

Pengaruh Quiziz Dengan Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Di Kelas IV SD

Nur Hidayati³, Budhi Rahayu Sri Wulan¹, Rosyidah Umami Octavia²
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info

Sejarah artikel:

Diterima: Tanggal, Bulan, Tahun

Terbit: Tanggal, Bulan, Tahun

Kata Kunci :

Quiziz

Take And Give

Hasil Belajar

ABSTRAK

Hasil belajar yakni suatu proses transformasi kemampuan yang dimiliki siswa dalam cakupan segi kognitif (pengetahuan), Afektif (sikap), serta Psikomotor (keterampilan). Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan quiziz dengan model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV serta mengetahui respon siswa setelah menggunakan quiziz dengan model pembelajaran *take and give* pada pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian *pre experimental design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi quiziz serta model *take and give* hasil belajar siswa kelas IV SDN Kedung Pandan II Jabon, Sidoarjo tema 2 subtema 1 tentang selalu berhemat energi dapat meningkat. Dengan melibatkan 10 siswa kelas IVA kelas kontrol dan 10 siswa kelas IVB kelas eksperimen. Penelitian ini dipergunakan perhitungan SPSS yang diperoleh hasil pada kelas kontrol (tidak ada perlakuan) nilai *pretest* dengan total 0,064 sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh dengan total 0,097. Pada kelas eksperimen (setelah perlakuan) diperoleh hasil pada *pretest* dengan total 0,200 sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai 0,138. Dari hasil perhitungan diatas maka bisa disimpulkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih unggul daripada di kelas kontrol dan berarti aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Article Info

Article history:

Accepted: Date, Mounth, Year

Publish: Date, Mounth, Year

Keywords:

Quiziz

Take and give

Learning Outcomes

ABSTRACT

Learning outcomes are a process of transforming the abilities of students in terms of cognitive (knowledge), affective (attitudes), and psychomotor (skills). The purpose of this study is to determine the effect of using quiziz with the take and give learning model on student learning outcomes in class IV and to determine student responses after using quiziz with the take and give learning model in learning. The research method used is pre-experimental design research using a quantitative approach. It is hoped that by using the quiziz application and the take and give model, the learning outcomes of fourth grade students at SDN Kedung Pandan II Jabon, Sidoarjo, theme 2, sub-theme 1, about always saving energy, can be improved. By involving 10 students of class IVA control class and 10 students class IVB experimental class. This study used SPSS calculations. The results obtained in the control class (no treatment) were the pretest score with a total of 0.064 while the posttest score was obtained with a total of 0.097. In the experimental class (after treatment) the results obtained in the pretest with a total of 0.200 while the post-test value obtained a value of 0.138. From the results of the above calculations, it can be concluded that the scores in the experimental class are superior to those in the control class and it means that the Quiziz application with the take and give learning model has an effect on the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:**Name of Corresponding Author,****Nur Hidayati**

STKIP PGRI SIDOARJO

Email: nh8010897@gmail.com**1. PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu proses pengembangan dari pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang didapat ketika sedang berinteraksi dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Proses belajar bisa berlangsung ketika adanya interaksi antara seorang guru dengan siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung akan ada masa siswa jenuh akan penyampaian materi yang guru berikan.

Dengan pembawaan guru yang seringkali melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton atau kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh atau bosan dengan situasi itu. Maka dari itu, agar terhindar dari hal tadi guru diperlukan memiliki kemampuan untuk bisa memilih, media, model, ataupun metode pembelajaran yang dipadankan dengan materi pelajaran, sehingga dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2009: 28).

Di era pandemi saat ini pembelajaran bagi generasi milenial, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai lanjutan diharuskan untuk belajar dari rumah dalam jaringan (daring). Pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat dilakukan di rumah tidak harus bertatap muka secara langsung dengan memanfaatkan *handphone* dan internet. Pembelajaran dalam jaringan (daring) diharapkan menjadi solusi yang bisa dilakukan dengan maksimal pada masa pandemi ini. Namun, ada beberapa kendala pada pembelajaran dalam jaringan (daring) yang tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka salah satunya yakni kegiatan pembelajaran yang terlalu singkat sehingga banyak

kegiatan pembelajaran yang terlewatkan serta kesulitan guru dalam mengevaluasi penyampaian materi oleh siswa bisa dengan baik diterima dan dipahaminya. Untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dapat dikembangkan melalui penggunaan merupakan salah satu dampak perkembangan dari kemajuan teknologi.

Dimana kemajuan teknologi yang semakin berkembang saat ini memberi pengaruh positif salah satunya untuk kemajuan dunia pendidikan. Terdapat Berbagai macam fasilitas pembelajaran yang berbasis Ilmu Teknologi (IT) diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk guru dan siswa. Maka dari itu, guru diharuskan agar lebih ahli dalam menggunakan Ilmu Teknologi (IT).

Media pembelajaran yang berbasis *e-learning* adalah satu diantara lain dari contoh pendayagunaan kecanggihan teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana penunjang bagi guru serta siswa pada proses pembelajaran yang diharapkan bisa mencapai kriteria pembelajaran yang diinginkan. Salah satu jenis perkembangan teknologi berbasis *e-learning* yaitu *Quiziz*. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quiziz* ini dinilai lebih efisien, kreatif serta inovatif.

Quiziz adalah aplikasi yang di desain guna membuat permainan kuis interaktif yang dianggap mampu dalam menarik minat siswa ketika belajar serta dapat mengasah kemampuan mengingatnya. Banyak pilihan yang tersedia pada aplikasi *quiziz* yang memberikan kemudahan untuk guru ketika pemberian tugas serta pengambilan nilai dapat di download dengan *format excel*. Pada aplikasi ini materi pembelajaran dikemas

dalam pertanyaan interaktif dengan berbagai tema, jenjang, mapel dan lainnya, isi materi dibuat sendiri oleh guru. Oleh karena itu aplikasi ini dinilai sangat tepat yang memberikan kemudahan bagi siswa dan guru.

Penerapan pada penggunaan quiziz yakni siswa dapat melakukan latihan didalam kelas maupun di luar dengan menggunakan *smartphone*, laptop, dll. Dengan adanya aplikasi tersebut harapannya bisa memperoleh kemudahan bagi siswa ketika memahami suatu materi pembelajaran dengan menerapkan sistem "belajar sambil bermain" supaya siswa tidak bosan.

Jika siswa bosan ketika mengikuti kegiatan belajar, hal tersebut bisa menimbulkan dampak bagi hasil belajar siswa menurut pendapat yang diberikan Hamalik (2013:30), dalam berubahnya perilaku pada tiap individu mulai tidak mengerti menjadi mengerti, juga yang awalnya tidak mampu jadi mampu.

Hasil belajar dapat terlihat dari bermacam aspek diantaranya: kognitif, psikomotor, dan sikap. Selain itu hasil belajar juga dapat dilihat melalui kemampuan serta kompetensi yang dapat dilihat dan ditampilkan oleh siswa pada pelajaran tematik di sekolah dasar melalui kegiatan belajar mengajar.

Pada jenjang sekolah dasar seperti ini pembelajaran yang imajinatif dan inovatif sangat dibutuhkan mengingat siswa sekolah dasar mudah jenuh atau bosan ketika pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan perkembangan konsep-konsep yang berkaitan dengan kondisi saat ini. Apabila guru kurang dapat menyesuaikan model pembelajaran dan media yang digunakan maka dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Rahmawati&Dewi,2020).

Selain penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran yang tepat juga dinilai dapat menunjang suatu keberhasilan pada belajar. Mengingat model di pembelajaran yang guru lakukan akan mempengaruhi cara belajar siswa yaitu di setiap siswa pada siswa lainnya memiliki perbedaan dalam belajar, untuk

itu, model pembelajaran yang dipilih harus tepat terhadap keadaan yang ada serta bisa memacu siswa supaya turut aktif pada aktivitas belajar mengajar yang kreatif dan inovatif. Contohnya pengimplementasian model *take and give*.

Take and give memiliki makna mengambil juga memberi, yang artinya siswa mengambil kemudian memberikannya untuk siswa lain. "Para ahli percaya bahwasanya materi pelajaran dapat dikuasai ketika siswa dapat menerapkannya ke siswa lain. Seperti belajar bersama memberikan peluang terhadap siswa lain agar dapat menjadi narasumber belajar untuk siswa lainnya. Cara tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memberikan penguatan materi pelajaran apabila mengajar dilakukan oleh siswa" (Silberman,2007:195).

Berdasarkan penelitian" Atik Qutrotun 2020 Yang Berjudul Pengaruh Game Quiziz Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa " yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa penggunaan quiziz yang dapat diterapkan dengan baik dan benar memberikan pengaruh baik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Oktober 2021 dengan guru kelas IV SDN Kedung Pandan II bahwasannya dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Tujuan diterapkannya quiziz dengan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengingat penggunaan quiziz yang dipadukan dengan model pembelajaran *take and give* ini sesuai dengan apa yang akan diteliti serta tingkat keberhasilan menggunakan aplikasi quiziz dengan model pembelajaran yang tepat diyakini hasil belajar siswa dapat meningkat.

Diharapkan ketika menggunakan aplikasi quiziz serta model pembelajaran yang digunakan ini siswa SDN Kedung Pandan II kelas IV pada tema 2 subtema1 hasil belajarnya lebih meningkat. Dengan sering mengerjakan soal-soal yang dibuat semenarik mungkin dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Quiziz Dengan Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 di Kelas IV SD".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipergunakan yakni penelitian *Pre Experimental Design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Yang terdapat variabel dependen (terikat) dan independen (bebas) yakni aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give* atas hasil belajar siswa di kelas IV SD.

Dipergunakan suatu rancangan di penelitian ini yakni *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2016:74). Yang terdapat kelas kontrol juga kelas eksperimen.

Tabel 2.1 Desain Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IV A (Kontrol)	10 siswa
IV B (Eksperimen)	10 siswa

- X = Aplikasi Quiziz dengan Model pembelajaran *Take and Give*
- O₁ = Nilai *Pre-test* (Sebelum diberi perlakuan)
- O₂ = Nilai *Post-test* (Sesudah diberi perlakuan)

Pelaksanaan penelitian tersebut di kelas IV SDN Kedung Pandan II, Jabon, Sidoarjo yang berjumlah seluruh siswa kelas IV-A yaitu 25 siswa, dan kelas IV-B yaitu 24 siswa. Karena situasi pandemi, maka peneliti hanya menggunakan 20 siswa sebagai sampel penelitian yakni 10 siswa di kelas kontrol dan 10 siswa di kelas eksperimen.

Tabel 2.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IV A (Kontrol)	10 siswa
IV B (Eksperimen)	10 siswa

Dipergunakan bermacam teknik pengumpulan data oleh peneliti yakni memakai validasi materi dan media oleh dosen PGSD untuk mengetahui tingkat keefektifan soal tes serta media yang dipergunakan. Pada penelitian ini juga menggunakan lembar *pretest* juga *posttest* guna mendapati hasil belajar siswa setelah diberi *treatment* dengan yang sebelum diberi *treatment*. Selain itu, juga digunakan teknik pengumpulan data mempergunakan lembar angket/kuisisioner respon siswa guna mendapati respon siswa pada penggunaan aplikasi quiziz menggunakan model pembelajaran *take and give* atas hasil belajar siswa kelas IV SD.

Instrumen pengumpulan data bertujuan untuk mempermudah ketika mengumpulkan data. Alat pengumpulan data untuk penelitian diatas yakni menggunakan lembar validasi soal dan materi yang digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian antara materi terhadap soal yang diberikan dengan penggunaan model pembelajaran *take and give* penilaian pada lembar validasi ini terbagi menjadi empat tingkat yaitu (1) TS/Tidak Setuju; (2) CS/Cukup Setuju; (3) S/Setuju; juga (4) SS/Sangat Setuju. Kemudian pemberian lembar tes terhadap siswa berbentuk soal pg sebanyak 15 butir yang sudah diuji para ahli dan pengisian lembar angket oleh siswa dengan pemberian *checklist* (√) pada setiap indikator aktivitas siswa yang disusun guna melihat bagaimana respon siswa ketika proses pelaksanaan belajar ketika dipergunakan aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give*.

Teknik analisis data untuk penelitian tersebut yakni menggunakan uji validitas yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan instrumen (Arikunto,2013:211). Validasi pada

penelitian ini berbentuk lembar angket, lembar soal. Uji Reliabilitas tes digunakan untuk menghitung reliabilitas item soal tes. Perhitungan ini dibantu dengan menggunakan SPSS. Analisis soal tes hasil belajar yang dikerjakan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil perhitungan nilai tes siswa secara individu tentang materi sumber energi tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV dengan rentan nilai sebagai berikut.

Tabel 2.3 Rentan Nilai

Konversi Nilai	Klasifikasi
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

(Kemendikbud,2013:64)

Uji normalitas digunakan untuk menentukan teknik statistika yang terdapat pada uji korelasi (Kadir,2015:143). Pada penelitian ini untuk mengukur uji normalitas data dapat diperlakukan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan sebuah syarat apabila nilai sig > 0,05 maka, data bisa dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas didapatkan dari perhitungan terhadap nilai *pretest/tes* awal kelas eksperimen juga nilai *pretest/tes* awal kelas kontrol, serta nilai *posttest/tes* akhir kelas eksperimen dengan nilai *posttest/tes* akhir kelas kontrol. Untuk menguji homogenitas ini dipergunakan SPSS, data bisa dinyatakan homogen bila sig > 0,05.

Hasil uji statistik menggunakan uji t (uji *Paired Sampel T-Test* juga *Independent Sampel T- Test*) guna melihat apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give* lebih unggul dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran. Kemudian hasil tersebut diuji dengan bantuan program SPSS.

Analisis hasil angket/kuisisioner respon siswa dengan rumus :

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kategori Respon Siswa

Kategori	Nilai	Persentase
Sangat Baik	4	82-100
Baik	3	63-81
Kurang Baik	2	44-62
Sangat Tidak Baik	1	25-43

(Sumber:Widoyoko,2012:238)

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1.Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan validasi perangkat yang akan digunakan kepada tim ahli. Peneliti ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give* atas hasil belajar siswa kelas IV SD materi yg ditekankan untuk penelitian ini adalah materi di tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 tentang sumber energi yang meliputi pelajaran Ipa, Bahasa Indonesia Ips. Ide penggunaan quiziz ini muncul dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang menyenangkan.

Tabel 3.1.1 Out Put Validitas Soal Tes

No Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1	0,353	0,127	TIDAK VALID
2	.517*	0,02	VALID
3	.525*	0,017	VALID
4	.504*	0,023	VALID
5	0,409	0,073	TIDAK VALID
6	.489*	0,029	VALID
7	.526*	0,017	VALID
8	0,44	0,052	TIDAK VALID
9	.595**	0,006	VALID
10	.575**	0,008	VALID
11	0,343	0,139	TIDAK VALID
12	0,168	0,478	TIDAK VALID
13	0,401	0,08	TIDAK VALID
14	.456*	0,043	VALID
15	.459*	0,042	VALID

Jika Sig < 0,05 maka instrumen soal dinyatakan valid.

* = Korelasi signifikan pada taraf 0,05

** = Korelasi signifikan pada taraf 001

Menurut hasil dari validitas soal tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan no 2,3,4,6,7,9,10,14,dan 15 valid nilai korelasi sig < 0,05. Sedangkan pertanyaan nomor 1,5,8,11,12,13 tidak valid karena nilai korelasi sig > 0,05. Jadi pertanyaan yang valid digunakan untuk menguji pemahaman siswa dan soal yang tidak valid tidak digunakan.

Tabel 3.1.2 Out Put Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,697	15

Dihasilkan nilai Cronbach's Alpha 0,697 > 0,6 jadi, bisa disimpulkan bahwa data reliabel.

Penelitian diatas digunakan agar dapat mengetahui pengaruh aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give* atas hasil belajar siswa kelas IV SD pada tema 2 subtema 1 tentang selalu berhemat energi. Ide penggunaan quiziz ini muncul dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang menyenangkan.

Penerapan aplikasi quiziz dengan dipergunakannya model *take and give* mengajak semua siswa agar berperan aktif pada pembelajaran dengan riang gembira.Keunggulan aplikasi ini yaitu tampilannya berbagai macam contohnya memberikan data statistik cara kerja siswa, mengetahui siswa yang mendapat skor tertinggi. Quizizz dapat digunakan didalam kelas secara langsung maupun diluar kelas (pekerjaan rumah). Selain itu menampilkan nilai dalam bentuk *excel* sehingga mempermudah dalam menganalisisnya. Tiap soal dapat diatur waktunya. Kegiatan pembelajaran lebih menarik. (Sovandi,2019:21).

Harapannya dengan adanya penggunaan aplikasi quiziz tersebut dapat membantu guru dalam mengukur sejauh mana pemahaman siswa di mapel yang telah guru ajarkan. Pengaruh quiziz dengan model *take and give* atas hasil

belajar siswa yakni dapat dihasilkan menjadi berikut:

Tabel 3.1.3 Output SPSS

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Devia tion
Pre-test Kelas Eksperimen	10	73	85	79.20	3.765
Post-test Kelas Eksperimen	10	80	98	89.50	6.329
Pre-test Kelas Kontrol	10	65	82	76.70	4.572
Post-test Kelas Kontrol	10	79	94	84.30	4.877
Valid N (listwise)	10				

Tabel 3.1.4 Output Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.102	10	.200*
	Post-Test Eksperimen	.231	10	.138
	Pre-Test Kontrol	.255	10	.064
	Post-Test Kontrol	.243	10	.097

Menurut hasil perhitungan diatas bahwa nilai signifikasi (Sig.) untuk data *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen pada uji kolmogorov smirnov memperoleh nilai sig pada pretest dengan total 0,200 untuk nilai posttest memperoleh nilai 0,138.Sedangkan pada hasil kelas kontrol terhadap uji kolmogorov smirnov memperoleh nilai pretest 0,064 sedangkan untuk posttest memperoleh 0,097 yang menandakan nilai dari pada uji Kolmogorov Smirnov > 0,05. Hal ini berarti data penelitian ini berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka bisa dilakukan uji statistik

parametrik yakni uji *Paired Sample T-Test* juga *Independent Sampel T- Test*.

Tabel 3.1.5 Output Uji Paired Sample T- Tes

		Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				t	df	
	Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower			
1	Pre-test	-	3.43	1.08	-	-	-	.000
	Kelas Eksperimen - Post-test Kelas Eksperimen	10.30		6	12.756	7.844	9.486	
2	Pre-test	-	5.48	1.73	-	-	-	.002
	Kelas Kontrol - Post-test Kelas Kontrol	7.600		3	11.521	3.679	4.385	

Dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya terdapat disparitas yang nyata hasil belajar di kelas eksperimen juga di kelas kontrol untuk nilai *pretest* dan *posttest*. Jadi, kesimpulannya ada efek dari penggunaan quiziz dengan model pembelajaran *take and give* maupun metode konvensional atas hasil belajar siswa di kelas eksperimen serta di kelas kontrol.

Tabel 3.1.6 Out Put Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Hasil Belajar Siswa				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.993	1	18	.332	

Pada nilai out put yang didapatkan nilai signifikansi (Sig.) $0,332 > 0,05$ kesimpulannya ialah data yang didapat pada penelitian yakni homogen. Jika pada data yang ditunjukkan penelitian homogen, bisa dilanjut untuk uji statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample T-Test*.

3.1.7 Output Uji Independent Sample T Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	10	89.50	6.329	2.001
	Post-Test Kelas Kontrol	10	84.30	4.877	1.542

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances										
		F	Sig.	t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.993	.332	2.18058	18	.054	5.200	2.527	-1.108	10.508
	Equal variances not assumed			2.16059	16.03	.05	5.200	2.527	-1.133	10.533

Menurut hasil perhitungan ini memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,054 > 0,05$ maka bisa diambil simpulan bahwa tidak adanya disparitas yang nyata rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan quiziz dengan model pembelajaran *take and give* dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata (mean) hasil belajar kelas eksperimen 89,5 sedangkan kelas kontrol adalah 84,3. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol namun memiliki selisih yang tidak relevan.

Analisis angket respon siswa yang dipakai dalam mengetahui pendapat (respon siswa) mengenai aplikasi quiziz

dengan model *take and give* atas hasil belajar siswa hanya di kelas eksperimen dengan total skor berjumlah 146. Maka dari hasil respon siswa pada aplikasi quiziz dengan model *take and give* pada tema 2 subtema 1 tentang selalu berhemat energi terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil presentase 97% dengan kriteria sangat baik.

3.2. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Kedung Pandan II Kecamatan Jabon yang terbagi atas 10 siswa kelas kontrol dan 10 siswa kelas eksperimen. Dalam penelitian ini materi mengenai tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 tentang selalu berhemat energi.

Berkaitan dengan instrumen penggunaan aplikasi quiziz dengan model pembelajaran *take and give*, media dan materi sudah divalidasi oleh ahli media maupun ahli materi dengan memperoleh kategori baik yang artinya layak untuk digunakan. Pada data hasil pertanyaan soal pilihan ganda pada no 2,3,4,6,7,9,10,14,dan 15 valid nilai sig > 0,05. Sedangkan pada nomor 1,5,8,11,12,13 tidak valid karena nilai sig < 0,05.

Hasil belajar siswa kelas kontrol *pretest* dengan jumlah 10 siswa memperoleh hasil rata-rata 76,70 dengan standart deviasi 4,572 sedangkan untuk hasil *posttest* di kelas kontrol memperoleh 84,30 dengan standar deviasi 4,877. Untuk kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* rata-rata 79,20 dengan standar deviasi 3,765 sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai 89,50 dengan standar deviasi 6,329. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kelas kontrol maupun kelas eksperimen meningkat 29%.

Hasil data respon siswa dengan presentase 97% yang tergolong kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan setelah penggunaan aplikasi quiziz dengan model *take and give* pada siswa kelas IV SD.

Selanjutnya pelaksanaan uji normalitas data *pretest posttest* kelas eksperimen pada uji kolmogorov smirnov memperoleh nilai sig pada *pretest* dengan

total 0,200 untuk nilai *posttest* memperoleh nilai 0,178. Sedangkan pada hasil kelas kontrol pada uji kolmogorov smirnov memperoleh hasil *pretest* 0,064 dan untuk *posttest* memperoleh nilai 0,097. Maka diambil simpulan bahwa data berdistribusi normal yang setelahnya dipergunakan uji statistik parametrik yaitu uji *Pired Sampel T Test* dan *Independent Sampel T Test*. Berdasarkan hasil uji *Pired Sampel T Test* nilai sig < 0,05 yang berarti ada dampak penggunaan aplikasi quiziz model *take and give* atas hasil belajar siswa. Sedangkan uji homogenitas berdasarkan output dengan nilai sig 0,332 > 0,05 maka kesimpulannya varian data penelitian homogen.

Analisis pengaruh penggunaan quiziz dengan model *take and give* atas hasil belajar siswa dengan mempergunakan rumus regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapat nilai sebesar 89,5 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 84,3. Sehingga dapat ditarik simpulan yakni nilai di kelas eksperimen lebih unggul/baik ketimbang kelas kontrol, berarti quiziz dengan model *take and give* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tahap terakhir ialah hasil uji hipotesis berdasarkan output spss. Karena data penelitian homogen, setelahnya diperlakukan untuk uji statistik parametrik berupa uji *Independent Sample T-Test*. Hasil perolehan nilai Sig. (2-tailed) 0,054 > 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa tidak ada dispartasi yang nyata rata-rata hasil belajar siswa kepada penggunaan quiziz dengan model *take and give* dengan metode pembelajaran konvensional/ceramah. Rata-rata (mean) di kelas eksperimen 89,5 sedangkan kelas kontrol adalah 84,3. Rata-rata di kelas eksperimen lebih unggul/baik dipadankan di kelas kontrol namun memiliki perbedaan yang tidak signifikan.

Dapat ditarik simpulan bahwa adanya pengaruh setelah dipergunakan aplikasi quiziz atas hasil belajar dengan model *take and give* siswa kelas IV SDN

Kedung Pandan II Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo. Yang dapat dilihat dari nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberi *treatment* dengan nilai 79,20 setelah diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 89,50. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* yakni 76,70 sedangkan nilai *posttest* 84,30. Dapat dikatakan terdapat peningkatan hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi quiziz dengan model *take and give*.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan di penelitian ini bahwa:

Berdasarkan hasil uji t didapati nilai sig. (2-tailed) < 0.05 bisa dipergunakan simpulan bahwasannya ada dispartasi nyata hasil belajar di kelas eksperimen juga di kelas kontrol untuk hasil pretes dan posttes sehingga ada pengaruh penggunaan quiziz menggunakan model *take and give* atas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil output SPSS *mean* nilai *pretest* kelas kontrol yakni 76,70 sedangkan pada hasil *posttes* diperoleh nilai 84,30 Untuk kelas eksperimen nilai *posttest* memperoleh nilai 79,20 dan nilai *posttest* memperoleh nilai 89,50. Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar di kelas kontrol dan di kelas eksperimen meningkat.

Menurut hasil rekapitulasi data respon siswa dengan presentase 97% yang tergolong kriteria sangat baik. Oleh sebabitu, kesimpulannya yakni respon siswa pada penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran ialah sangat baik dan memuaskan.

5. SARAN

Yang pertama peningkatan khusus pembelajaran ketika terjadi di era pandemi ialah yang pertama guru harus memiliki tingkat kretifitas tinggi dalam melakukan pembelajaran agar siswa tidak jenuh serta kehilangan semangat belajar yang diyakini bisa mempengaruhi hasil belajarnya.

Yang kedua memilih jenis model pembelajaran yang sesuai ketika akan di implementasikan pada kegiatan belajar

mengajar. Serta untuk peneliti lain diharapkan melakukan penelitian dengan macam-macam variabel inovatif lain agar pendidikan di Indonesia berkembang dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.2018. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris,Shoimin.2014.68*Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Atika Qutrotun.2020.*Pengaruh Game Kuis Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo*.Skripsi.FKIT.UIN Sunan Ampel
- Creswell,J.W.2015. *Research Design Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik,O.2013.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Hanafiah,N.,&Suhana,C.2012.*Konsep Strategi Pembelajaran*,Bandung:Refika Aditma.
- Henry,Samuel.2010.*Cerdas Dengan Game*.Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kadir.2015.*Statistika Terapan : Konsep, Contoh, dan Analisis Data Dengan Program SPSS* .Jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- Kemendikbud.2013.*Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum dan Pedoman Umum Pembelajaran*.
- Purwato.2014.*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rahmawati, E .,& Dewi, G. K. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik*. Jurnal Ilmiah Mandala Education,611.Https://Doi.Org/10.36312.Jime.V6i2.1340.
- Riadi,Adi.2016.*Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*.Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : Indeks
- Sovandi Marwan, "Tentang Quiziz", <https://Prezi.com/tentangquizizz/>, 2019 Diakses pada tanggal 04 februari 2021 pukul 15.00 WIB.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

