*, rerata waktu pengerjaan siswa juga mendapatkan hasil lebih cepat pada *post-test* dibandingkan *pre-test*. Selain itu, perolehan Nilai Gain sebesar 0,40 juga menjadi dasar pengambilan kesimpulan bahwa media *quizizz* berpengaruh signifikan tingkat sedang terhadap kemampuan berhitung siswa materi penjumlahan susun bilangan cacah dengan hasil sampai 100. Kurangnya pemahaman konsep pada siswa menyebabkan kecilnya nilai pada tes awal. Pemberian perlakuan pada siswa dengan menggunakan media *quizizz* yang menyenangkan dapat menambah semangat dan minat belajar siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung sehingga hasil belajar yang maksimal dapat dicapai oleh siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran, yakni :

1. Bagi Sekolah

Penggunaan media *quizizz* tidak hanya dapat dipakai saat pembelajaran daring, namun dapat dipakai juga saat pembelajaran tatap muka dengan bantuan proyektor sehingga guru dapat memanfaatkan media tersebut sebagai media pembelajaran bagi siswa guna meningkatkan pemahama.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya terfokus pada penggunaan media kuis online atau *quizizz* yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka. Diharapkan peneliti lain mampu melakukan penelitian terhadap media pembelajaran lain yang dapat dimanfaatkan dalam 2 sistem pembelajaran seperti media *quizizz* ini. Diharapkan pula peneliti lain mampu mencakup populasi yang lebih luas agar manfaat yang didapatkan lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Afrillian, T. I. (2021). Pengaruh Media Online Quiz (Quizizz) Dan Non-Quiz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

- Matematika Selama Pembelajaran Daring Kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya. *JPGSD Vol. 9 No. 8*, 3083-3092.
- Agus Purwanto, E. d. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik, Dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin pengembangan Perangkat Pembelajaran Vol.2 No.2*, 1-11.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education Vol 2 No. 2*, 85-90.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata . *Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 5*, 3109 - 3116.
- Destyan Dityaningsih, A. A. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnasli>.
- Dimitrov, D. M. (2003). Pretest-posttest designs and measurement of change. *Work Vol 20 No. 2*, 159-165.
- Maria Fransiska Diah P., P. E. (2013). Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas I. *Kajian Ilmiah dan Psikologi No 1, Vol. 2*, 39-44.
- Moch Chabib Dwi Kurniawan, M. H. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Vol. 3 No. 1 (2020): Jurnal Pena Karakter (Pendidikan Anak dan Karakter)Jurnal Pena Karakter (Pendidikan Anak dan Karakter)*, 37-41.
- MY. Teguh Sulistyono, W. S. (2013). Analisa Sistem E-Learning Aritmatika Dengan Metode Jarimatika Untuk Tingkat Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Model Computer-Based Training. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan Vol 3 No.1*, 251-256.
- Pirjo Aunio, P. R. (2015). Core numerical skills for learning mathematics in children aged five to eight years – a working model for educator. *European Early Childhood Education Research Journal Vol 24 No. 5*, 1-21.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan Vol 12 No.1*, 29-39.
- Selestina Nahak, C. N. (2019). Analisis Kemampuan Berhitung Dengan Teori Van Den Heuvel-Panhuizen. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 1 No 1*, 1-10.
- Setiyani Setiyani, N. F. (2020). Improving student's mathematical problem solving skills through Quizizz. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education Volume 5, Issue 3*, 276-288.
- Sri Rahayu, Y. S. (2020). Pengembangan Soal High Order Thinking Skill Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 7 No. 2*, 127-137.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Manajemen. Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, tindakan kelas dan evaluasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulowaty, T. (2017). Penggunaan Modifikasi Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kecepatan Menghitung dalam Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas I SD Negeri 028226 Binjai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian, Pemikiran, dan Pengabdian Vol. 5 No. 2*, 152 - 162.
- 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. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PROFESI PENDIDIK Vol. 6 No. 1*, 73-82.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: Jasmine.
- Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif Vol 1 No. 2*, 9-19.

Windi Anggraini, A. U. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

Yohana, M. D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *Tirai Edukasi: Jurnal Pendidikan Vol 3 No.1*.

Yusuf Bilfaqih, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting. *International Journal of Higher Education Vol. 8, No. 1, 37-43*.

