

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS QUIZIZZ DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OPEN THE BOX BERBASIS WORDWALL PADA MATERI
IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI 79 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ATUR NAMBELA WATI

NIM : 1811240205

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atur Nambela Wati

NIM : 1811240205

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan media pembelajaran *open the box* berbasis Wordwall pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap di kenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juli 2022

Yang Menyatakan



Atur Nambela Wati
NIM. 1811240205

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atur Nambela Wati

NIM : 1811240205

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

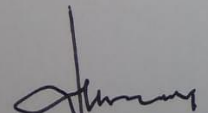
Judul Skripsi : Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan media pembelajaran *open the box* berbasis Wordwall pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program www.turnitin.com dengan ID 1863011710 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 23% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan di lakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 27 Juni 2022

Mengetahui
Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd.
NIP. 1977007011999031002

Yang Menyatakan



Atur Nambela Wati
NIM. 1811240205



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Website: www.uinsbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skrripsi dengan judul **Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quiz dengan Media Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu?**

yang disusun oleh **Atur Nambela Wati, NIM. 1811240205**, telah dipertahankan di depan dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Rabu, 20 Juli 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

Ketua
Dr. Ali Akbarjono, M.Pd.
NIP. 197509252001121001

Sekretaris
Meirita Sari, M.Pd. Si
NIP. 199105242020122006

Penguji I
Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I
NIP. 198905142020121003

Penguji II
Nurlia Latipah, M.Pd.Si
NIP. 198308122018012001

Bengkulu, 21 Agustus 2022

Mengertahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Muhyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Atur Nambela Wati

NIM : 1811240205

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i

Nama : **Atur Nambela Wati**

NIM : **1811240205**

Judul Skripsi : **Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran**

Berbasis Quizizz Dengan Media *Open The Box* Berbasis

Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar

Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bengkulu, Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Deni Febrini, M. Pd

Wiji Aziiz Hari Mukti, M. Pd. Si

NIP. 197502042000032001

NIDN.2030109001

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Allah yang Maha Esa dan atas dukungan orang-orang yang tercinta. Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih namun perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan ini juga merupakan kebahagiaan dan harapan keluargaku yang selalu memberiku motivasi untuk selalu mewujudkan mimpi, harapan dan keinginan menjadi kenyataan, karena aku yakin Allah SWT akan selalu mendengarkan doaku karena dialah yang maha mengatur segalanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk:

- ❖ Rabb ku Allah SWT, sehingga skripsi ini dapat selesai pada waktunya.
- ❖ Ibuku Alm. Haryanti yang kuyakini selalu membersamaiku dalam setiap langkah, terimakasih telah berjuang melahirkanku meski hanya 4,5 tahun kebersamaan kita tapi kuyakin 4,5 tahun itu kau selalu membisikan harapan dan doa sehingga aku bisa sampai di titik ini.
- ❖ Kedua orang tuaku bapak (Muhammad Thabi'in) dan Ibu (Nurhayati) yang membesarkanku dengan kasih sayang dan mendoakanku selalu.
- ❖ Kedua kakak ku tersayang Abang Ari dan Kakak Ejo, yang telah meyanggiku, mengajariku dengan cara mereka sampai adikmu kuat dan bisa sampai di titik ini dan kakak iparku Ayuk Linda dan Teteh Zia.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, Penguji, Pengajar, yang tulus menginglatiku, menuntun dan mengarahkan sehingga bisa menyelesaikan studi ku tepat waktu.
- ❖ Mak ena kembaran ibuku (Hayati) yang membuatku merasa ibuku masih ada, dan keluarga Bucik Nur tersayang yang telah menerimaku, rumahku dalam perjuangan.
- ❖ Keluarga besarku dari ibu, keluarga datuk Salilludin (Datuk, Nenek, Mak, Bucik, mamang, bungsu, Ante, Bulek, Om, Paman, kakak dan adik sepupu serta ponakanku tersayang).

- ❖ Keluarga besarku dari Bapak, keluarga datuk Abd. Rasyid (Nenek, Makdang pakdang, Makwo pakwo, Makga paknga, Makcik wancik, Bibik wancik, Ibu wan, kakak dan adik sepupu serta ponakanku tersayang).
- ❖ Sepupuku, Odang Isti Sundari yang sedia mendengar curhatku. sepupuku matwins, seperjuangan segala perjuangan, Owner Natur Keripik ENA ku (Yena Harmelayati), terimakasih dia adik namun bisa rasa kakak bagiku di segala rasa suka duka.
- ❖ Friend sat set tanpa basa basi suka ngegas but terbest (Sinta TW).
- ❖ Bucinque (Teteh Fevi, Ibu Rini, Ayuk Yulan), Suka duka ku di perjuangan S.Pd.. semoga sampai kelak.
- ❖ Teman perjuangan PGMI G rusuh Akt 2018, terimakasih kepercayaan kalian buatku jadi Bukomti, telah memberikan cerita selama kuliah bersama.
- ❖ Teman Kel.33 KKN LELE, terimakasih pahit manis menjaga ikan dari baby lele sampe lele dewasa.
- ❖ Keluarga besar Rajolelo Fatmawati Pramuka UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan segudang pengalaman, pembelajaran, dan cerita serta semangat yang luar biasa yang tidak akan bisa dilupakan.
- ❖ Keluarga Imadiksi yang memberi kesempatan untuk menunjang perkuliahan sampai akhir.
- ❖ Keluarga besar Zark Scout SMKN 3, Awal aku menjajaki dunia Tunas Kelapa.
- ❖ Sahabat PROTOKOLER (KPPKC Kota Bengkulu), terimakasih pengalaman dan cerita dalam bertugas.
- ❖ Agama, Bangsa dan Almamater kebanggaanku Univeritas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

MOTTO

قَالَ مَنْ تَنْظُرُ وَلَا قَالَ مَا نَنْظُرُ أ

“Lihatlah apa yang dikatakan, dan jangan melihat siapa yang mengatakan”

(Ali bin Abi Tholib)

”Libatkan Allah SWT Dalam Segala Hal”

(By. Atur Nw)

ABSTRAK

Atur Nambela Wati, NIM. 1811240205, Skripsi : “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu”, Program Studi Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Pembimbing : I. Ibu Deni Febrini, M.Pd

II. Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan penggunaan dua media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa yang menggunakan *Open The Box* berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 79 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V C dan V D SDN 79 Kota Bengkulu yang sama-sama berjumlah 26 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji t. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA dengan menggunakan dua media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz yang menjadi sampel siswa kelas V C dan media pembelajaran berbasis *Open The Box* berbasis wordwall yang menjadi sampel siswa kelas V D pada mata pelajaran IPA di SDN 79 Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan dari nilai t hitung diperoleh dari hasil uji-t apabila dikonsultasikan dengan df 50 (52-2) pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ yaitu 1,676. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4418,6 > 1,676$) yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima dalam penelitian ini, yang berarti Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa yang menggunakan *Open The Box* berbasis Wordwall pada materi IPA siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Wordwall, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan Skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang berjudul **“Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran *Open The Box* Berbasis Word Wall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tiggi SD Negeri 79 Kota Bengkulu”** Diharapkan Skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua, penulis berharap hasil dari penelitian ini bisa menjadi sumber referensi kita semua dalam menggunakan media pembelajaran.

Shalawat dan salam selalu kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau kita dapat merasakan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta indahnya Iman, Islam dan Ihsan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain M.Pd selaku Rektor UIN FAS Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu beserta Staf yang menyediakan fasilitas yang menunjang proses perkuliahan.
3. Adi Saputra, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberi bantuan dalam penulisan skripsi ini.

4. Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (UINFAS) Bengkulu.
5. Deni Febrini, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan ilmu dan saran untuk kesempurnaan penelitian ini.
6. Wiji Aziiz Hari ukti, M.Pd. S.i selaku pembimbing II yang tidak pernah jenuh mengingatkan, membimbing dan mengarahkan proses penelitian ini.
7. Syahril S.sos i. M, Ag. Selaku kepala perpustakaan yang telah membantu penulis dalam menyediakan fasilitas tentang kepustakaan.
8. Salamah, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik, yang telah membimbing penulis dalam perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu dosen dan staf di prodi PGMI UIN FAS Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. SDN 79 Kota Bengkulu yang telah mengizinkan untuk menjadi tempat penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman- teman seperjuangan PGMI angkatan 2018 dan khususnya PGMI kelas G yang turut berjuang dari awal kuliah.
12. Kakak-Kakak Pramuka ku (kak Dewi, kak Dian,Kak Dinda, Kak Ulan) yang membantuku dalam proses penelitian.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan skripsi ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih.

Bengkulu, Juni 2022

Atur Nambela Wati
Nim.1811240205

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Quizizz	15
3. Wordwall.....	21
4. Hasil Belajar.....	25
B. Kajian Pustaka.....	29
C. Hipotesis.....	35
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Peneltian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37

D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	38
E. Metode Pengumpulan Data.....	39
F. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi dan Analisis Data	49
B. Deskripsi Data	53
C. Analisis Data	67
D. Pembahasan.....	77
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Kisi-kisi Butir Soal.....	40
3.3 Pengujian Validitas	42
3.4 Hasil Uji Validitas Secara Keseluruhan.....	44
3.5 Koefisien Alfa	46
4.1 Daftar Guru dan Staf SD Negeri 79 Kota Bengkulu.....	50
4.2 Daftar Siswa SD Negeri 79 Kota Bengkulu.....	52
4.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri 79 Kota Bengkulu	53
4.4 Hasil Pretest Siswa Kelas V C	54
4.5 Perhitungan Mean hasil pretest Siswa kelas V C	55
4.6 Frekuensi Hasil pretest Siswa Kelas V C.....	56
4.7 Hasil pretest Siswa Kelas V D	57
4.8 Perhitungan Mean hasil pretest Siswa kelas V D.....	58
4.9 Frekuensi Hasil pretest Siswa Kelas V D	59
4.10 Hasil Posttest siswa kelas V C	61
4.11 Perhitungan Mean hasil posttest Siswa kelas V C	62
4.12 Frekuensi Hasil posttest Siswa Kelas V C	64
4.13 Hasil posttest Siswa Kelas V D.....	64
4.14 Perhitungan Mean hasil posttest Siswa kelas V D	65
4.15 Frekuensi Hasil posttest Siswa Kelas V D	67
4.16 Distribusi Frekuensi skor baku variabel X.....	68
4.17 Frekuensi yang diharapkan dari hasil pengamatan F_o untuk variabel X	70
4.18 Hasil nilai skor kelas eksperimen 1 dan eksperimen 1	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal ketika membuka Quizizz	19
Gambar 2.2 Pilih pelajaran untuk membuat materi	19
Gambar 2.3 Klik <i>create</i> mulai lesson/kuis	20
Gambar 2.4 Tampilan <i>join</i> misteri di Quizizz bagi siswa	20
Gambar 2.5 Masukan kode untuk <i>join</i> kuis	20
Gambar 2.6 Tampilan media pembelajaran Quizizz	21
Gambar 2.7 Masuk situs http://wordwall.net	23
Gambar 2.8 Tampilan awal http://wordwall.net	24
Gambar 2.9 Pilihan template yang ada pada wordwall	24
Gambar 2.10 Klik <i>Star</i> untuk memulai materi <i>open the box</i>	24
Gambar 2.11 Gambaran Media pembelajaran <i>open the box</i>	25
Gambar 2.12 Tampilan Media pembelajaran <i>open the box</i>	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Surat penunjukkan penguji komprehensif
3. Kartu Bimbingan
4. Surat Perubahan Judul
5. Surat Izin Penelitian dari kampus IAIN Bengkulu
6. Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian
7. Daftar Hadir Ujian Seminar Proposal Skripsi
8. Berkas penelitian
9. Dokumentasi
10. Logbook Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini pendidikan berubah, yang mana guru dan siswa sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satu sumber belajar melainkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, untuk itulah guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, baik dari segi penggunaan metode, model, strategi, media dan perangkat pembelajaran lainnya.¹

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 14 Tahun 2005 Tentang sistem pendidikan nasional menyatakan, Guru dan Dosen Minimal memiliki empat kompetensi yakni Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial dan Kompetensi Profesional.²

Salah satu dari kompetensi tadi ialah kompetensi pedagogik yaitu kemampuan atau keterampilan guru yang bisa mengelola suatu proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar dengan peserta didik. Guru dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada agar para peserta didik tidak cepat jenuh menerima pembelajaran. Lebih-lebih di era setelah pandemi seperti ini, pendidik harus kreatif dalam menyuguhkan pembelajarannya.

Pada zaman seperti sekarang ini pengaruh teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam sistem pembelajaran khususnya penggunaan media, yang mana pada pembelajaran dulu menggunakan media-media konvensional sekarang berubah ke sistem teknologi dan informasi.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media

¹Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.16

²*Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: PT Media Pustaka Mandiri), h.5

pembelajaran. Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).³

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dengan itu untuk mencapai tujuan pembelajaran guru ditekankan untuk kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan mendapatkan informasi. Tujuan pemanfaatan media secara umum adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Beragam media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan.⁴

Dalam aspek pendidikan pada era sekarang ini yaitu Era Revolusi Industri 4.0. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi, Revolusi Industri 4.0 ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada pendidikan. Proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, terutama internet. Pemanfaatan teknologi internet tersebut lebih dikenal dengan IoT (*internet of thing*) atau IoE (*internet of everything*). Selain itu Revolusi Industri 4.0 ini membawa dampak terhadap pelaku interaksi misalnya terhadap interaksi guru dan siswa, dosen dan mahasiswa. Interaksi ini yang biasanya dilakukan secara tatap muka didalam kelas,

³Guntur cahyono, *Media Pembelajaran "Teori dan Praktik"*. (Sukoharjo: PTOase Grup, 2019), h. 12

⁴Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013) h. 135

berubah menjadi interaksi virtual menggunakan berbagai jenis teknologi. Bukan hanya system pembelajarannya yang berubah namun, media untuk menyampaikan pelajaran pun mengalami perubahan mengikuti perkembangan zaman, dengan menggunakan teknologi juga⁵.

Diera setelah pandemi sekarang ini tidak aneh lagi bahkan memang sudah dianjurkan oleh pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara *Daring* (dalam jaringan), yang mana pembelajaran ini memanfaatkan berbagai jenis teknologi dalam melakukan pembelajaran. Ada berbagai layanan yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan baik yang berbasis *website* seperti *edmodo*, *google classroom*, *Wordwall* dan *academia edu* maupun berbasis aplikasi seperti *Quizizz*, *kahoot*. Penggunaan *website* dan aplikasi *online* ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara berpikir dan cara bertindak pendidik (guru dan dosen) maupun siswa (siswa maupun mahasiswa) di era revolusi industri 4.0. Kehadiran teknologi berbasis *website* memudahkan mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan (guru, dosen, siswa, dan mahasiswa) dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dalam membuat inovasi pada media pembelajaran.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai aspek pendidikan yang berkembang mengikuti perkembangan zaman. Peneliti mencoba menggunakan dua platform berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif yaitu metode menggunakan aplikasi berbasis *Quizizz* dan metode *open the box* berbasis *wordwall*. Peneliti mencoba membandingkan dua platform ini terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA kelas tinggi SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Alasan peneliti mencoba meneliti di SDN 79 Kota Bengkulu karena banyak yang

⁵Saurabh vaidya, Prashant Ambad and Santosh Bhosle, "Industry 4.0– A Glimpse", *Procedia of Second Internasioanl Conferenceon Manufacturing and Design Engineering*, (India: Departement of Mechanical Engineering Maharashtra Institute of Technology Aurang abad, 2018), hal.233-238

⁶Lisnani dan Gunadi Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 4. 2. (2020), hal 155-167.

belum mengetahui Aplikasi quizizz ini apalagi *open the box* berbasis wordwall dan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan fakta bahwasanya kemampuan penguasaan teknologi sudah mumpuni bagi peserta didik di SD Negeri 79 Kota Bengkulu yang mana terbukti disana setiap kelas sudah memiliki grup kelas melalui whatsapp grup. Namun mereka hanya tau penggunaan internet hanya sebatas mencari jawaban pada google saja mereka belum mengetahui bahwasanya dengan fasilitas teknologi yang canggih ini (*handphone, komputer, laptop, dll..*) dan sinyal internet yang lancar itu bisa mereka gunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, dengan alasan itulah peneliti tertarik untuk membandingkan dua platform berbasis website tersebut sekaligus mengenalkan kepada mereka khususnya kepada guru-guru disana dalam meningkatkan inovasi guru-guru SDN 79 Kota Bengkulu membuat media pembelajaran. Dan disana juga sudah tersedia fasilitas proyektor guna mendukung proses belajar mengajar di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.⁷

Aplikasi quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar di latar belakang pertanyaan.⁸

Aplikasi wordwall aplikasi berbasis website seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template

⁷Yuslaini, Kepala sekolah, *Wawancara* pada 19 November 2021

⁸LPMP Bengkulu, "Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19," <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>, akses 08 Desember 2021

aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.⁹

Dalam Al-Qur'an dijelaskan bagaimana Allah SWT menyeru nabi Muhammad SAW bagaimana penegajaran yang baik ketika berdakwah (Mengajar). Yang mana metode pembelajaran yang baik dalam pendidikan Islam dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ «النحل : ١٢٥»

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sungguhnyapun Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).(Q.S An-nahl 125)”¹⁰

Dalam ayat lain Allah SWT juga berfirman:

وَأَنَا مِمَّا الصَّالِحِينَ وَمِمَّا دُونَ ذَلِكَ كُنَّا طَرَائِقَ قَدَدًا ۝ ١١

“Dan sesungguhnya diantara kami ada orang-orang yang saleh dan diantara kami ada (pula) yang tidak demikian hal. Adakah kami menempuh jalan yang berbeda-beda”.

Pada ayat tersebut, pengertian metode digunakan dengan istilah (Thorikah dan Alwasilah) yang berarti jalan. Secara garis besar, pengertian metode adalah suatu jalan atau cara yang ditempuh atau digunakan untuk menyampaikan suatu materi yang disajikan supaya materi tersebut dapat

⁹Eric Kunto Aribowo, Wordwall: *Media Pembelajaran Interaktif mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*, <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>, akses 08 Desember 2021

¹⁰Al-Qur'an, An-nahl: 125 Terjemahan Departemen Agama RI, Jakarta: Darus Sunnah

diterima oleh seseorang, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Dalam kedua ayat diatas dijelaskan Allah menyerukan kepada Rasulullah SAW bagaimana pengajaran yang baik kepada umatnya dalam berdakwah. Dari dalil ini bisa kita tangkap bahwasanya pengajaran yang baik perlu dilakukan seorang guru terhadap muridnya salah satu dengan kekreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran agar pembelajaran mudah dipahami peserta didik. Guru kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Para pakar menyatakan bahwa betapapun bagusya sebuah kurikulum (*official*), hasilnya sangat tergantung pada apapun yang dilakukan guru di dalam atau di luar kelas (*actual*).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang merupakan tahap inti dari penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode serta strategi pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan mendapat hasil belajar yang maksimal, disini peneliti mencoba dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website yaitu quizizz dan *open the box* berbasis word wall.

Agar masalah yang dibahas peneliti tidak melebar sehingga dapat mengakibatkan ketidak jelasan pembahasan masalah, maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah tersebut adalah hanya meneliti terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di ruang lingkup kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul Skripsi tentang “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran *Open The Box* Berbasis Word Wall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa hasil perbandingan penggunaan antara aplikasi berbasis Quizizz dengan media *open the box* berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu ?

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil perbandingan penggunaan media pembelajaran yang baik diantara aplikasi Quizizz dengan media *open the box* berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

E. Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi tentang perbandingan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis website khususnya pada dua platform yaitu quizizz dengan *open the box* berbasis word wall pada pelajaran tematik khususnya pada materi IPA.

2. Secara praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai landasan untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, supaya bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dapat dijadikan motivasi untuk saling berkompetisi meningkatkan hasil belajarnya di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.¹¹ Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).¹²

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹³ Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan atau alat (hardware).

Media dalam bahasa Arab adalah wasā'il (وسائل) kamaj nakapurem (و) dari kata wasīlah (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.¹⁴

Media pengajaran sesungguhnya merupakan bagian dari sumber pengajaran yang di dalamnya pengajaran disampaikan. Dalam

¹¹Kbbi. <https://kbbi.web.id/media>. di akses pada 09 Desember 2021

¹²Guntur cahyono, *Media Pembelajaran "Teori dan Praktik"*. (Sukoharjo: PTOase Grup, 2019), hlm.12

¹³Arif S. Sadiman, Dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 6.

¹⁴ Abdul, haris pito, (2018), *media pembelajaran dalam perspektif islam*, Vol.VI. No 2

hubungan ini terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pengajaran, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan yang selanjutnya disebut sebagai perangkat lunak (software), dan kedua yaitu alat penampil atau perangkat keras (hardware). Contoh yang berkenaan dengan ini antara lain seorang guru yang akan mengajarkan tentang pengucapan kata-kata asing, kemudian bahan pengajaran tersebut direkam dalam *cassette-recorder*. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut diperdengarkan kepada siswa di kelas atau laboratorium bahasa, dan para siswa menirukan pengucapan kata-kata tersebut.¹⁵

b. Karakteristik Media Pembelajaran

1) Media Grafis

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafis), dan mengandung pesan yang bersifat *interpretative*.

2.) Media Audio

Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu

¹⁵Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2009), h. 299-300

mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

3.) Media Proyeksi Diam

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Adakalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini adalah pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam control guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, menyajikan objek-objek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja).

Penyajiannya memerlukan ruang gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individu, praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan objek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistic, dapat di ulang-ulang, dihentikan, sesuai dengan kebutuhan.

4.) Media Permainan dan Simulasi

Karakteristik dari media ini adalah melibatkan pelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi menonjol adalah aktivitas interaksi antara

pelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pelajar, mampu mengatasi keterbatasan pelajaran yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak. Perspektif pendidikan Islam, alat pendidikan yang bersifat benda media tulis, seperti Al-Qur'an dan Hadist, alat pendidikan yang bersifat benda-benda, seperti hewan, manusia, tumbuh-tumbuhan dan sebagiannya.¹⁶

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Dilihat dari segi jenisnya, media pengajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) Media Auditif

Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kekuatan suara saja saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan audio. Media ini tidak cocok untuk orang yang tuli atau memiliki kelainan pada pendengaran.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Serta ada media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun, dan sebagiannya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar dengan berbagai variasinya.

¹⁶Ramayulis, Dasar-Dasar Kependidikan, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 216-217.

d. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan media pembelajaran

Menurut Sanaky dalam buku *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* karangan Nunuk Suryani, Dkk tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk¹⁷:

- (a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas;
- (b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- (c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- (d) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan media menurut Smaldino adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.¹⁸ Menurut Dwyer dan Asyhar mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingatpeserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.¹⁹

2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai fungsi afektif dapat terlihat siswa ketika belajar, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.²⁰ Menurut Sanaky dalam buku *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* karangan Nunuk

¹⁷Nunuk Suryani , Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 9-15

¹⁸Smaldino, Sharon. E dkk, 2014, *Instructional Technology and Media Learning*, Jakarta, Kencana

¹⁹Media untuk pembelajaran, <https://senandungbiru.wordpress.com/2019/02/15/media-untuk-pembelajaran/> di akses pada 13 Desember 2021

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; RajaGrafindo, 2014), h.21

Suryani, Dkk berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:²¹

- (a) Menghadirkan objek sebenarnya;
- (b) Membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- (c) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- (d) Menyamakan persepsi;
- (e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- (f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- (g) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.²²

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994,15) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:²³

- (a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- (b) Menarik perhatian siswa.

²¹Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 9-15

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014), h. 29-30.

²³Muhammad Riza, *Manfaat media pembelajaran menurut Edgar Dale*, <https://www.mandandi.com/2021/02/manfaat-media-pembelajaran-menurut-edgar-dale.html>, di akses 09 desember 2021

- (c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- (d) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- (e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- (f) Membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- (g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- (a) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar; memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis; membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran abstrak; memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar.

- (b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa

Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar; memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri; memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media; memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran; memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui media yang disajikan.²⁴

²⁴Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 9-15.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Diterjemahkan dari bahasa Inggris, Quizizz adalah perusahaan perangkat lunak kreativitas yang digunakan di kelas, kerja kelompok, tinjauan pra-tes, ujian, tes unit, dan tes dadakan. Hal ini memungkinkan siswa dan guru untuk online pada waktu yang sama.

Aplikasi quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif dan media ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar di latar belakang pertanyaan dan untuk media pembelajarannya bisa dimasukkan materi seperti halnya membuat powerpoint.²⁵

Menurut Purba “Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”²⁶. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin memaparkan bahwa “Quizizz adalah alat tes dan juga media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *lesson* dan kuis interaktif *multiplayer* dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menggunakan media Quizizz tersebut.²⁷

²⁵LPMP Bengkulu, “Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19,” <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>, akses 08 Desember 2021

²⁶Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah KimiaFisika I*. JDP. Vol. 12 No. 1: Hal. 29-39.

²⁷Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). “The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement”. *Indonesian Journal Of Informatics Education*. Vol.2, issue 2, pp 85-90.

Sedangkan menurut Suo Yan Mei “Quizizz adalah salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru untuk mengambil tindakan kepada siswa”. Apakah perlu di remedy ataukah perlu pengayaan agar bisa melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya.²⁸

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang dimiliki Quizizz bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat join ke kuis tersebut. Siswa dapat melakukan join dengan cara membuka aplikasi Google kemudian ketik join.quizizz.com lalu klik join kemudian masukkan kode permainan beserta nama mereka. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk mencontek.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengikuti kuis pada saat yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat. Salah satu fitur yang dimiliki Quizizz adalah memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat

²⁸Me, Suo Y. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol.5 No. 1. ISSN : 2312-8429.

melacak banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Guru dapat mendownload data statistik ini dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “Pekerjaan Rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.²⁹

b. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Setiap media (dalam hal ini untuk menunjang proses pembelajaran), penggunaannya memiliki keunggulan dan kelemahan dalam beberapa hal, baik secara teknis maupun non teknis. Dalam hal pilihan menggunakan Web Tool Quizizz ini, maka ada hal keunggulan dan kelemahan yang perlu mendapat perhatian para guru, yaitu secara teknis meliputi antara lain, berkaitan menu-menu yang ada pada Quizizz, secara non teknis misalnya berkaitan dengan jaringan internet.

1) Kelebihan Quizizz:

- a. Bagi guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (*copypaste*), hindari *copypaste* soal dari orang lain, sebab boleh jadi ada siswa yang pernah melihat. Hal ini biasanya kalo siswa sudah tahu guru menggunakan Quizizz mereka akan mencari tahu atau *searching* melihat macam2 soal di Quizizz (guru perlu kreatif-minimal arsip soal yang sudah dibuat sendiri).
- b. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan

²⁹Fitri kartika sari, *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akustik*, FTT, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2020, h.24

juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.

- c. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- d. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- e. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

2) Kekurangan Quizizz:

- a. Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email.
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.
- c. Siswa bisa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan, hal ini dikarenakan “masalah waktu” artinya kecepatan siswa mengerjakan soal akan memperoleh nilai yang besar sehingga mempengaruhi peringkatnya. Akan menjadi kendala jika ada beberapa siswa yang terlambat bergabung.³⁰

3) Cara Mengakses Quizizz

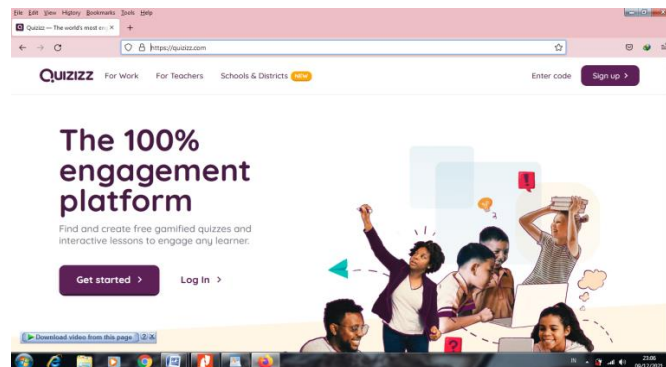
Terdapat dua cara untuk mengakses Quizizz, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Terkhusus untuk admin(guru) diwajibkan untuk memiliki akun Quizizz terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Admin(guru) dapat mengakses Quizizz melalui quizizz.com dan untuk peserta(siswa)

³⁰Siswandi, Game Quizizz keunggulan dan kelemahan.diakses pada rabu, 19 Januari 2022

dapat mengakses Quizizz melalui join.quizizz.com. baik admin(guru) maupun peserta(siswa) untuk masuk ke Quizizz dengan login menggunakan email.

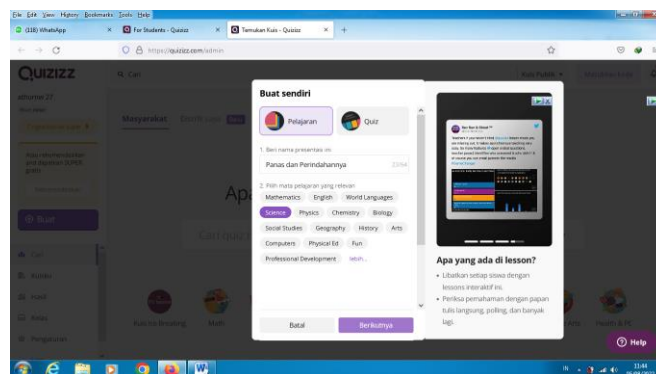
Berikut cara mengakses Quizizz bagi Guru:

1. Silahkan pengguna akses <https://Quizizz.com>
2. Guru *Sign up* lalu buat akun



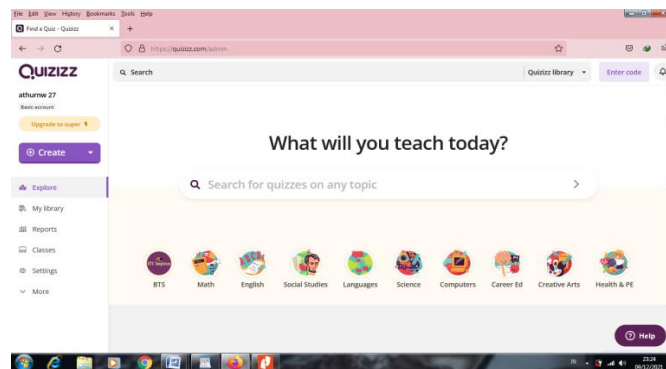
Gambar 2.1 Tampilan awal ketika membuka Quizizz

3. Guru(Admin) harus memiliki mendaftar akun terlebih dahulu supaya bisa membuat bahan ajar pada Aplikasi Quizizz



Gambar 2.2 Pilih pelajaran dan klik mata pejaran apa yang mau kita buat (disini kita pilih science karena materi IPA) untuk membuat media pembelajaran

4. Setelah ada akun Guru (Admin) bisa langsung klik *Create* untuk memulai buat soal pada kuis.

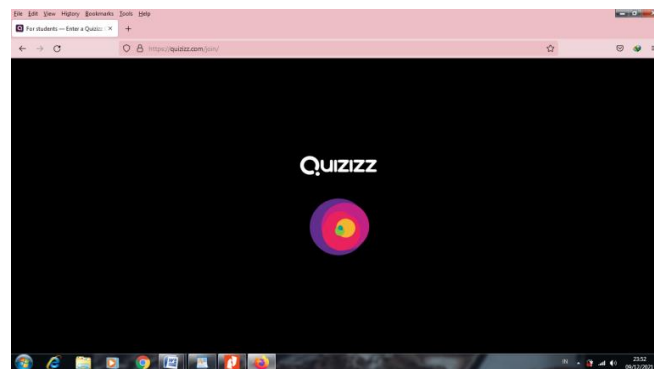


Gambar 2.3 klik *create* mulai membuat lesson/kuis

5. Setelah materi sudah dibuat bagi kode kepada siswa ntuk login *lesson*, minta siswa buka *lesson* di join.quizizz.com, siswa untuk *login* mendapatkan materi.

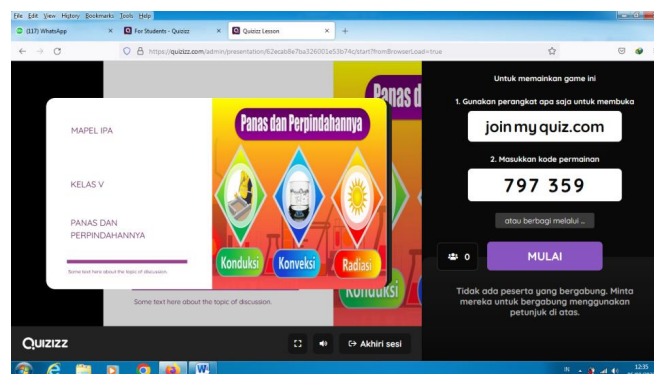
Berikut cara mengakses Quizizz bagi Siswa:

1. Minta siswa buka di Google akses join.quizizz.com



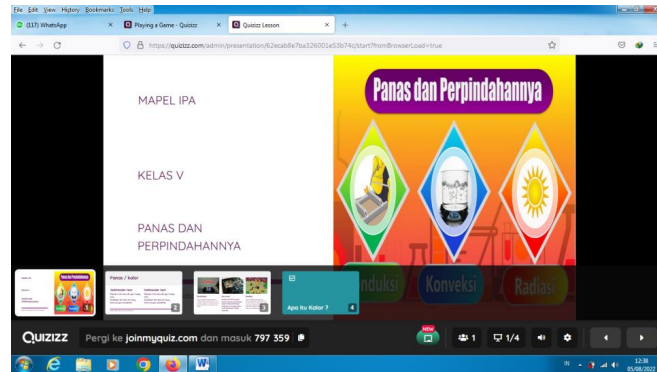
Gambar 2.4 tampilan join materi di Quizizz bagi siswa

2. Siswa join dengan memasuki kode yang diberikan guru untuk menerima materi



Gambar 2.5 masukan kode untuk *join* pembelajaran

3. Setelah berhasil masuk siswa menerima materi yang telah dibuat oleh gurunya.



Gambar 2.6 Tampilan media pembelajaran oleh Quizizz

Setelah seluruh siswa selesai mendapatkan materi dan mengerjakan kuis. Siswa dapat melihat peringkatnya di papan peringkat dan guru dapat lihat keseluruhan persentase hasil kuis siswa baik yang mencapai KKM maupun yang belum mencapai KKM. Dan guru juga bisa mendownload data statistik dalam bentuk ms. Excel dan melihat di soal manakah siswa banyak yang gagal.

3. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Menurut kamus besar bahasa Indonesia diterjemahkan dari bahasa Inggris-Sebuah kata dinding adalah alat melek huruf yang terdiri dari kumpulan kata-kata yang terorganisir yang ditampilkan dalam huruf besar yang terlihat di dinding, papan buletin, atau permukaan tampilan lainnya di dalam kelas. Namun wordwall yang dijelaskan disini adalah sebuah aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya.³¹

Wordwall merupakan suatu platform yang menyediakan fitur pendidikan. Wordwall ini bukan sebuah aplikasi namun sebuah

³¹Dedi Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008).

website yang mana *website* ini menyediakan berbagai fitur untuk pemberian materi dan *quiz* pendidikan dan bisa menjadi *game* interaktif yang bias digunakan dalam pembelajaran. Dalam *website* wordwall kuis pembelajaran bisa dikembangkan menjadi kuis yang lebih menarik dan menyenangkan menggunakan fitur yang tersedia. Selain ini wordwall bisa digunakan sebagai selingan dalam pembelajaran.

Aplikasi wordwall aplikasi berbasis *website* seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.³²

b. Kelebihan dan kekurangan Wordwall

Web aplikasi ini cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Hal yang paling menarik dari Wordwall adalah games yang dibuat dan dapat dimainkan secara offline. Wordwall juga mendukung share games ke berbagai platform sosial media.

1) Kelebihan Wordwall

- a. Dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah.
- b. Tema dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

³²Eric Kunto Aribowo, Wordwall: *Media Pembelajaran Interaktif mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*, <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>, akses 08 Desember 2021

- c. Untuk penugasan, guru dapat membagikan link games kemudian peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka di rumah.

2) Kekurangan Wordwall

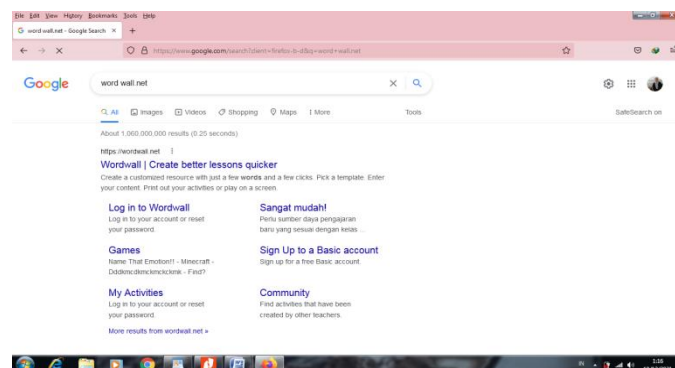
- a. Satu-satunya kekurangan game Wordwall mungkin dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan.

c. Cara mengakses Wordwall

Untuk membuat pembelajaran di wordwall pengguna harus masuk ke web (<http://Wordwall.net>). Setelah memiliki akun wordwall pengguna bisa membuat materi menggunakan fitur yang telah tersedia. Siswa dapat menggunakan laptop atau *smartphone* untuk mengakses kuis dengan menggunakan *link* yang dikirim oleh guru. Setelah mengklik *link* siswa akan diminta memasukan nama dan permainan akan segera muncul dilayar laptop atau *smartphone* siswa. Setelah pembelajaran dimulai, siswa akan mendapatkan beberapa kuis berdasarkan materi yang diberikan.

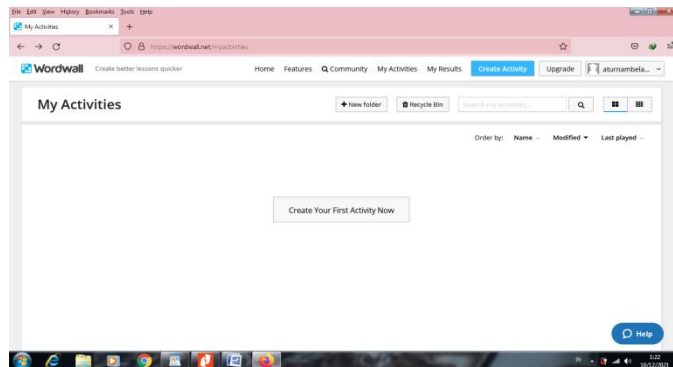
Berikut cara untuk mengakses atau menggunakan website wordwall:

1. Silahkan pengguna buka situs <http://wordwall.net>



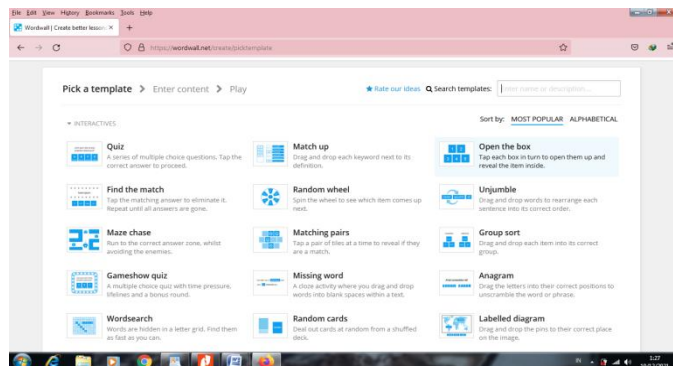
Gambar 2.7 masuk situs <http://wordwall.net>

2. Tampilan awal wordwall



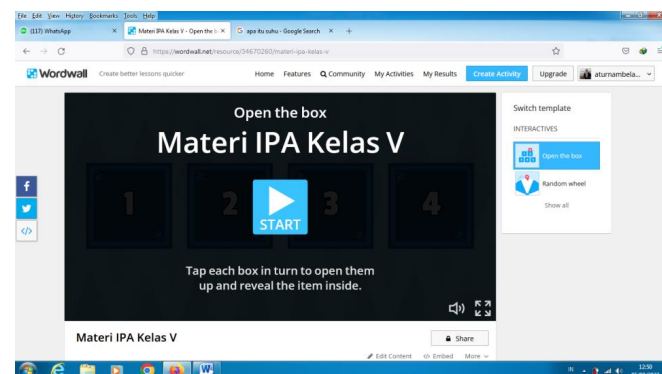
Gambar 2.8 tampilan awal <http://wordwall.net>

3. Lalu klik *Create* untuk masuk tampilan beberapa pilihan template yang mau kamu pilih untuk pembelajaran (disini kita coba template *open the box*)



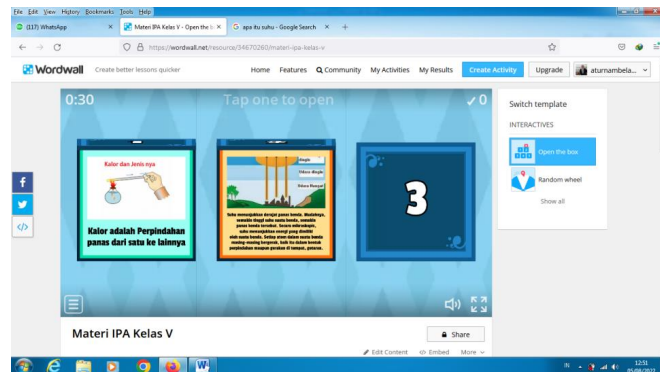
Gambar 2.9 pilihan template yang ada pada wordwall

4. Lalu klik *start* untuk memulai materi



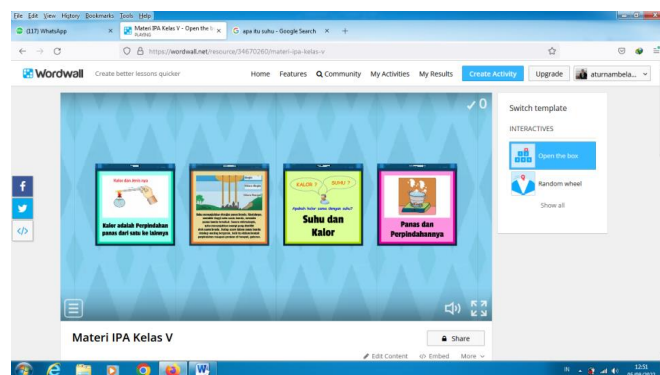
Gambar 2.10 klik *start* untuk memulai materi *open the box*

5. Gambaran materi menggunakan template *open the box* berbasis *wordwall*



Gambar 2.11 gambaran media pembelajaran *open the box*

6. Tampilan Media Pembelajaran menggunakan template *open the box* berbasis *wordwall*



Gambar 2.12 gambaran media pembelajaran *open the box*

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.³³ Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Menurut Surya, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara

³³Dedi Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008).

keseluruh, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³⁴ Menurut Burton pengertian belajar mengartikan belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Burton, inti belajar adalah terjadinya interaksi, interaksi ini memiliki arti sebagai sebuah proses.³⁵

Dari beberapa pendapat mengenai definisi belajar dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi di dalam diri individu karena adanya interaksi dengan lingkungan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Belajar bukan hanya penguasaan dari teori dalam mata pelajaran melainkan penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.³⁶

Menurut UNESCO hasil belajar dapat dituangkan dalam empat pilar pembelajaran yaitu:

- 1) Belajar mengetahui (*learning to know*), belajar mengetahui berkenaan dengan perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan informasi.
- 2) Belajar berbuat/berkarya (*learning to do*), belajar berbuat/berkarya adalah belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi kerja.

³⁴Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h.76.

³⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h.76.

³⁶Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h.129

3) Belajar hidup bersama (*learning to live together*), dalam kehidupan global, kita tidak hanya berinteraksi dengan beraneka kelompok etnik, daerah, budaya, ras, agama, kepakaran, dan profesi, tetapi hidup bersama dan bekerja sama dan hidup bersama dan bekerja sama dengan aneka kelompok tersebut.

4) Belajar menjadi diri sendiri yang utuh (*learning to be*), kehidupan yang berkembang cepat dan kompleks, menuntut pengembangan manusia secara utuh. Manusia yang mempunyai kepribadian yang optimal dan seimbang, baik aspek intelektual, emosi, sosial, fisik, maupun moral.³⁷

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Menurut M. Gagne terdapat lima macam-macam hasil belajar

1) Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.

2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan alan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, berpikir.

3) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.

4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.

³⁷Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h.82-84

e) Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.³⁸

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan factor ekstern. Faktor intern adalah factor yang ada pada diri individu sedangkan faktor ekstern adalah faktoryang ada di luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:³⁹

1. Faktor Internal

a.) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu.

b.) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa factor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal

a.) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban.

³⁸Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 47.

³⁹Rusman, *BelajardanPembelajaranBerorientasiStandarProsesPendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2017), h. 130-131

Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan diruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b.) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor- faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

B. Kajian Pustaka

Berdasarkan kajian pustaka di atas berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian oleh Yoselia Alvi Kusuma tahun 2020 dalam Jurnalnya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus”. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Masehi Kudus. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui;1)Efektivitas dari penggunaan media Quizizz pada legiatan penutup pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi yang ditinjau melalui respon peserta didik.(2) Efektivitas dari penggunaan media Quizizz pada legiatan penutup pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi yang ditinjau melalui hasil ulangan (tes ahir seluruh materi). Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kombinasi dengan menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 23 peserta didik kelas X MIPA SMA Masehi Kudus. Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen untuk

mengumpulkan data seperti; (1)kuisisioner respon peserta didik;(2)lembar pedoman wawancara sebagai pendukung hasil kuisisioner respon peserta didik;(3)soal melalui media quizizz dan soal ulangan untuk melihat keefektifan penggunaan media quizizz pada kegiatan pembelajaran daring fisika. Hasil dari penelitian ini adalah (1)kuisisioner respon peserta didik penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi sudah berjalan efektif dengan jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik 50,60% dan siswa yang masuk kategori baik 43,50% (2)hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.Perbedaanpenelitianinidenganpenelitian yangakan dilakukan oleh peneliti yaitu pada desain penelitian, danmateriyangakan diujikan dalam penelitian.⁴⁰

2. Penelitian oleh Anisa Auliya tahun 2020 dalam Jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII”. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP kelas VII Kota Bengkulu.Instrumen evaluasi atau alatevaluasi merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur atau pengumpulan data mengenai suatu variabel.Berdasarkan hasil analisis kebutuhan instrument evaluasi yang digunakan pendidik dalam pembelajaran belum bervariasi serta evaluasi yang dilakukan oleh guru masih menggunakan kertas dan *google formulir*, untuk itu Tujuan penelitian ini yaitu untuk pengembangan Instrumen Evaluasi untuk mata Pelajaran IPA SMP kelas VII dengan mengevaluasi menggunakan *Wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Model

⁴⁰Yoselia Alvi Kusuma, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA*, di SMA Masehi Kudus, 2020.h.4

pengembangan yang digunakan adalah model Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 tahapan yang terdiri dari analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk dan uji pemakaian. Hasil pengembangan instrument evaluasi berbasis *wordwall* untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII diperoleh hasil uji kelayakan dari validasi ahli materi, media dan bahasa sebesar 80,4%,98.6% dan 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil uji kepraktisan di dapat hasil rata-rata angket respons siswa sebesar 87.9% dengan kategori sangat praktis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu tujuan penggunaan Wordwall Terhadap proses pembelajaran.⁴¹

3. Penelitian oleh Umni Rolita Anggraini tahun 2019 dalam Jurnalnya yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Dengan Model Pembelajaran *Example NonExample* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V MI Al-Islam Kota Bengkulu”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah hasil belajar IPA siswakeselas V yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* lebih baik dari pada menggunakan Model Pembelajaran *Example Non Example* di MI Al-Islam Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas VB berjumlah 26 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelas VC berjumlah 23 orang sebagai kelompok kontrol. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Example Non Example* sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

⁴¹Anisa Auliya , *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. 2020. h.x

Teknik analisis data menggunakan Uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture lebih baik dari pada menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example di MI Al-Islam Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan pada hasil posttest siswa kelas VB yang menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture yaitu dalam kategori sedang dan tinggi sebanyak 26 orang siswa (88%) mendapatkan nilai 69,9 sampai 90,3 dengan rata-rata 80 sedangkan hasil belajar kelas VC yang menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example sebanyak 23 orang siswa (70%) mendapatkan nilai 58,2 sampai 79,6 dengan rata-rata 69. Dapat dibuktikan juga dengan hasil perhitungan Uji t yaitu thitung sebesar 3,686 dan nilai ttabel untuk $df=47$ dengan taraf signifikan 5% adalah 2,684. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($3,686 > 2,684$). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu objek penelitiannya, jika disini membandingkan di antara dua model pembelajaran peneliti membandingkan dua media pembelajaran.⁴²

4. Penelitian oleh Linda Kusmaneri tahun 2019 dalam Jurnalnya yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Yang Menggunakan Metode Konvensional dan Metode Pembelajaran Aktif Snowball Throwing Dengan Metode Pembelajaran Aktif Index Card Match Di SD Negeri 61 Kota Bengkulu”. Meskipun sudah banyak penelitian yang menggunakan Metode *Konvensional* atau Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* atau Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match* terhadap hasil belajar. Namun belum ada penelitian yang mencari Perbedaan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian

⁴²Ummi Rolita Angraini. *Perbandingan Model Pembelajaran Picture and Picture Dengan Model Pembelajaran Example NonExample Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V MI Al-Islam Kota Bengkulu*. 2019. h.15

Siswa Kelas II Yang Menggunakan Metode *Konvensional* dan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* Dengan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match*. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan apakah hasil belajar matematika siswa kelas II yang diajarkan menggunakan Metode *Konvensional* dan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* Dengan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match* di SDN 61 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan tiga kelompok yaitu kelas IIA berjumlah 27 orang sebagai kelompok yang menggunakan Metode *Konvensional* dan kelas IIB dan berjumlah 27 orang sebagai kelompok yang menggunakan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* dan kelas IIC berjumlah 27 orang sebagai kelompok yang menggunakan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu Metode *Konvensional* dan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* Dengan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match* sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes soal pilih ganda. Teknik analisis data menggunakan Uji Anova Satu Jalur. Berdasarkan hasil posttest siswa kelas IIA yang menggunakan Metode *Konvensional* yaitu dalam kategori sedang dan tinggi sebanyak 22 orang siswa (80%) mendapatkan nilai 58,13 sampai 81,87 sedangkan hasil belajar kelas IIB yang menggunakan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* sebanyak 19 orang siswa (68%) mendapatkan nilai 65,5 sampai 94,4 sedangkan hasil belajar kelas IIC yang menggunakan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match* sebanyak 19 orang siswa (68%) mendapatkan nilai 64,9 sampai 93,1. Dapat dibuktikan juga dengan hasil perhitungan Uji Anova Satu Jalur yaitu Fhitung sebesar 4,42 dan nilai Ftabel untuk taraf signifikan 5% adalah 3,29.

Dari analisis tersebut diperoleh bahwa Fhitung lebih besar dari Ftabel ($4,42 > 3,29$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang diajar menggunakan Metode *Konvensional* dan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* dan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu objek penelitiannya. Namun untuk persamaanya dengan judul penulis sama-sama mencari perbandingan di antara dua metode terhadap hasil belajar siswa.⁴³

5. Penelitian oleh Fitri Kartika Sari tahun 2020 dalam Jurnalnya yang berjudul “Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi”.Kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia. Khusus di dunia pendidikan perubahan yang terlihat adalah pada berbagai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini yang menjadikan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas tidak hanya bergantung pada ruang kelas tetapi dimanapun, kapanpun dan bagaimanapun proses belajar mengajar tetap dapat terlaksana melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Metode Library Research. Sumber data yang diperoleh dalam skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Quizizz). instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan human instrumen yang dikembangkan berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dan

⁴³Linda Kusmaneri. *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Yang Menggunakan Metode Konvensional dan Metode Pembelajaran Aktif Snowball Throwing Dengan Metode Pembelajaran Aktif Index Card Match Di SD Negeri 61 Kota Bengkulu*. 2019. h. 16

dokumentasi pada penelitian diperoleh dengan mengumpulkan data data tentang media dan mafaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini juga telah terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliiti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran akuntansi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu disini peneliti mencoba menggunakan dua media yaitu berbasis Quizizz dan open the box berbasis wordwall. Namun untuk persamaanya dengan judul penulis sama-sama menggunakan media Quizizz.⁴⁴

C. Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa Kelas V pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan Media Berbasis Quizizz dan yang menggunakan Media *Open The Box* berbasis Wordwall di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa Kelas V pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan Media Berbasis Quizizz dan yang menggunakan Media *Open The Box* berbasis Wordwall di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

⁴⁴Fitri Kartika Sari. *Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi*. 2020. h.1

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian Ekperimen dengan pendekatan *True eksperimental Design* yaitu eksperimen yang betul-betul. Desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Penelitian eksperimen termasuk dalam penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁵

Penelitian ini membandingkan dua kelompok yang diberi perlakuan dengan penggunaan media berbasis Quizizz dan media *open the box* berbasis wordwall. Kemudian membandingkan hasil dari kedua perlakuan yang berbeda. Hal ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa telah diadakannya perlakuan.

Desain penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design, yaitu kelas pertama diberi perlakuan (kelas eksperimen) media pembelajaran berbasis Quizizz sedangkan kelas kedua diberi perlakuan (kelas kontrol) dengan menggunakan media *open the box* berbasis wordwall. Sebelum penelitian dimulai kedua kelas tersebut diberi pretest dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai materi yang akan diajarkan sebelum menggunakan media perlakuan. Posttest untuk mengetahui pengetahuan yang dikuasai oleh siswa dengan menggunakan media perlakuan.

⁴⁵Sugiyono, *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 8

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
1	2	3	4
Kelas A	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas B	O ₃	X ₂	O ₄

X₁ : Media pembelajaran berbasis Quizizz

X₂ : Media pembelajaran *open the box* berbasis wordwall

O₁ : Skor pretest untuk kelompok A

O₂ : Skor posttest untuk kelompok A

O₃ : Skor pretest untuk kelompok B

O₄ : Skor posttest untuk kelompok B

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Maret 2022 sampai dengan 26 April 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶ Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD NEGERI 79 Kota Bengkulu.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari

⁴⁶ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. (Yogyakarta:PustakaBaruPress),2014,h. 65

semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu..⁴⁷ Dalam penelitian kuantitatif, sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa agar setiap mewakili kelompok besar yang dipilih. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa sampel adalah sumber data yang diambil dari sebagian populasi dan kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Teknik pengambilan sampel digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.

3. Teknik Pengumpulan Sampel

Teknik pengumpulan sampel ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Penentuan sampel merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.

Adapun sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas VC berjumlah 26 siswa dan kelas VD berjumlah siswa kelas 26 siswa. Adapun peneliti mengambil sampel kelas VC dan VD karena berdasarkan penjelasan dari guru kelas nya kedua kelas ini memiliki keaktifan belajar yang lebih tinggi dari kedua kelas lainnya, yaitu kelas VA dan VD.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Secara umum variabel penelitian ada dua macam yakni variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel independen yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel yang kedua adalah variabel dependent, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena 2 adanya variabel bebas.

⁴⁷ Sugiyono, *Statistik Nonparametis Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 93

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Quizizz yang diberi simbol X_1 dan Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall yang diberi simbol X_2 , serta variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diberi simbol Y .

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Adapun penggunaan metode ini adalah untuk memperoleh data tentang perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas tinggi yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dan media pembelajaran *open the box* berbasis wordwall Di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

2. Tes

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa. tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan pretest dan posttest kepada kedua kelas sampel setelah pemberian perlakuan. Adapun tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan alternatif jawaban A, B, C, dan D. Hasil belajar yang akan dibandingkan setelah pemberian perlakuan yaitu hasil belajar kedua kelas sampel berupa hasil posttest. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal-soal tes berupa pertanyaan tentang materi pelajaran IPA. Tes diberikan berupa soal kepada kedua kelas sampel.

a. Skala tes terdiri dari 30 soal latihan, jika semua soal jawabannya benar, maka siswa akan mendapatkan nilai 100.

c. Bentuk tes yaitu tes objektif.

d. Kisi-kisi tes

Tabel 3.2
Kisi-kisi Butir Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir-butir Soal	Jumlah
Panas dan Perpindahannya	1. Suhu dan kalor	1-5	5
	2. Perpindahan kalor di sekitar kita	5-10	5
	3. Pengaruh kalor terhadap kehidupan	11-17	7
Peristiwa dalam Kehidupan	1. Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda	18-24	7
	2. Peristiwa perubahan wujud benda	25-30	6

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang di dokumentasikan pada suatu tempat berbentuk arsip atau data lainnya yang tertulis dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar yang didapat dari tempat penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen dan arsip administrasi yang terdapat di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

F. Metode Analisis Data

1. Uji coba Instrument

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan kata lain, validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Cara pengujian validitas dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *product moments*.

Untuk menganalisa tingkat validitas item soal yang digunakan dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dengan validator ahli lalu dilanjutkan dengan uji coba (try out) soal pada sekolah yang berbeda yang dilakukan di SD Negeri 163 Bengkulu Utara kelas V yang berjumlah 20 siswa orang diuar sampel penelitian.

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Rxy = Korelasi product moment

n = jumlah Responden

$\sum x$ = jumlah seluruh skor x

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor y

$\sum x^2$ = Jumlah pengkuadratan skor variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah pengkuadratan skor variabel y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian x dan y⁴⁸

⁴⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta. 2018) h. 183

Tabel 3.3

Pengujian Validitas Soal No 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	3	4	5	6
1	1	14	1	196	14
2	1	30	1	900	30
3	0	12	0	144	0
4	1	26	1	676	26
5	1	23	1	529	23
6	1	21	1	441	21
7	1	28	1	784	28
8	1	26	1	676	26
9	1	28	1	784	28
10	1	24	1	576	24
11	0	21	0	441	0
12	1	26	1	676	26
13	1	25	1	625	25
14	1	19	1	361	19
15	1	29	1	841	29
16	1	22	1	484	22
17	1	23	1	529	23
18	1	22	1	484	22
19	1	25	1	625	25
20	0	9	0	81	0
Total	17	453	17	10853	411

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari:

$$\sum x = 17$$

$$\sum y = 453$$

$$\sum x^2 = 17$$

$$\begin{aligned}\sum y^2 &= 10853 \\ \sum xy &= 411\end{aligned}$$

Kemudian mencari validitas soal tersebut, maka di analisis menggunakan rumus *product moment* berikut:

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{(20) \cdot (411) - (17) \cdot (453)}{\sqrt{(20) \cdot (11) - (17)^2} \cdot (20 \cdot 10853) \cdot (453)^2} \\ r_{xy} &= \frac{8220.7701}{\sqrt{(340.289) \cdot (217060 - 205209)}} \\ r_{xy} &= \frac{519}{\sqrt{51.11851}} \\ r_{xy} &= \frac{519}{\sqrt{604401}} \\ r_{xy} &= \frac{519}{777432} \\ r_{xy} &= 0,6710\end{aligned}$$

Dengan analisis data di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,6710. Kemudian untuk mengetahui apakah soal tes no 1 dapat dikatakan valid maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus:

$$\begin{aligned}Df &= N-nr \\ &= 20-2 \\ &= 18\end{aligned}$$

Dengan melihat nilai r_{tabel} *product moment* ternyata “df” adalah 18 pada taraf signifikansi 5 % adalah 0,468 sedangkan hasil r_{xy} adalah 0,6710 ternyata lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Maka soal nomor 1 dikatakan valid, untuk pengujian validitas soal lainnya dilakukan dengan cara yang sama seperti perhitungan nomor 1.

Adapun hasil uji validitas soal secara keseluruhan dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.4
Hasil uji Validitas Soal Secara Keseluruhan

Nomor Soal Tes	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	2	3	4
1	0,6710	0,468	Valid
2	0,7265	0,468	Valid
3	0,4360	0,468	Tidak Valid
4	-0,079	0,468	Tidak Valid
5	0,6715	0,468	Valid
6	0,1974	0,468	Tidak Valid
7	-0,052	0,468	Tidak Valid
8	0,7231	0,468	Valid
9	0,6563	0,468	Valid
10	0,7440	0,468	Valid
11	-0,0220	0,468	Tidak Valid
12	0,4684	0,468	Valid
13	0,7292	0,468	Valid
14	0,1383	0,468	Tidak Valid
15	0,5723	0,468	Valid
16	0,7292	0,468	Valid
17	0,5190	0,468	Valid
18	0,4844	0,468	Valid
19	0,5305	0,468	Valid
20	0,5817	0,468	Valid
21	0,4737	0,468	Valid
22	0,5583	0,468	Valid
23	0,0501	0,468	Tidak Valid
24	0,6167	0,468	Valid
25	0,5880	0,468	Valid

Nomor Soal Tes	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	2	3	4
26	-0,027	0,468	Tidak Valid
27	0,0294	0,468	Tidak Valid
28	0,5897	0,468	Valid
29	0,1222	0,468	Tidak Valid
30	0,6715	0,468	Valid

Maka dari itu, soal no 1 dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validitas bahwa dari 30 soal terdapat 20 soal yang valid.

b. Uji Realibitas

Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apa bila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relative sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Reliabilitas adalah kestabilan skor yang diperoleh orang yang sama ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau dari satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Jadi reliabilitas dapat dinyatakan sebagai tingkat kejekakan atau kemantapan hasil dari hasil dua pengukuran terhadap hal yang sama. Hasil pengukuran itu diharapkan akan sama apabila pengukuran itu diulangi.⁴⁹

Sudah diterangkan dalam persyaratan tes, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Penguji reliabilitas instrumen yang akan digunakan oleh peneliti yaitu dengan *internal consistency* dengan tehnik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *spearman Brwon*. Adapun rumusnya:

⁴⁹Ibid 39

Rumus :

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}} \\
 &= \frac{2 \cdot 0,0671}{1 + 0,671} \\
 &= \frac{1,342}{1,671} \\
 &= 0,801
 \end{aligned}$$

Adapun perhitungan reliabilitas dengan cara mengkonsultasikan koefisien hitung dengan standar reliabilitas seperti yang terdapat pada tabel berikut :⁵⁰

Tabel 3.5
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	<i>Very highly Reliable</i>
0,80-0,90	<i>highly Reliable</i>
0,70-0,80	<i>Reliable</i>
0,60-0,70	<i>Marginally Reliable</i>
0,60	<i>Unacceptably Low Reliability</i>

Apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,70 maka soal tersebut reliabel. Berdasarkan hitung koefisien reliabilitas adalah 0,80 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes yang *highly reliable*.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.

⁵⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta. 2018) h. 184

$$x^2 = \sum_i^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

x^2 : Chi kuadrat yang dicari

f_0 : frekuensi dari yang diobservasi

f_e : frekuensi yang diharapkan

k : banyak kelas⁵¹

Jika x^2 hitung $< x^2$ tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika x^2 hitung $> x^2$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher.⁵²

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan kesimpulan;

Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima atau data bersifat Homogen.

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak, atau data tidak bersifat homogen.

⁵¹Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014), h. 272

⁵²Sugiyono, *Statistik Nonparametis Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 115

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dan media pembelajaran *open the box* berbasis wordwall di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah digunakan, pengujian dengan menggunakan uji t sebagai berikut:⁵³

Rumus :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2}}}$$

Keterangan :

X_1 = Rata-rata skor eksperimen 1

X_2 = Rata-rata skor eksperimen 2

$S1^2$ = Nilai varians sampel kelas eksperimen 1

$S2^2$ = Nilai varians sampel kelas eksperimen 2

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen 1

n_2 = Jumlah sampel kelas eksperimen 2

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} berada diluar antara $-t_{tabel}$ sampai t_{tabel} maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz dan *open the box* berbasis wordwall pada pelajaran materi IPA siswa kelas tinggi SD Negeri 163 Bengkulu Utara.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau t_{hitung} berada diluar antara $-t_{tabel}$ sampai t_{tabel} maka H_0 ditolak atau H_1 ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz dan *open the box* berbasis wordwall pada pelajaran materi IPA siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

⁵³Time 2 Study, 30 Desember 2020. *Statistika-UJI T sampel bebas (independent sample T test)* perhitungan manual. <https://youtu.be/aolVoW6rgN4>. diakses 14 Desember 2021

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Wilayah

1. Profil SDN 79 Kota Bengkulu

SDN 79 Kota Bengkulu merupakan pemekaran dari SDN 74 Kota Bengkulu. Sekolah ini beralamat di Jl. Sungai Rupert, Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu.

Pada awal berdirinya SDN 79 Kota Bengkulu hanya memiliki siswa sebanyak 210 orang dengan 6 rombongan belajar yang terdiri dari kelas 1 sampai 6. Tenaga pengajar di SDN 79 Kota Bengkulu ini berjumlah 8 orang yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru agama dan 7 orang guru kelas.

SDN 79 Kota Bengkulu pertama kali dipimpin oleh Heryanti selaku kepala sekolah dari tahun 1988-2001. Sekolah ini baru memiliki 3 ruang kelas dengan menerapkan sistem belajar double shift atau sistem bergantian. Pada tahun 2001 Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu membangun sekolah yang terletak di Jl Sungai Rupert, Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu. Setelah pembangunan selesai, pada tahun 2002 dilakukan penggabungan antara 3 Sekolah Dasar yang terdiri dari SDN 79, SDN 97, dan SDN 98 dimana gabungan dari sekolah tersebut mengatas namakan SDN 79 Kota Bengkulu sampai dengan sekarang.

Dari tahun ke tahun sekolah ini mengalami kemajuan dengan kepemimpinan kepala sekolah yang memiliki dedikasi, prestasi dan tanggung jawab kerja secara baik sehingga bertambahnya jumlah siswa dan tenaga pengajar dimana kegiatan pembelajaran di sekolah ini dilakukan pada pagi sampai sore hari.

2. Visi dan Misi SDN 79 Kota Bengkulu

a. Visi

“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang beriman, bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, berkehidupan yang mantap dan bertanggung jawab.”

b. Misi

- 1) Menciptakan siswa-siswi yang unggul dengan prestasi bidang imtaq dan imtek
- 2) Menciptakan siswa-siswi yang berkreatipitas tinggi di segala bidang
- 3) Menciptakan pribadi-pribadi yang berbudi-kerti luhur, bertanggung jawab, berwawasan luas dan dapat berkifrah di masyarakat.

3. Daftar Guru SDN 79 Kota Bengkulu

Tabel 4.1
Daftar Guru dan Staf SDN 79 Kota Bengkulu

No	Nama	Jabatan	Ket.
1	Kusmabuti, M.Pd	Kepala sekolah	
2	Erizal Erwanto, SE	Komite	
3	Dra. Sukmawati, MM	Pengawas	
4	Msy Siti Aminah, S.Pd	Guru Kelas 1	
5	Rusmaini, S. Pd	Guru Kelas 1	
6	Yusmaini, M.Pd	Guru Kelas 1	
7	Erni Juita, S.Pd	Guru Kelas 1	
8	Frater Netty, S.Pd	Guru Kelas 1	
9	Yusmani, S.Pd	Guru Kelas 2	
10	Herlindawati, S.Pd	Guru Kelas 2	
11	Indriani, S.Pd	Guru Kelas 2	
12	Aan Suhainah, S.Pd	Guru Kelas 2	
13	Ajeng Kartini, S.Pd	Guru Kelas 3	
14	Uswatun Khasanah, S.Pd	Guru Kelas 3	
15	Delpi Gultom, S.Pd	Guru Kelas 3	
16	Sys Subaniyah, S.Pd	Guru Kelas 3	

17	Kalhidanah, S.Pd	Guru Kelas 4	
18	Serta Sihotang, S.Pd	Guru Kelas 4	
19	Rosmaini, S.Pd	Guru Kelas 4	
20	Yurmaini, S.Pd	Guru Kelas 4	
21	Murni Hati, S.Pd	Guru Kelas 4	
22	Susmi Haryati, S.Pd	Guru Kelas 5	
23	Nuriyana, S.Pd	Guru Kelas 5	
24	Sutinah, M.Pd	Guru Kelas 5	
25	Lismini Puspita, S.Pd	Guru Kelas 5	
26	Adinda Fitria, S.Pd	Guru Kelas 5	
27	Ratna Juita, S.Pd	Guru Kelas 6	
28	Ellyanawati, S.Pd	Guru Kelas 6	
29	Saidi, S.Pd	Guru Kelas 6	
30	Rusmalianah	Guru Kelas 6	
31	Hijriati, S.Pd. I	Guru Agama Islam	
32	Siti Asmawati, S.Pd. I	Guru Agama Islam	
33	Kasihati, S.Pd. I	Guru Agama Islam	
34	Sejhiarti, S.Pd. I	Guru Agama Islam	
35	Affairs, S.Pd	Guru Penjaskes	
36	Kgs. Isa, S.Pd	Guru Penjaskes	
37	Sai'un Thoha, S.Pd	Guru Penjaskes	
38	Marwan Effendi, A. Md	Guru Penjaskes	
39	Endro Setiawan, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	
40	Kristina Siburian, S.Th	Guru Agama Kristen	
41	Rozie Irwanto, SE	Tata Usaha	
42	Apriyani Tambunan, S.Pd	Tata Usaha	
43	Rozie Irwanto, SE	Operator Sekolah	
44	Herlindawati, S.Pd	Bendahara BOS	
45	Kasihati S.Pd	Bendahara BOP	
46	Eka Aprianti	Perpustakaan	
47	Septi Yulianti, S.Kep	UKS	
48	Idris Marbawi, S.Sos	Penjaga Sekolah	
49	Aris	Satpam	
50	Marwan Effendi	Satpam	

Sumber: Arsip SDN 79 Kota Bengkulu

1. Keadaan Siswa SDN 79 Kota Bengkulu

Siswa SDN 79 Kota Bengkulu berjumlah 793 orang yang terbagi dalam 27 rombongan belajar dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Siswa SDN 79 Kota Bengkulu

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ket.
1.	1 A	33 orang	
2.	1 B	32 orang	
3.	1 C	32 orang	
4.	1 D	36 orang	
5.	1 E	32 orang	
6.	2 A	27 orang	
7.	2 B	26 orang	
8.	2 C	28 orang	
9.	2 D	28 orang	
10.	3 A	30 orang	
11.	3 B	33 orang	
12.	3 C	32 orang	
13.	3 D	33 orang	
14.	4 A	25 orang	
15.	4 B	26 orang	
16.	4 C	27 orang	
17.	4 D	27 orang	
18.	4 E	27 orang	
19.	5 A	28 orang	
20.	5 B	27 orang	
21.	5 C	26 orang	
22.	5 D	26 orang	
23.	5 E	25 orang	
24.	6 A	30 orang	

25.	6 B	30 orang	
26.	6 C	32 orang	
27.	6 D	35 orang	
Jumlah		793 Orang	

Sumber: Arsip SDN 79 Kota Bengkulu

2. Sarana dan Prasarana SDN 79 Kota Bengkulu

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SDN 79 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2021-2022

No	Jenis Ruang	Jumlah	Ket.
1.	Ruang Kepala sekolah	1 Ruang	Baik
2.	Ruang dewan guru	1 Ruang	Baik
3.	Ruang kelas	27 Kelas	Baik
4.	Ruang Perpustakaan	1 Ruang	Baik
5.	Ruang laboratorium	1 Ruang	Baik
6.	Ruang UKS	1 Ruang	Baik
7.	Ruang Olahraga	1 Ruang	Baik
8.	Ruang Mushola	1 Ruang	Baik
9.	WC Guru	4 Wc	Baik
10.	Wc siswa	4 Wc	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12.	Komputer	2	Baik
13.	Printer	1	Baik

Sumber: Arsip SDN 79 Kota Bengkulu

B. Deskripsi Data

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai pretest dan posttest. Soal pretest diberikan kepada siswa pada kelas C sebelum diberikan materi menggunakan Media berbasis Quizizz lalu baru diberikan posttest begitu juga dengan kelas D Soal pretest diberikan kepada siswa pada kelas D sebelum diberikan materi menggunakan Media *Open The Box* berbasis Wordwall baru diberikan posttest. Instrumen soal pretest diberikan kepada siswa sebelum penelitian dilakukan menggunakan media, dan posttest diberikan kepada siswa setelah penggunaan media.

Bagian ini peneliti menguraikan dan menganalisis hasil nilai pretest dan posttest dari pengujian yang peneliti lakukan pada siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

1. Deskripsi hasil nilai pretest kelas C dan kelas D

Adapun hasil nilai pretest terhadap hasil belajar IPA kelas V yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelas V C (Kelas Eksperiment 1)

Tabel 4.4
Hasil pretest siswa kelas V C

No	Nama	Skor	nilai (x)	x^2
1	A ₁	85	85	7225
2	A ₂	75	75	5625
3	A ₃	50	50	2500
4	A ₄	70	70	4900
5	A ₅	75	75	5625
6	A ₆	90	90	8100
7	A ₇	95	95	9025
8	A ₈	85	85	7225
9	A ₉	80	80	6400
10	A ₁₀	80	80	6400
11	A ₁₁	90	90	8100
12	A ₁₂	80	80	6400
13	A ₁₃	95	95	9025
14	A ₁₄	75	75	5625
15	A ₁₅	90	90	8100
16	A ₁₆	70	70	4900
17	A ₁₇	70	70	4900
18	A ₁₈	70	70	4900
19	A ₁₉	85	85	7225
20	A ₂₀	85	85	7225
21	A ₂₁	80	80	6400
22	A ₂₂	55	55	3025
23	A ₂₃	85	85	7225
24	A ₂₄	100	100	10000
25	A ₂₅	95	95	9025
26	A ₂₆	60	60	3600
	Jumlah		2070	168700

Selanjutnya hasil nilai pretest diatas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perhitungan *mean* Hasil pretest siswa kelas V C

No	X	f	F _x	x ²	f.x ²
1	50	1	50	2500	2500
2	55	1	55	3025	3025
3	60	1	60	3600	3600
4	70	4	280	4900	19600
5	75	3	225	5625	16875
6	80	4	320	6400	25600
7	85	5	425	7225	36125
8	90	3	270	8100	24300
9	95	3	285	9025	27075
10	100	1	100	10000	10000
JML	760	26	2070	60400	168700
Σ	Σx	Σf	Σfx	Σx ²	Σf.x ²

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata skor kelas V C, dengan rumus sebagai berikut:

$$mean = \frac{\sum fx}{N} = \frac{2070}{26} = 79,62$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor siswa kelas V C, dengan perhitungan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N} - \frac{(\sum fx)^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{168700}{26} - \frac{2070^2}{26}}$$

$$SD = \sqrt{6488,47 - 79,62^2}$$

$$SD = \sqrt{6488,47 - 6339,34}$$

$$SD = \sqrt{147,13}$$

$SD = 12,13$ dibulatkan jadi 12

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor soal kelas V C (Media Pembelajaran Quizizz), dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

	→ Atas / Tinggi
$M + 1.SD = 79,62 + 12 = 91,62$	
	→ Tengah/Sedang
$M + 1.SD = 79,62 - 12 = 67,62$	
	→ Bawah/Rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi hasil pretest kelas V C di SDN 79 Kota Bengkulu, yaitu:

Tabel 4.6
Frekuensi hasil pretest siswa kelas V C

No	Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi	%
1	91,62 ke atas	Atas/Tinggi	4	15%
2	91,62 – 67,62	Tengah/Sedang	19	73%
3	67,62 ke bawah	Bawah/Rendah	3	12%
Jumlah			26	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah nilai siswa kelas V C

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \cdot 100$

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest siswa kelas V C terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA di SDN 79 Kota Bengkulu termasuk dalam kategori Atas/Tinggi. Hal

tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa terdapat 4 sampel siswa (15%) berada pada kategori Atas/Tinggi.

b. Kelas V D (Kelas Eksperiment 2)

Tabel 4.7
Hasil pretest siswa kelas V D

No	Nama	Skor	nilai (x)	x^2
1	A ₁	85	85	7225
2	A ₂	90	90	8100
3	A ₃	90	90	8100
4	A ₄	100	100	10000
5	A ₅	100	100	10000
6	A ₆	85	85	7225
7	A ₇	80	80	6400
8	A ₈	100	100	10000
9	A ₉	95	95	9025
10	A ₁₀	95	95	9025
11	A ₁₁	85	85	7225
12	A ₁₂	95	95	9025
13	A ₁₃	85	85	7225
14	A ₁₄	85	85	7225
15	A ₁₅	65	65	4225
16	A ₁₆	80	80	6400
17	A ₁₇	90	90	8100
18	A ₁₈	55	55	3025
19	A ₁₉	95	95	9025
20	A ₂₀	60	60	3600
21	A ₂₁	60	60	3600
22	A ₂₂	95	95	9025
23	A ₂₃	90	90	8100
24	A ₂₄	95	95	9025
25	A ₂₅	75	75	5625
26	A ₂₆	100	100	10000
	Jumlah		2230	195550

Selanjutnya hasil nilai pretest diatas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perhitungan *mean* Hasil pretest siswa kelas V D

No	x	f	F _x	x ²	f.x ²
1	55	1	55	3025	3025
2	60	2	120	3600	7200
3	65	1	65	4225	4225
4	75	1	75	5625	5625
5	80	2	160	6400	12800
6	85	5	425	7225	36125
7	90	4	360	8100	32400
8	95	6	570	9025	54150
9	100	4	400	10000	40000
JML	705	26	2230	57225	195550
Σ	Σx	Σf	Σfx	Σx ²	Σf.x ²

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata skor kelas V D, dengan rumus sebagai berikut:

$$mean = \frac{\sum fx}{N} = \frac{2230}{26} = 85,77$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor siswa kelas V D, dengan perhitungan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N} - \frac{(\sum fx)^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{195550}{26} - \frac{2230^2}{26}}$$

$$SD = \sqrt{7521,11 - 85,77^2}$$

$$SD = \sqrt{7521,11 - 7356,50}$$

$$SD = \sqrt{164,61}$$

$$SD = 12,84 \text{ dibulatkan jadi } 13$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor soal kelas V C (Media Pembelajaran Quizizz), dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→	Atas / Tinggi
$M + 1.SD = 85,77 + 13 = 98,77$	
—————→	Tengah/Sedang
$M + 1.SD = 85,73 - 12 = 72,77$	
—————→	Bawah/Rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi hasil pretest kelas V D di SDN 79 Kota Bengkulu, yaitu:

Tabel 4.9
Frekuensi hasil pretest siswa kelas V D

No	Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi	%
1	98,77 ke atas	Atas/Tinggi	4	15%
2	98,77 – 72,77	Tengah/Sedang	18	70%
3	72,77 ke bawah	Bawah/Rendah	4	15%
Jumlah			26	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah nilai siswa kelas V D

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \cdot 100$

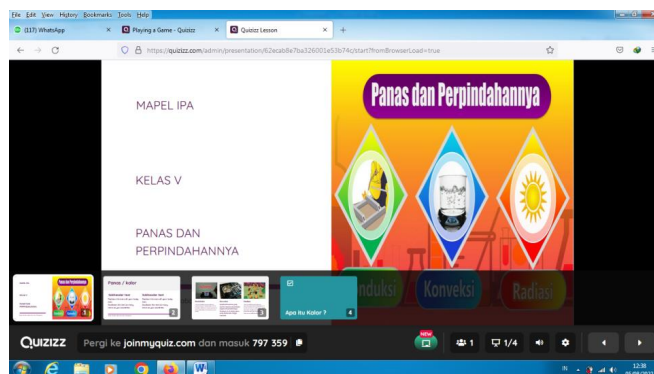
Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest siswa kelas V D terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA di SDN 79 Kota Bengkulu termasuk dalam kategori Atas/Tinggi. Hal

tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa terdapat 4 sampel siswa (15%) berada pada kategori Atas/Tinggi.

2. Perlakuan pemberian materi dengan menggunakan media Quizizz dengan media *Open the Box* Wordwall

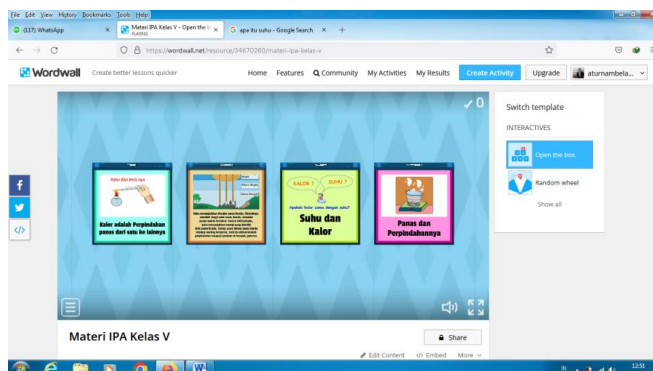
Materi diberikan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dan media *Open the Box* Wordwall. Materi tentang panas dan perpindahannya tema 6 dan 7 kelas V, penggunaan media ini guru memberikan materi dengan menggunakan template lesson yang ada pada Quizizz dan media *Open the Box* Wordwall setelah penggunaan media ini nanti baru dilakukan eksperimen berupa postest untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V C dan V D setelah penggunaan media pembelajaran Quizizz dan media *Open the Box* Wordwall. Berikut tampilan materi dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dan media *Open the Box* Wordwall;

1. Tampilan Media Pembelajaran Quizizz



Gambar 4.1 media pembelajaran Quizizz

2. Tampilan Media Pembelajaran *Open the Box* Wordwall



Gambar 4.2 media pembelajaran *Open the Box* Wordwall

Setelah diberikan perlakuan baru diberikan posttest dengan deskripsi hasil nilai postest :

3. Deskripsi hasil nilai postest kelas C dan kelas D

Adapun hasil nilai postest terhadap hasil belajar IPA kelas V yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Kelas V C (kelas eksperimen 1)

Tabel 4.10

Hasil tes siswa kelas V C Media Pembelajaran quizizz

No	Nama	Skor	nilai (x)	x^2
1	A ₁	100	100	10000
2	A ₂	100	100	10000
3	A ₃	60	60	3600
4	A ₄	70	70	4900
5	A ₅	100	100	10000
6	A ₆	90	90	8100
7	A ₇	60	60	3600
8	A ₈	100	100	10000
9	A ₉	95	95	9025
10	A ₁₀	95	95	9025
11	A ₁₁	100	100	10000
12	A ₁₂	80	80	6400
13	A ₁₃	100	100	10000
14	A ₁₄	95	95	9025

15	A ₁₅	90	90	8100
16	A ₁₆	65	65	4225
17	A ₁₇	90	90	8100
18	A ₁₈	100	100	10000
19	A ₁₉	100	100	10000
20	A ₂₀	85	85	7225
21	A ₂₁	75	75	5625
22	A ₂₂	80	80	6400
23	A ₂₃	85	85	7225
24	A ₂₄	100	100	10000
25	A ₂₅	95	95	9025
26	A ₂₆	75	75	5625
	Jumlah		2285	205225

Selanjutnya hasil nilai skor diatas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.11
Perhitungan *mean* Hasil posttest siswa kelas V C

No	X	f	fx	x ²	f.x ²
1	60	2	120	3600	7200
2	65	1	65	4225	4225
3	70	1	70	4900	4900
4	75	2	150	5625	11250
5	80	2	160	6400	12800
6	85	2	170	7225	14450
7	90	3	270	8100	24300
8	95	4	380	9025	36100
9	100	9	900	10000	90000
JML Σ	720 Σx	26 Σf	2285 Σfx	59100 Σx^2	205225 $\Sigma f.x^2$

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata skor kelas V C, dengan rumus sebagai berikut:

$$mean = \frac{\sum fx}{N} = \frac{2285}{26} = 87,88$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor siswa kelas V C, dengan perhitungan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N} - \frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{205225}{26} - \frac{2285^2}{26}}$$

$$SD = \sqrt{7893,26 - 87,88^2}$$

$$SD = \sqrt{7893,26 - 7722,89}$$

$$SD = \sqrt{170,37}$$

$$SD = 13,05 \text{ dibulatkan jadi } 13$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor soal kelas V C (Media Pembelajaran Quizizz), dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→	Atas / Tinggi
$M + 1.SD = 87,88 + 13 = 100,88$	
—————→	Tengah/Sedang
$M + 1.SD = 87,88 - 13 = 74,88$	
—————→	Bawah/Rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor soal kelas V C (Media Pembelajaran Quizizz) di SDN 79 Kota Bengkulu, yaitu:

Tabel 4.12
Frekuensi hasil postest siswa kelas V C Media Pembelajaran quizizz

No	Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi	%
1	100,88 ke atas	Atas/Tinggi	9	35%
2	100,88 – 74,88	Tengah/Sedang	13	50%
3	74,88 ke bawah	Bawah/Rendah	4	15%
Jumlah			26	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah nilai siswa kelas V C

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \cdot 100$

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor siswa kelas V C dengan penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA di SDN 79 Kota Bengkulu termasuk dalam kategori Atas/Tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel persentase di atas bahwa terdapat 9 sampel siswa (35%) berada pada kategori Atas/Tinggi.

b. Kelas V D (kelas eksperimen 2)

Tabel 4.13
Hasil postest siswa kelas V D Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall

No	Nama	Skor	Nilai (x)	x^2
1	A ₁	85	85	7225
2	A ₂	90	90	8100
3	A ₃	90	90	8100
4	A ₄	100	100	10000
5	A ₅	100	100	10000
6	A ₆	85	85	7225
7	A ₇	80	80	6400

8	A ₈	100	100	10000
9	A ₉	95	95	9025
10	A ₁₀	95	95	9025
11	A ₁₁	85	85	7225
12	A ₁₂	95	95	9025
13	A ₁₃	100	100	10000
14	A ₁₄	100	100	10000
15	A ₁₅	100	100	10000
16	A ₁₆	80	80	6400
17	A ₁₇	90	90	8100
18	A ₁₈	100	100	10000
19	A ₁₉	95	95	9025
20	A ₂₀	60	60	3600
21	A ₂₁	60	60	3600
22	A ₂₂	100	100	10000
23	A ₂₃	90	90	8100
24	A ₂₄	95	95	9025
25	A ₂₅	75	75	5625
26	A ₂₆	100	100	10000
	Jumlah		2345	214825

Selanjutnya hasil nilai skor diatas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.14
Perhitungan *mean* Hasil posttest siswa kelas V D

No	x	F	Fx	x ²	f.x ²
1	60	2	120	3600	7200
2	75	1	75	5625	5625
3	80	2	160	6400	12800
4	85	3	255	7225	21675
5	90	4	360	8100	32400
6	95	5	475	9025	45125
7	100	9	900	10000	90000

JML	585	26	2345	49975	214825
Σ	Σx	Σf	Σfx	Σx^2	$\Sigma f \cdot x^2$

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata skor kelas V D, dengan rumus sebagai berikut:

$$mean = \frac{\Sigma fx}{N} = \frac{2345}{26} = 65,14$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor siswa kelas V D, dengan perhitungan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma f \cdot x^2}{N} - \frac{\Sigma fx^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{214825}{26} - \frac{2345^2}{26}}$$

$$SD = \sqrt{8262,5 - 90,19^2}$$

$$SD = \sqrt{8262,5 - 8134,2}$$

$$SD = \sqrt{128,3}$$

$$SD = 11,32 \text{ dibulatkan jadi } 11$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor soal kelas V D (Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall), dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\longrightarrow \text{Atas/Tinggi}$$

$$M + 1.SD = 65,14 + 11 = 76,14$$

$$\longrightarrow \text{Tengah/Sedang}$$

$$M - 1.SD = 65,14 - 11 = 54,14$$

$$\longrightarrow \text{Bawah/Rendah}$$

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor soal kelas V D (Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall) di SDN 79 Kota Bengkulu, yaitu:

Tabel 4.15
Frekuensi hasil tes siswa kelas V D Media Pembelajaran
Open The Box berbasis Wordwall

No	Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi	%
1	76,14 ke atas	Atas/Tinggi	23	89%
2	76,14 – 54,14	Tengah/Sedang	3	11%
3	54,14 ke bawah	Bawah/Rendah	0	0%
Jumlah			26	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah nilai siswa kelas V D

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor siswa kelas V D dengan penggunaan Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA di SDN 79 Kota Bengkulu termasuk dalam kategori Atas/Tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa terdapat 23 sampel siswa (89%) berada pada kategori Atas/Tinggi.

C. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas untuk mengetahui apakah penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak.

1. Uji Normalitas

Pada Variabel X Media pembelajaran Quizizz yang akan di uji normalitas dengan menggunakan chi kuadrat.

a. Menentukan skor besar dan skor kecil

Skor besar : 100

Skor kecil : 60

- b. Menentukan rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= 100 - 60 \\ &= 40 \end{aligned}$$

- c. Menentukan banyaknya kelas

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 26 \\ &= 1 + 3,3 (1,415) \\ &= 1 + 4,6695 \\ &= 5,67 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 6 \end{aligned}$$

- d. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6} = 6,7 \text{ dibulatkan } 7$$

Tabel 4.16
Distribusi Frekuensi skor baku variabel X

No	Kelas	F	XI	XI ²	F.XI	F.XI ²
1	60-66	3	63	3969	189	11907
2	67-73	1	70	4900	70	4900
3	74-80	4	77	5929	308	23716
4	81-87	2	84	7056	168	14112
5	88-94	3	91	8281	273	24843
6	95-101	13	97,5	9506,25	1267,5	123581
	Jumlah	26	482,5	39641,3	2275,5	203059

Setelah, tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini siswa kelas V C yang menggunakan media pembelajaran Quizizz, maka dilakukan produser sebagai berikut:

- e. Mencari mean dengan rumus

$$x = \frac{\sum fxi}{n}$$

$$= \frac{2275,5}{26}$$

$$= 87,52 \text{ diblatkan } 88$$

f. Menentukan simpangan baku (S)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fxi^2}{n} - \frac{\sum (fxi)^2}{n}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum 203059}{26} - \frac{\sum (2275,5)^2}{26}}$$

$$SD = \sqrt{7809,96 - (87,52)^2}$$

$$SD = \sqrt{7809,96 - 7659,75}$$

$$SD = \sqrt{150,21}$$

$$SD = 12,25 \text{ dibulatkan } 12$$

g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan:

$$59,5, 66,5, 73,5, 80,5, 87,5, 95,5, 101,5$$

2) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{59,5 - 88}{12} = \frac{-28,5}{12} = 2,375$$

$$Z_2 = \frac{66,5 - 88}{12} = \frac{-21,5}{12} = 1,792$$

$$Z_3 = \frac{73,5 - 88}{12} = \frac{-14,5}{12} = 1,208$$

$$Z_4 = \frac{80,5 - 88}{12} = \frac{-7,5}{12} = 0,625$$

$$Z_5 = \frac{87,5 - 88}{12} = \frac{-0,5}{12} = 0,041$$

$$Z_6 = \frac{95,5 - 88}{12} = \frac{7,5}{12} = 0,625$$

$$Z_7 = \frac{101,5 - 88}{12} = \frac{13,5}{12} = 1,125$$

- 3) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4911, 0,4633 , 0,389 , 0,2324 , 0,0160 , 0,2324 , 0,3686

- 4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4911 - 0,4633 = 0,0278$$

$$0,4633 - 0,389 = 0,0743$$

$$0,389 - 0,2324 = 0,1566$$

$$0,2324 + 0,0160 = 0,2484$$

$$0,0160 - 0,2324 = 0,2164$$

$$0,2324 - 0,3686 = 0,1362$$

- 5) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fh) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=26)

$$0,0278 \times 26 = 0,7228$$

$$0,0743 \times 26 = 1,9318$$

$$0,1566 \times 26 = 4,0716$$

$$0,2484 \times 26 = 6,4584$$

$$0,2164 \times 26 = 5,6264$$

$$0,1362 \times 26 = 3,5412$$

Tabel 4.17
Frekuensi yang diharapkan
Dari hasil pengamatan Fo untuk variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fh	Fo
1	59,5	2,37	0,4911	0,0278	0,7228	3
2	66,5	1,79	0,4633	0,0743	1,9318	1
3	73,5	1,20	0,389	0,1566	4,0716	4

4	80,5	0,62	0,2324	0,2484	6,4584	2
5	87,5	0,04	0,0160	0,2164	5,6264	3
6	95,5	0,62	0,2324	0,1362	3,5412	13
7	101,5	1,12	0,3686			26

Mencari Chi Kuadrat (X^2 Hitung), dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

$$X^2 = \frac{(3 - 0,7228)^2}{0,7228} + \frac{(1 - 1,9318)^2}{1,9318} + \frac{(4 - 4,0716)^2}{4,0716}$$

$$+ \frac{(2 - 6,4584)^2}{6,4584} + \frac{(3 - 5,6264)^2}{5,6264} + \frac{(13 - 3,5412)^2}{3,5412}$$

$$X^2 = 7,174 + 0,449 + 0,001 + 3,077 + 1,226 + 25,265$$

$$X^2 = 37,192$$

Jika x^2 hitung < x^2 tabel, maka distribusi normal. Jika x^2 hitung > x^2 tabel maka data tidak berdistribusi normal. Dalam perhitungan peneliti Chi Kuadrat Hitung 37,192. Selanjutnya nilai chi kuadrat hitung dibandingkan dengan nilai Chi Kuadrat Tabel ($dk = 26 - 1 = 25$). Berdasarkan Tabel Chi Kuadrat, dapat diketahui bila $dk = 25$ dengan taraf kesalahan 5%, maka nilai Chi Kuadrat Tabel = 37,192. Karena nilai Chi Kuadrat Hitung (37,192) lebih kecil dari nilai Chi Kuadrat Tabel (37,652), maka distribusi data nilai angket 26 siswa kelas V tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan skor siswa kelas V C yang menggunakan Media pembelajaran Quizizz (X) dan skor siswa kelas V D yang menggunakan media pembelajaran *Open The Box* berbasis wordwall (Y) pada tabel 4.5 dan tabel 4.8, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

a. Nilai Varian Variabel X

$$S^2 = \frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{26.59100 - (720)^2}{26(26-1)}$$

$$S^2 = \frac{1018200 - 518400}{26(25)}$$

$$S^2 = \frac{1018200}{650} = 1566,46$$

$$S_1 = \sqrt{1566,46} = 39,58$$

b. Nilai Varian Variabel Y

$$S^2 = \frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{26.49975 - (585)^2}{26(26-1)}$$

$$S^2 = \frac{26.49975 - (585)^2}{26(26-1)}$$

$$S^2 = \frac{129350 - 342225}{26(25)}$$

$$S^2 = \frac{957127}{650} = 1472,50$$

$$S_1 = \sqrt{1472,50} = 38,37$$

Hasil uji nilai varian diatas, menunjukkan bahwa nilai varian (variabel X) = 39,58 dan nilai varian (variabel Y) = 38,37. Dengan demikian, variabel X sebagai varian terbesar dan variabel Y sebagai varian terkecil. Kemudian dapat dihitung melalui uji Fisher, sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$F = \frac{39,58}{38,37}$$

$$F = 1,21$$

Hasil uji Homogenitas tersebut dibandingkan antara nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk_{pembilang} = n - k$ dan $dk_{penyebut} = k - 1$ apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau Homogen.

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil nilai $F_{hitung} = 1,21$. Selanjutnya membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$, $dk_{pembilang} = 25$ dan $dk_{penyebut} = 1$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,26$. Artinya nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, $1,21 < 4,26$. Kemudian dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau Homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji prasyarat yaitu Uji Normalitas, dan Uji Homogenitas maka selanjutnya adalah Uji Hipotesis penelitian. Yang mana untuk melihat Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall Pada Materi IPA Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18
Hasil nilai skor kelas Eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

No	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	100	10000	85	7225	8500
2	100	10000	90	8100	9000
3	60	3600	90	8100	5400
4	70	4900	100	10000	7000
5	100	10000	100	10000	10000
6	90	8100	85	7225	7650
7	60	3600	80	6400	4800

8	100	10000	100	10000	10000
9	95	9025	95	9025	9025
10	95	9025	95	9025	9025
11	100	10000	85	7225	8500
12	80	6400	95	9025	7600
13	100	10000	100	10000	10000
14	95	9025	100	10000	9500
15	90	8100	100	10000	9000
16	65	4225	80	6400	5200
17	90	8100	90	8100	8100
18	100	10000	100	10000	10000
19	100	10000	95	9025	9500
20	85	7225	60	3600	5100
21	75	5625	60	3600	4500
22	80	6400	100	10000	8000
23	85	7225	90	8100	7650
24	100	10000	95	9025	9500
25	95	9025	75	5625	7125
26	75	5625	100	10000	7500
Σ	2285	205225	2345	214825	207175

Ket :

X = Nilai skor kelas eksperimen 1

Y = Nilai skor kelas eksperimen 2

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukan ke dalam rumus perhitungan test “t” dengan langkah awal yaitu: mencari X dan Y. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Sebelum melakukan uji-t maka terlebih dahulu melihat rata-rata dan standard deviasi masing-masing kelas dengan melakukan uji statistik yang akan ditampilkan pada langkah dibawah ini:

1. Mencari mean variabel X dan Y

a) Mean variabel X

$$\text{Mean } X = \frac{FX}{N} = \frac{2285}{26} = 87,9$$

b) Mean variabel Y

$$\text{Mean } y = \frac{FX}{N} = \frac{214825}{26} = 8262,5$$

Untuk nilai rata-rata hasil skor siswa kelas eksperimen 1 diperoleh rata-rata atau mean sebesar 50%. Sedangkan kelas eksperimen 2 diperoleh rata-rata atau mean sebesar 89%. Jumlah sampel 52 orang siswa yang terdiri dari 26 sampel dikelas eksperimen 1 dan 26 sampel juga dikelas eksperimen 2. Jika dilihat dari hasil nilai rata-rata skor siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V C yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa kelas V D yang menggunakan media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall. Namun untuk kepastian nya melihat lebih jelas Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang Menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall maka di lakukan dengan Uji-T Separated Varians.

2. Mencari standar deviasi

a) Standar deviasi variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{205225}{26}}$$

$$SD = \sqrt{7893,27}$$

$$SD = 88,84$$

b) Standar deviasi variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{214825}{26}}$$

$$SD = \sqrt{8262,5}$$

$$SD = 90,90$$

3. Mencari varians (s1)

a) Varians s1 kelas eksperimen 1

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{26 \cdot 205225 - (2285)^2}{26(26-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{5335850 - 5221225}{650}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{114.625}{650}}$$

$$SD = \sqrt{4408,65}$$

$$SD = 66,40$$

b) Varians s1 kelas eksperimen 2

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{26 \cdot 214825 - (2345)^2}{26(26-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{5585450 - 5264525}{26(25)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{320925}{650}}$$

$$SD = \sqrt{493,73}$$

$$SD = 22,22$$

4. Mencari Interpretasi terhadap t

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{87,9 - 8262,5}{\sqrt{\frac{66,40}{26} + \frac{22,22}{26}}}$$

$$t = \frac{8174,6}{\sqrt{\frac{88,62}{26}}}$$

$$t = \frac{8174,6}{\sqrt{3,408}}$$

$$t = \frac{8174,5}{1,85}$$

$$t = 4418,6^{54}$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dulu nilai df atau $db = (n_1+n_2)-2 = (26+26)-2 = 52-2 = 50$. Berdasarkan perhitungan di atas, apabila dikonsultasikan dengan df 50 (52-2) pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ yaitu 1,676. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($4418,6 > 1,676$) yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima dalam penelitian ini, yang berarti Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa yang menggunakan *Open The Box* berbasis Wordwall pada materi IPA siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

Kata analysis berasal dari bahasa Greek (Yunani), terdiri dari kata “ana” dan “lysis”. Ana artinya atas (above), lysis artinya memecahkan atau menghancurkan. Agar data bisa dianalisis maka data tersebut harus dipecah dahulu menjadi bagian-bagian kecil (menurut element atau struktur), kemudian menggabungkannya bersama untuk memperoleh pemahaman yang baru. Analisa data merupakan proses paling vital dalam sebuah penelitian. Hal ini berdasarkan argumentasi bahwa dalam analisa inilah data yang diperoleh peneliti bisa diterjemahkan menjadi hasil yang

⁵⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta. 2013) h. 121

sesuai dengan kaidah ilmiah. Maka dari itu, perlu kerja keras, daya kreatifitas dan kemampuan intelektual yang tinggi agar mendapat hasil yang memuaskan.

Analisis data berasal dari hasil pengumpulan data. Sebab data yang telah terkumpul, bila tidak dianalisis hanya menjadi barang yang tidak bermakna, tidak berarti, menjadi data yang mati, data yang tidak berbunyi. Oleh karena itu, analisis data di sini berfungsi untuk memberi arti, makna dan nilai yang terkandung dalam data itu.

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademis dan ilmiah. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.⁵⁵

Untuk analisis data yang diharapkan, peneliti mengumpulkan data ini melewati proses pelaksanaan penelitian diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang digunakan berupa soal yang sebelumnya divalidkan oleh pakar ahli dan diujikan juga terhadap siswa diluar sampel penelitian terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba membandingkan penggunaan dua media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz yang menjadi sampel siswa kelas V C dan media pembelajaran berbasis *Open The Box* berbasis wordwall yang menjadi sampel siswa kelas V D.

⁵⁵ Sandu siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta, Literasi Media Publishing, 2015) h. 90

Saat proses penelitian peneliti melaksanakan empat kali pertemuan. 2 kali dengan kelas V C dan 2 kali dengan kelas V D, dimana sebelum percobaan penggunaan media pembelajaran peneliti melakukan pretest terlebih dahulu untuk mengukur nilai siswa sebelum penggunaan media yang dibuat peneliti setelah pretest selesai peneliti memberikan materi menggunakan dua media pembelajaran berbasis Quizizz dan media *open the box* wordwall kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.

Setelah pretest dan pembelajaran telah dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemakaian media berbasis Quizizz dengan media *Open The box* berbasis Wordwall. Dari hasil pengujian pretest dan posttest didapatkan perbedaan nilai rata – rata pretest V C adalah 15 % dan posttest adalah 35 % sedangkan rata-rata pretest V D adalah 15 % dan posttest adalah 89 %. Dari hasil tersebut sudah terlihat jelas disaat pengujian pretest sebelum penggunaan media rata-rata nilai pretest V C dan V D sama yaitu 15% dan setelah pemakaian media berbasis Quizizz dengan media *Open The box* berbasis Wordwall adanya perbandingan hasil belajar siswa terhadap penggunaan dua media pembelajaran. Namun untuk lebih akurat nya dilakukan perhitungan menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji t :

Berdasarkan proses analisis atau perhitungan diperoleh dari hasil uji-t apabila dikonsultasikan dengan df 50 (52-2) pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ yaitu 1,676. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4418,6 > 1,676$) yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima dalam penelitian ini, yang berarti Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa yang menggunakan *Open The Box* berbasis Wordwall pada materi IPA siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

Menurut Edgar Dale (1946), pada piramida pembelajaran menunjukkan kemampuan yang akan siswa dapatkan yang relatif terhadap jenis kegiatan atau tingkatan kegiatan yang mereka lakukan (seperti membaca,

mendengar, melihat, dan yang lainnya). Edgar Dale juga mengatakan untuk melihat pembelajaran aktif, dimana ketika seseorang mengatakan, mengajarkan, mempraktekan, memperagakan, atau berdiskusi, maka hal itu dapat memberikan 70% pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dikuasai, serta jika aktif dalam melakukan/mengaplikasikan ilmu maka hal tersebut berkontribusi 90% terhadap pemahaman dan daya ingat kita terhadap sesuatu.⁵⁶

Berdasarkan teori Edgar Dale, maka dapat dikatakan kedua media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dikuasai, serta jika aktif dalam melakukan/mengaplikasikan ilmu maka hal tersebut berkontribusi 90% terhadap pemahaman dan daya ingat kita terhadap sesuatu. Namun karena dalam penelitian ini peneliti ingin membandingkan penggunaan mana yang paling baik diantara kedua media pembelajaran tersebut. Maka didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall lebih tinggi persentase nilai hasil belajarnya karena media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall lebih mudah untuk dipahami, dan lebih mudah diaplikasikan dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih leluasa belajar dengan enjoy dan asik. Melihat respon siswa yang menjadi sampel penelitian ini sangat antusias dan aktif dalam penggunaan kedua media pembelajaran tersebut, ini dapat terjadi di luar dari mereka yang baru mengetahui adanya media pembelajaran yang asik dan menyenangkan yang bisa mereka gunakan dengan memanfaatkan teknologi canggih yang mereka pilih tanpa memakai data internet yang berlebihan juga, dikarenakan kedua media ini dapat diakses di website layaknya searching/pencarian di google.

Jadi, harapan peneliti nantinya agar kedua media pembelajaran ini dapat digunakan seterusnya kepada siswa Khususnya di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Karena inovasi terhadap media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

⁵⁶ Nunuk dan Ahmad, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018) h. 23

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, penulis dapat mengambil kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA dengan menggunakan dua media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz yang menjadi sampel siswa kelas V C dan media pembelajaran berbasis *Open The Box* berbasis wordwall yang menjadi sampel siswa kelas V D.

Dari hasil pretest sebelum pemakaian media dan posttest penggunaan media, penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemakaian media berbasis Quizizz dengan media *Open The box* berbasis Wordwall. Dari hasil pengujian pretest dan posttest didapatkan perbedaan nilai rata – rata pretest V C adalah 15 % dan posttest adalah 35 % sedangkan rata-rata pretest V D adalah 15 % dan posttest adalah 89 %. Dari hasil tersebut sudah terlihat jelas disaat pengujian pretest sebelum penggunaan media rata-rata nilai pretest V C dan V D sama yaitu 15% dan saat penggunaan media berbasis Quizizz dengan media *Open The box* berbasis Wordwall adanya perbandingan hasil belajar siswa terhadap penggunaan dua media pembelajaran. Namun untuk lebih akurat nya dilakukan perhitungan menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji t :

Berdasarkan proses analisis atau perhitungan diperoleh dari hasil uji-t apabila dikonsultasikan dengan df 50 (52-2) pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ yaitu 1,676. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4418,6 > 1,676$) yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima dalam penelitian ini, yang berarti Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Yang Signifikan Antara Siswa Yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan siswa

yang menggunakan *Open The Box* berbasis Wordwall pada materi IPA siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran-saran, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru kelas tak terkhusus pada bidang materi IPA saja tapi untuk seluruh mata pelajaran lainnya, untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti zaman sekarang ini dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.
2. Kepada guru diharapkan untuk senantiasa melaksanakan kegiatan belajar mengajar ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul ditingkatkan karena mempunyai hubungan yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa.
3. Kepada siswa SD Negeri 79 kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis dan bisa memanfaatkan teknologi canggihnya dengan belajar menggunakan media pembelajaran yang pernah diterapkan oleh peneliti di sekolah.
4. Sebagai peserta didik diharapkan untuk menggunakan e-learning sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar, artinya tidak menyalahgunakan untuk hal yang tidak bermanfaat agar bisa mendapatkan nilai yang maksimal, serta memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, An-nahl: 125 Terjemahan Departemen Agama RI, Jakarta: Darus Sunnah
- Arsyad, azhar 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta; Raja Grafindo. h.21
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan pembelajaran* . Bandung: Alfabeta. h. 47.
- Auliya, Anisa. 2020. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. h.x
- Cahyono, Guntur. 2019 *Media Pembelajaran "Teori dan Praktik"*. Sukoharjo: PT Oase Grup. h.12
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013) h.135
- Haris pito. Abdul (2018). *media pembelajaran dalam perspektif islam*, Vol. VI. No 2
- Jalinus, Niwardi dan Ambiya, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2.
- Kartika Sari, Fitri. 2020. *Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi*. h.1
- Kunto Aribowo, Eric. Wordwall: *Media Pembelajaran Interaktif mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga, Anagram*, <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-nteraktif.html>, akses 08 Desember 2021
- Kusmaneri, Linda. 2019. *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Yang Menggunakan Metode Konvensional dan Metode Pembelajaran Aktif Snowball Throwing Dengan Metode Pembelajaran Aktif Index Card Match Di SD Negeri 61 Kota Bengkulu*. h. 16
- Lisnani dan Gunadi Emmanuel, 2020 "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 4. 2. hal 155-167.
- LPMP Bengkulu, "Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19," <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>, akses 08 Desember 2021

- Me, Suo Y. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol.5 No. 1.ISSN : 2312-8429.
- Natan, Abuddi. 2009. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Groub. h. 299-300
- Nunuk dan Ahmad. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ramayulis, 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia. h. 216-217.
- Riduwan, 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta. h. 218-219
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana. h.76
- S. Sadiman, Arif.Dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 6.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, M. Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta, Literasi Media Publishing
- Sugiyono, 2013. *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 9-15
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: PT Media Pustaka Mandiri), h.5
- Time 2 Study, 30 Desember 2020. *Statistika-UJI T sampel bebas (independent sample T test)* perhitungan manual. <https://youtu.be/aolVoW6rgN4>. diakses 14 Desember 2021
- Vaidya, Saurabs.2018 Prashant Ambad and Santosh Bhosle, “Industry 4.0–A Glimpse”, *Procedia of Second Internasioanl Conferenceon Manufacturing*

and Design Engineering, India: Departement of Mechanical Engineering
Maharashtra Institute of Technology Aurangabad. h.233-238

Wiratna Sujarweni. 2014. *Metode Penelitian lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.h. 65

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 227 /In.11/F.II/PP.009/08/2021

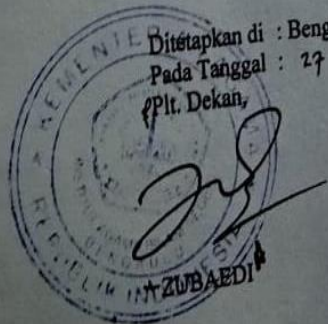
Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Deni Febrini, M.Pd
NIP : 197502042000032001
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN : 2030109001
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Atur Nambela Wati
NIM : 1811240205
Judul Skripsi : Perbandingan Media Pembelajaran *Edutainment Quizizz* dengan Media Pembelajaran *Open The Box* berbasis *Word Wall* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 163 Bengkulu Utara
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 27 Agustus 2021
Plt. Dekan,

ZUBAEDI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Patah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Nomor : 0209 /Un.23/F.II/PP.009/01/2022

Tentang
Penetapan Dosen Pengujian Komprehensif Mahasiswa
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu

Nama Mahasiswa : Atur Nambela Wati
N I M : 1811240205
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut diatas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Dr. Mindani, M.Ag	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Deni Febrini, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
 3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
 4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus
 5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 29 Januari 2022
Dekan

MUS MULYADI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Atur Nambela Wati
 NIM : 1811240205
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing II : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.S.i
 Judul Skripsi : Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1	06 Juni 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki format penulisan - Tambahkan Daftar Lampiran - Perluas Pembahasan - Daftar Pustaka Mulai dikem. Perban. 	
2	10 Juni 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki typo dalam penulisan - berikan penjelasan berdasarkan Islam dalam kajian teori - Screenshot media pembelajaran. 	
3	16 Juni 2022	Skripsi	<p>Acc ke Pembimbing I (sempurna sukses selanj.)</p>	

Bengkulu, 16 Juni 2022

Mengetahui,
 Dekan,

 M. Mas Mulyadi, M.Pd.,
 NIDN.197005142900031004

Pembimbing II

 (Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si)
 NIDN.2030109001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

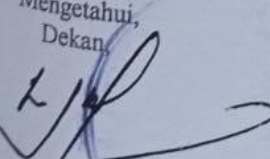
Nama Mahasiswa : Atur Nambela Wati
NIM : 1811240205
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Deni Febrini, M.Pd
Judul Skripsi : Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	20 Juni 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none">Penegasan nanta di Judulmu.Pada perbandingan penggunaan Pembelajaran berbasis QuizizzHasil tes Quizizz lampirkan di lampiran.	f
2	21 Juni 2022	Skripsi	buat kesimpulan sesuai dengan kerangka dalam rumusan masalah.	f
3	23 Juni 2022	Skripsi	Account berikan	f


Bengkulu, 23 Juni 2022

Mengetahui,
Dekan


Mus Mulyadi, M.Pd.,
197005142000031004



Pembimbing I


(Deni Febrini, M.Pd)
NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736)
51171

SURAT KETERANGAN PERGANTIAN JUDUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atur Nambela Wati
NIM : 1811240205
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa berdasarkan saran pembimbing I dan pembimbing II, maka judul proposal skripsi mengalami perubahan sebagai berikut:

Proposal skripsi yang berjudul : Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan media pembelajaran *open the box* berbasis wordwall pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 163 Bengkulu Utara

Kemudian direvisi dengan judul : Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan media pembelajaran *open the box* berbasis wordwall pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Bengkulu, 10 Maret 2022
Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN.20300109001

Mengetahui,
Koordinatir Prodi PGMI

Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I
NIP. 198504292015031007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1379/ Un.23/F.II/TL.00/ 03 /2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : Mohon Izin penelitian

18 Maret 2022

Kepada Yth,
Kepala SD NEGERI 79 KOTA BENGKULU
Di -
KOTA BENGKULU

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN OPEN THE BOX BERBASIS WORDWALL PADA MATERI IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 79 KOTA BENGKULU**"

Nama : ATUR NAMBELA WATI
NIM : 1811240205
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SD NEGERI 79 KOTA BENGKULU
Waktu Penelitian : 18 Maret-26 April 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.





PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 79 KOTA BENGKULU
Jl. Sungai Rupert Pagar Dewa Telp.(0736)52562 Kota Bengkulu

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/465/SDN.79/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kusmabuti, M.Pd
NIP : 197008051992062001
Jabatan : Kepala SD Negeri 79 Kota Bengkulu
Alamat : Jl. Sungai Rupert Kec.Selebar Kel. Pagar Dewa Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan dengan benar bahwa :

Nama : ATUR NAMBELA WATI
NIM : 1811240205
PRODI : PGMI

Bahwa yang bersangkutan di atas adalah Mahasiswa UINFAS (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno), yang telah melaksanakan Penelitian di Sekolah SDN 79 Kota Bengkulu. Yang dimulai dari bulan Maret s/d April. Dengan judul penelitian ***“Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dengan Media Pembelajaran Open The Box Wordwall pada Materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V, SD Negeri 79 Kota Bengkulu”***

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar – benarnya dan untuk Pergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 23 April 2022
Kepala Sekolah SD N. 79

Kusmabuti, M.Pd
NIP.197008051992062001



DAFTAR HADIR
 UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
 MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI : P6M1

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Pembimbing	Tanda Tangan
1.	Atur Nanibela wati	Perbandingan Peningkatan media Pembelajaran berbasis Awlizz (Laman media Pembelajaran Open the box berbasis wordwall) terhadap hasil belajar siswa kelas Terpadu Kelas II SD Negeri 163 Persegi Utara	1. Deni Febrini, M.Pd 2. Wisi Aziz Hari Mufi M.Pd, Si	<i>Atur</i>

No	Nama Dosen Penyeminar	NIP	Tanda Tangan
1	Dr. Khernawati, M.Pd.1	196312231993032002	<i>Khernawati</i>
2	Wisi Aziz Hari Mufi, M.Pd. Si	2030109001	<i>Wisi</i>

SARAN PENYEMINAR:

1	PENYEMINAR 1: Pada teori awlizz dan wordwall, tambahkan kelebihan dan kekurangannya. setiap gambar/foto itu harus berwarna.
2	PENYEMINAR 2: Ikuti saran penyeminar I.

AUDIEN

Nama Audien	Tanda Tangan	Nama Audien	Tanda Tangan
1. Hidayati	<i>Hidayati</i>	8.	
2. Ranti Oktadita	<i>Ranti</i>	9.	
3. Miranti Nur Bisty	<i>Miranti</i>	10.	
4. Anes tiara	<i>Anes</i>	11.	
5.		12.	
6.		13.	
7.		14.	

Tembusan:

1. Dosen penyeminar 1 dan 2
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan



Bengkulu, 14 Januari 2022
 Dekan FIT,

Dr. Mus Mulyadi
 Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 79 Kota Bengkulu
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2
Tema 6	: Panas dan perpindahannya
Sub Tema 1	: Pengaruh kalor terhadap kehidupan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1 Dengan mengamati lingkungan sekitar dan mengisi tabel informasi, siswa mampu menjelaskan benda-benda yang dapat bersifat mempercepat dan menghambat perpindahan kalor secara tepat.
- 2 Dengan membuat klipng, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri gambar cerita secara tepat.
- 3 Dengan mengamati gambar cerita, siswa mampu mengidentifikasi bahan dan alat untuk membuat gambar cerita secara benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam kepada siswa
- Guru menanyakan kabar dan menyampaikan tujuannya melakukan pembelajaran
- Guru mempersiapkan semua kesiapan dan kelengkapan belajar

Kegiatan Inti

- Guru memberikan materi tentang benda-benda yang dapat bersifat mempercepat dan menghambat
- Melalui motivasi dari guru, Peserta didik dengan pendampingan orang tua mengajukan pertanyaan tentang materi benda-benda yg dapat bersifat mempercepat dan menghambat perpindahan kalor
- Guru membahas beberapa pertanyaan yang diajukan oleh siswa secara acak
- Guru menjelaskan materi tentang ciri-ciri gambar cerita
- Guru melakukan tanya jawab tentang ciri-ciri gambar cerita, siswa menjawab pertanyaan guru
- Guru memberikan tugas kepada siswa menggunakan media quizizz dan wordwall
- Guru memberikan materi tentang bahan dan alat untuk membuat gambar cerita
- Guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi bahan dan alat untuk membuat gambar cerita
- Siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru
- Guru merefleksi beberapa jawaban siswa

Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan

C. PENILAIAN

- Penilaian sikap dilaksanakan berdasarkan keaktifan berkomunikasi siswa
- Penilaian Pengetahuan diambil berdasarkan kegiatan tanya jawab guru dengan siswa
- Penilaian keterampilan diambil dari hasil tugas akhir siswa

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bengkulu, 04 April 2022
Guru Kelas 5

Kusmabuti, M.Pd
NIP. 197008051992062001

Atur Nambela Wati
NIM.1811240205

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 79 Kota Bengkulu
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2
Tema 7	: Peristiwa dalam kehidupan
Sub Tema 2	: Peristiwa kebangsaan masa penjajahan
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1 Dengan membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.
- 2 Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
- 3 Dengan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan perbedaan dan mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam kepada siswa
- Guru menanyakan kabar dan menyampaikan tujuannya melakukan pembelajaran
- Guru mempersiapkan semua kesiapan dan kelengkapan belajar

Kegiatan Inti

- Guru memberikan materi tentang latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia
- Melalui motivasi dari guru, Peserta didik dengan pendampingan orang tua mengajukan pertanyaan tentang materi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia
- Guru membahas beberapa pertanyaan yang diajukan oleh siswa secara acak
- Guru menjelaskan materi tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
- Guru melakukan tanya jawab tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas, siswa menjawab pertanyaan guru
- Guru memberikan tugas kepada siswa menggunakan media Quizizz dan wordwall
- Guru memberikan materi tentang peristiwa perubahan wujud benda.
- Guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi peristiwa perubahan wujud benda.
- Siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru
- Guru merefleksi beberapa jawaban siswa

Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan

C. PENILAIAN

- Penilaian sikap dilaksanakan berdasarkan keaktifan berkomunikasi siswa
- Penilaian Pengetahuan diambil berdasarkan kegiatan tanya jawab guru dengan siswa
- Penilaian keterampilan diambil dari hasil tugas akhir siswa

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bengkulu, 04 April 2022
Guru Kelas 5

Kusmabuti, M.Pd
NIP. 197008051992062001

Atur Nambela Wati
NIM.1811240205

DOKUMENTASI



Gambar 1. Audiensi dengan Guru SDN 163 BU
Tempat Uji Validitas



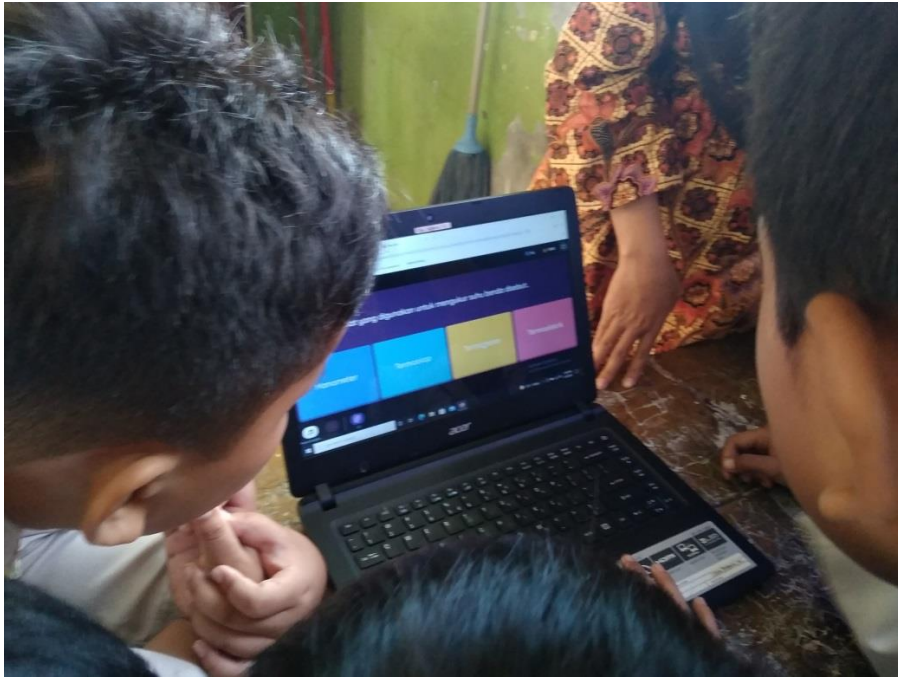
Gambar 2. Tes Uji Validitas



Gambar 3. Pengenalan Media Pembelajaran
Quizizz dan *Open The Box* Wordwall



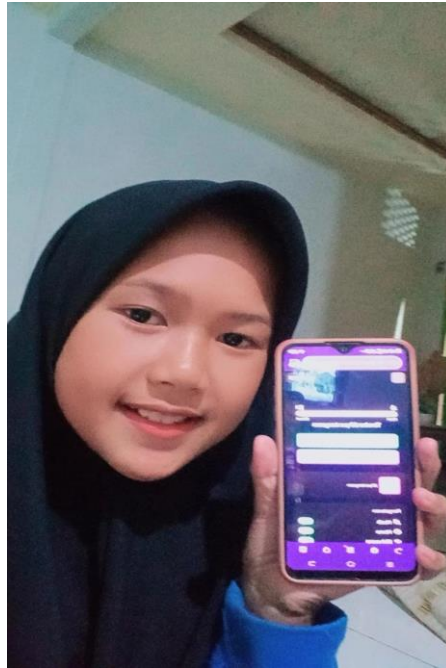
Gambar 4. Pretest Sebelum Penggunaan Media



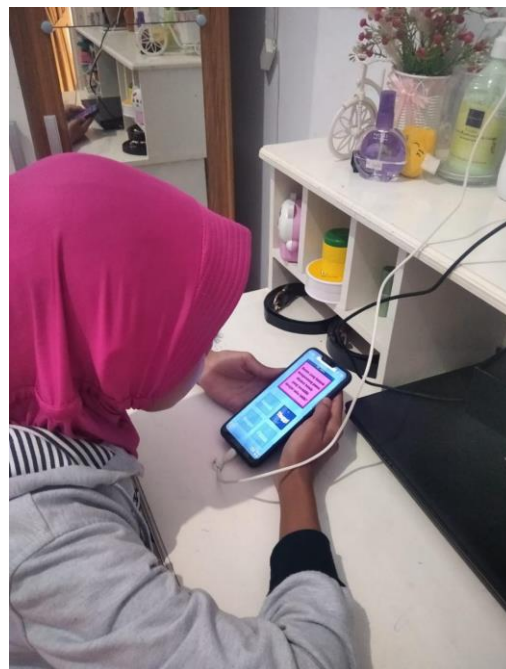
Gambar 5. Simulasi Penggunaan Media Quizizz Perkelompok



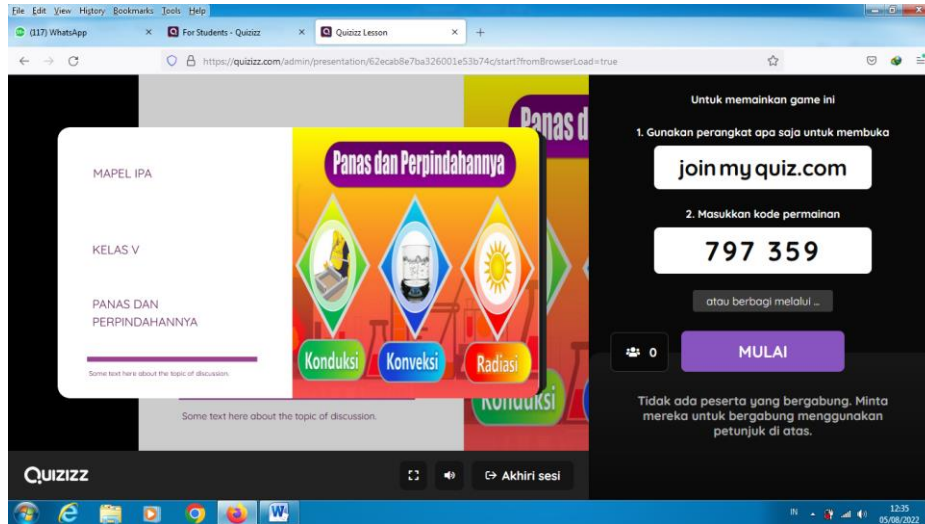
Gambar 6. Simulasi Penggunaan Media *Open The Box* Wordwall Perkelompok



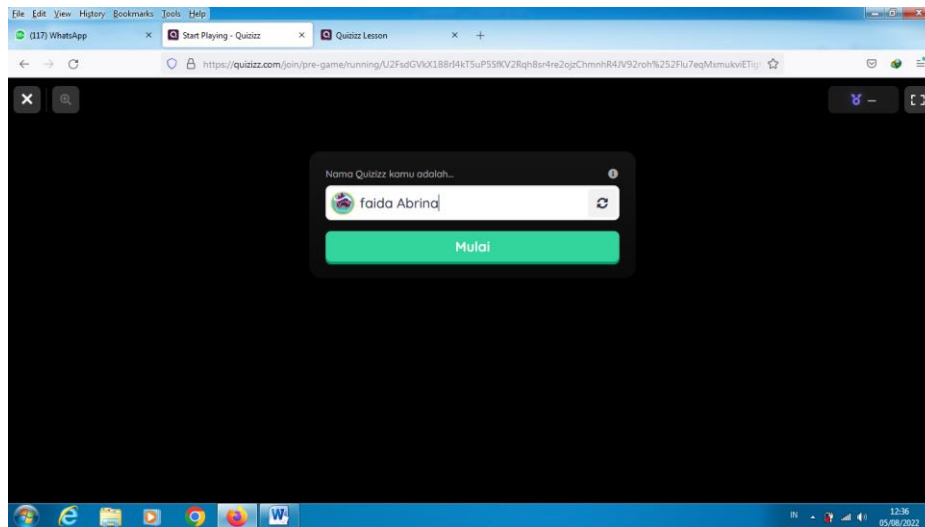
Gambar 7. Penggunaan
Media Quizizz Individu



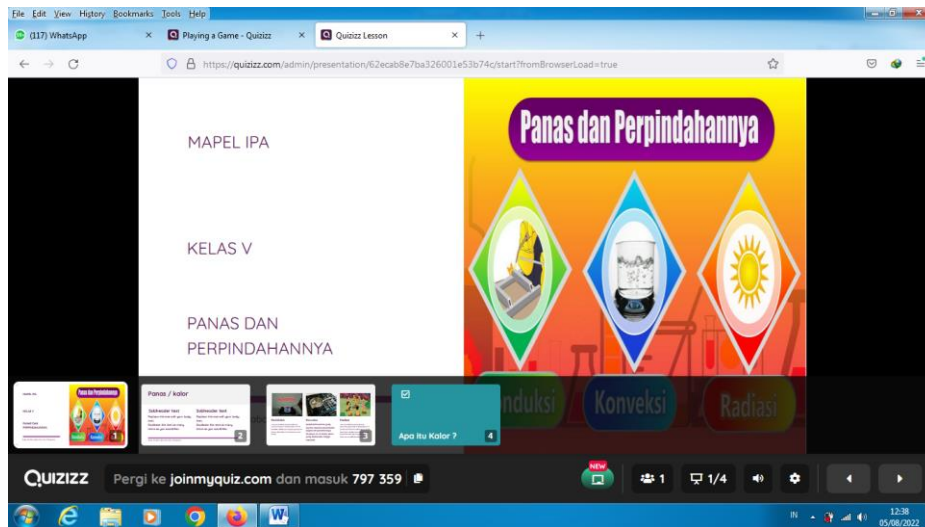
Gambar 8. Penggunaan Media
Open The Box Wordwall Individu



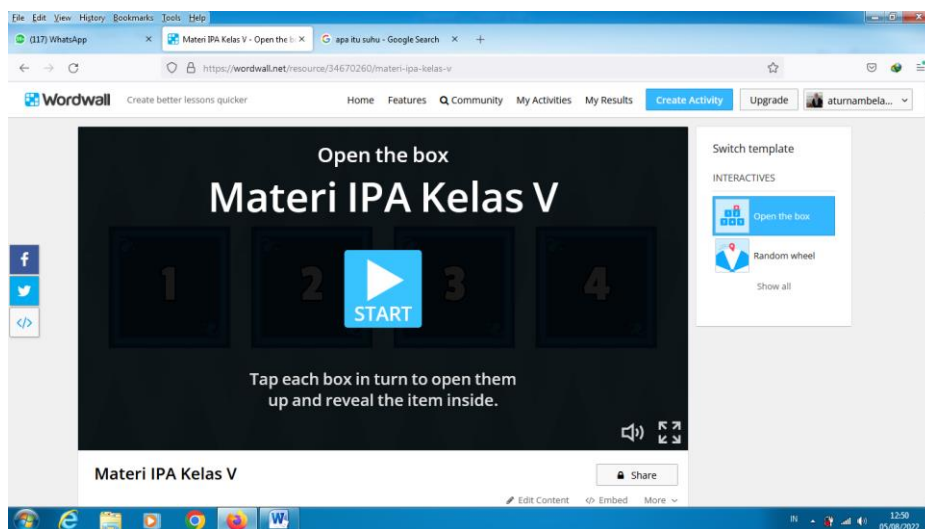
Gambar 9. Masuk media Webtool Quizizz melalui kode/link yang dibagikan guru



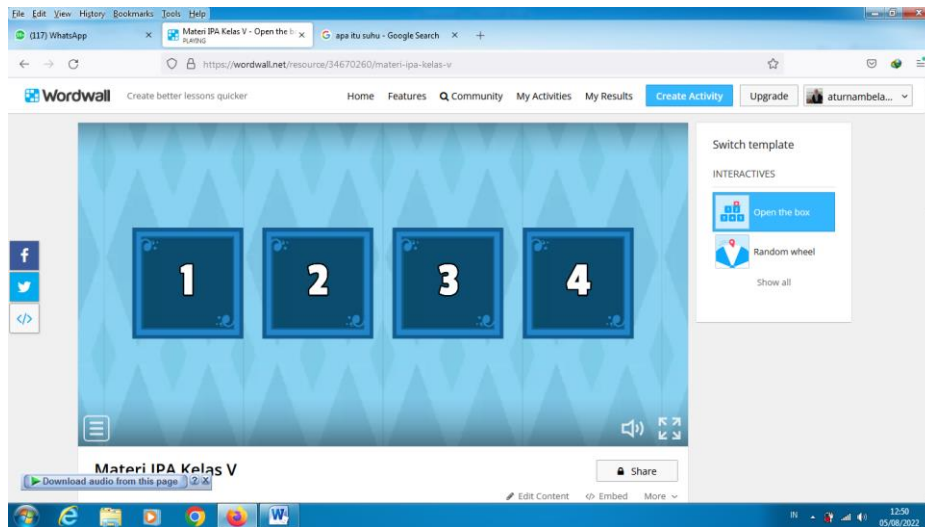
Gambar 10. Tuis sebelum mulai Webtool Quizizz sebagai presensi



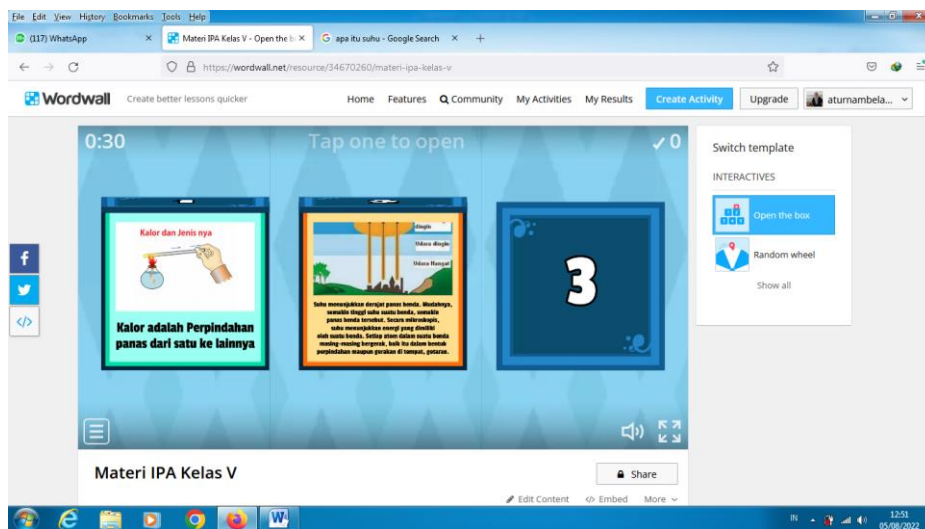
Gambar 11. Media Pembelajaran Quizizz



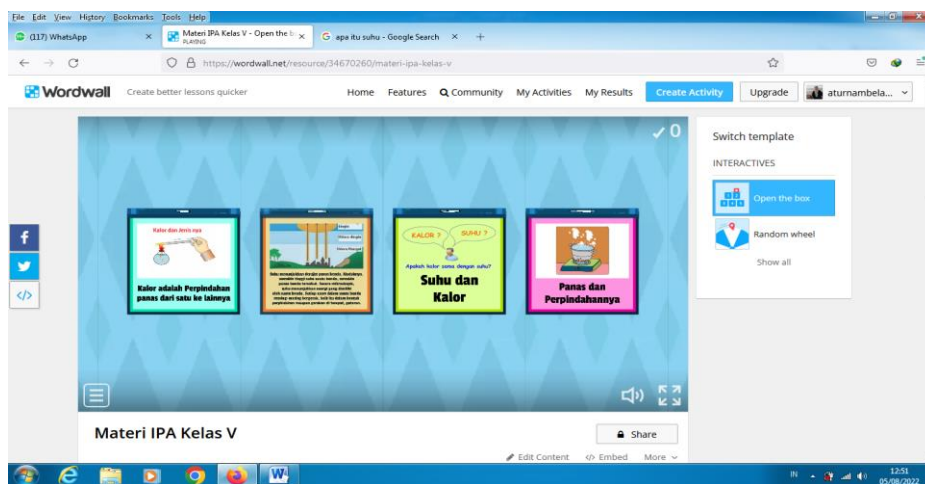
Gambar 12. Mulai Media Pembelajaran Open The Box Wordwall



Gambar 13. Materi Memakai template Open The Box



Gambar 14. Saat *Box* dibuka tampilah materi yang sudah diiapkan oeh guru



Gambar 15. Media Pembelajaran menggunakan *Open The box* Wordwall

Logbook Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Pihak yang ditemui	Hasil	Kendala
1	31 Des 2022	Izin Observasi	Kepala Sekolah	Diterima dengan baik	-
2	04 Jan 2022	Observasi Awal	Kepala Sekolah	Mendapatkan Info-info seputar sekolah	-
3	05 Maret 2022	Uji Validitas	Siswa kelas 5 SDN 163 BU	Berjalan lancar	-
4	19 Maret 2022	Izin Penelitian	Kepala Sekolah	Diterima dengan baik	-
5	22 Maret 2022	Observasi Awal	Guru Kelas VC dan VD	Mendapatkan Info-info seputar sekolah dan siswa	-
6	04 April 2022	Pengenalan Media Pembelajaran yang mau diteliti	Murid Kelas VC	Sangat Antusias dan Aktif	-
7	05 April 2022	Pengenalan Media Pembelajaran yang mau diteliti	Murid Kelas VD	Sangat Antusias dan Aktif	-
8	11 April 2022	Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran yang mau diteliti (Quizizz)	Murid Kelas VC	Sangat Antusias dan Aktif	-
9	12 April 2022	Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran yang mau diteliti (<i>Open The Box</i> Wordwall)	Murid Kelas VD	Sangat Antusias dan Aktif	-
10	22 April 2022	Eksperimen Media Pembelajaran Quizizz dan <i>Open The Box</i> Wordwall	Murid Kelas VC dan VD	Berjalan dengan baik dan Sangat Antusias dan Aktif	-
11	22 April 2022	Izin Selesai Penelitian	Kepala Sekolah	Berjalan lancar	-