



PENGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS V

Siti Nurlatifah¹, Sunarti²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Email: sitinurlatifah160@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of using the quizwhizzer Educational Game on students' learning motivation. The type of research used is quantitative with a research method using the type of experimental research. The researcher chose experimental research, namely pre-experimental design with one group pretest-posttest type. The study had a sample of 27 fifth grade students of SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur. The data collection technique used by the researcher was to conduct a pretest, provide treatment, and questionnaire. The data analysis technique used was the normality test, and the homogeneity test, then conduct a hypothesis test using the t-test. The results of the study showed that there was an influence of the use of the Quizwhizzer Educational Game on the learning motivation of class V students of SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur, this was evidenced by the output of the paired sample T-test table above, the Sig value (2-tailed) was $0.000 < 0.05$. So in accordance with the decision making of the hypothesis testing, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence of the use of the Quizwhizzer Educational Game on the learning motivation of class V students of SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur.

Key Word: *use of the Quizwhizzer Educational Game, learning motivation.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Edukasi *quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian menggunakan jenis penelitian *eksperiment*. Peneliti memilih penelitian *exsperiment*, yaitu *pre exsprerimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian memiliki sampel sebanyak 27 orang siswa kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan *pretest*, memberikan perlakuan, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur, hal ini dibuktikan dengan *output* tabel *paired sample T-test* di atas nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Maka sesuai dengan pengambilan keputusan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur.

Kata Kunci: Game Edukasi Quizwhizzer, motivasi belajar IPAS Siswa kelas V.



PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur pada 09 September 2024 kepada guru kelas V Ibu Sesma Delvita S.Pd mengatakan bahwa dalam dalam penggunaan media pembelajaran masih menggunakan buku yaitu guru hanya sekedar menjelaskan dan murid mendengarkan. Guru kelas juga mengatakan bahwa ada sebagian anak yang tidak tinggal bersama orang tua hal tersebut bisa menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Pada saat guru menjelaskan pembelajaran ada sebagian siswa yang berjalan-jalan dan ada juga siswa yang memperhatikan guru saat menjelaskan tetapi ketika ditanya oleh guru siswa tersebut tidak memahami apa yang disampaikan guru tersebut. Hal ini terlihat dari jaranganya siswa mengajukan pertanyaan jika ada materi yang disampaikan oleh guru yang belum dimengerti dan siswa kurang mengeluarkan ide atau pendapat yang terlihat dari jaranganya siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru lebih berperan aktif dari pada siswa, ketika siswa diminta menjawab soal menjawab soal beberapa siswa tidak bisa mengerjakan karena tidak paham dengan penjelasan guru dan mengalami kesulitan dan menjawabnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu mengupayakan suatu pembelajaran. Keberhasilan suatu proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media yang cocok untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu penggunaan Game edukasi *Quizwhizzer* dimana dengan dilakukan oleh penelitian Oktika (2023) mengungkapkan bahwa *Quizwhizzer* merupakan game edukasi yang menarik dan digunakan untuk membuat kuis interaktif. Selain itu, permainan dapat membantu guru untuk mengajarkan banyak materi baru melalui kuis. Jadi, game ini sangat mudah digunakan untuk siswa dan guru. Game *QuizWhizzer* menjadi salah satu pendukung media evaluasi yang menarik untuk digunakan. Menurut Susanto et al., (2022) QuizWhizzer merupakan aplikasi permainan berbasis android dengan aktivitas multipemain untuk menyelesaikan pertanyaan dan kuis dengan cara menyenangkan. Lalu Wahyuningsih et al., (2021) berpendapat bahwa *QuizWizzer* merupakan aplikasi game edukasi website menarik yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan mengakses kode kuis. Vinidiansyah & Nurhaniah (2021) menyebutkan kelebihan *QuizWhizzer* yaitu, merupakan alat evaluasi yang

menarik dalam pembelajaran, dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik, dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung. Kemudian adapun kekurangan *QuizWhizzer* yaitu, (1) permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran; (2) ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet; (3) peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat; (4) kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung (Susanto et al., 2022).

QuizWhizzer ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Aplikasi game edukasi *QuizWhizzer* adalah sebuah aplikasi game edukasi yang naratif dan fleksibel. Aplikasi merupakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik juga menyenangkan. Menurut Wahyuningsih, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan game *Quizwhizzer* memiliki langkah-langkah pada awal pengoperasian media pembelajaran digital ini melalui proses tahapan sebagai berikut.

- a) Jika pengguna belum memiliki akun di situs *QuizWhizzer*, maka dapat mendaftar terlebih dahulu melalui halaman berikut: <https://quizwhizzer.com/>.
- b) Selanjutnya, lalu klik "coba gratis " pada bagian kanan sebelah atas halaman.
- c) Setelah itu, akan muncul halaman dengan dua pilihan, yaitu "saya ingin bermain" atau "saya ingin bermain atau sebagai host permainan".
- d) Guru akan meminta siswa untuk memasukkan beberapa informasi, seperti nama pengguna, alamat email yang akan digunakan untuk akun, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi ulang.
- e) Apalagi guru telah memiliki akun *QuizWhizzer*, setelah itu dapat membuat tata letak halaman dalam platform *QuizWhizzer*.
- f) Selanjutnya, pada panel *QuizWhizzer*. Klik "buat permainan" untuk membuat pertanyaan.
- g) Pilihlah fitur yang diinginkan di sisi kanan halaman, seperti papan letak, pengaturan, kualitas skor.

- h) Setelah permainan berhasil dibuat edukatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, lalu pengguna memilih apakah permainan tersebut akan digunakan secara langsung atau sebagai pekerjaan rumah
- i) Setelah guru menyiapkan permainan pada tautan yang telah dibuat kemudian tautan tersebut dapat dibagikan, lalu siswa dapat langsung dapat mengklik tautan <https://app.quizwhizzer.com/play>, setelah itu masukan kode permainan yang akan diaktifkan oleh
- j) Kode permainan berisikan enam yang harus dimasukan oleh siswa.
- k) Selanjutnya, berikan nama siswa dan klik "mulai".
- l) Setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat skor perolehan yang didapat.
- m) Pemain dapat memainkan permainan ini menggunakan tablet atau smartphone.

Menurut Dian Assyura (2023) didalam penelitiannya mengatakan bahwa media *Quizwhizzer* sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan motivasi belajar dalam menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani et al. (2023) yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizwhizzer*. Penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dapat menjadikan aktivitas belajar peserta didik menjadi meningkat (Ismail et al., 2023). Adanya peningkatan aktivitas belajar merupakan indikator tingginya tingkat keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Ekaputra, 2022). Peningkatan aktivitas belajar sejalan dengan peningkatan antusias mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan (Ekaputra & Hasanah, 2021). Peningkatan motivasi yang terjadi melalui pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* dalam kegiatan perkuliahan akan berdampak baik terhadap pemahaman materi mahasiswa. Penggunaan *Quizwhizzer* dalam perkuliahan memberikan respons positif terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik (Faijah et al., 2022). Berdasarkan penjelasan dan kesimpulan yang telah disampaikan, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat permasalahan ini untuk dijadikan judul skripsi yaitu **"Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur"**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan game edukasi *quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur.

METODE

Penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik eksperimen. Tujuan dari pendekatan eksperimen adalah untuk menjelaskan hubungan kausal (hubungan sebab-akibat) antara dua variabel (variabel x dan variabel y). Peneliti harus mengukur dan mengontrol faktor-faktor penelitiannya dengan sangat hati-hati untuk menjelaskan hubungan sebab akibat ini (Ali Sodik dan Sandu Siyoto, 2015). Desain pretest-posttest dengan satu kelompok adalah desain praeksperimen yang digunakan oleh para peneliti. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk mempelajari efek sebelum dan sesudah terapi. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti memberikan pretest sebelum terapi dan post-test setelah perawatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan di deskripsikan secara rinci hasil penelitian ini tentang pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V, terlebih dahulu perlu di analisis tentang motivasi belajar siswa di kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur sebelum diberikan perlakuan Game Edukasi *Quizwhizzer* kepada siswa kelas V di SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur. Hasil penelitian ini merupakan kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. untuk menentukan apakah berpengaruh atau tidak berpengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi Belajar siswa kelas V.

Penelitian ini dilakukan di SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur dengan populasi penelitian adalah siswa kelas V di SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur tahun ajaran 2025/2026 dan sampel yang diambil sebanyak 27 siswa. pada penelitian ini populasi langsung dijadikan sebagai sampel penelitian.

1. Deskripsi Data Pretest

Data hasil *pretest* di peroleh dari tes *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebeum melaksanakan pembelajaran menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer*. Pernyataan angket yang diberikan berupa skal likert berjumlah 25 butir pertanyaan. berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan, terdapat perbedaan nilai tertinggi, terendah , rata-rata pada *pretest*. hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Rekap Nilai *Pretest* motivasi belajar Peserta Didik Kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur

No	Nama Peserta Didik	Pretest
1	AR	42
2	AR	52
3	AP	67
4	ADH	69
5	DRZ	65
6	EZA	68
7	HH	66
8	HS	57
9	HSY	59
10	KC	68
11	MHS	50
12	MA	60
13	MR	56
14	M	67
15	NH	50
16	NS	62
17	NK	67
18	NAM	56
19	ORA	66
20	PRA	55
21	RMP	65
22	RA	75
23	SPA	55
24	TS	55
25	ZH	67
26	ZHN	64
27	ZM	50
Jumlah		1633
Rata-rata		60,48

Berdasarkan hasil data *pretest* di atas dengan rata-rata nilai 60,48 dari 27 orang siswa. Rata-rata 60,48 menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Nilai terendah yaitu 42 dan nilai tertinggi 75. Dengan demikian peneliti menjadikan siswa kelas V sebanyak 27 orang sebagai kelompok selanjutnya yang akan diberi perlakuan dengan menerapkan Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

2. *Treatment* (Perlakuan)

Setelah peneliti menerapkan subjek penelitian, langkah selanjutnya pelaksanaan *treatment* (Perlakuan). Penelitian ini dilaksanakan di SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur pada tanggal 4 Januari 2025 sampai 9 Januari 2025. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V . Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dikelas sampel. Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti menentukan persiapan dengan merancang modul pembelajaran. modul pembelajaran yang berguna sebagai pedoman peneliti untuk mempermudah dalam melakukan proses pembelajaran. Modul pembelajaran ini dibutuhkan sebelum memulai proses pembelajaran dikelas, karena tanpa ada perencanaan proses pembelajaran akan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Modul pembelajaran dapat menunjang agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Modul pembelajaran yang dalamnya terdapat strategi dan metode pembelajaran, penilaian, lampiran yang telah tersedia lengkap.

a. Perlakuan 1

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu peneliti membuat rancangan penelitian seperti apa yang dilakukan di lapangan, sehingga pelaksanaan perlakuan dapat berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai apa yang diharapkan. Pada perlakuan 1 ini peneliti akan melaksanakan kegiatan secara langsung atau tatap muka. Peneliti juga menyiapkan modul pada kegiatan ini untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. pada perlakuan pertama ini kegiatan yang akan dilakukan pada tanggal 6 Januari 2025.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan, penelitian melakukan perlakuan pada tanggal 6 Januari 2025. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa sebelum pembelajarannya dimulai yaitu pendidik menyampaikan salam kepada siswa lalu pendidik menunjuk siswa untuk memimpin doa sebelum belajar, pendidik menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi untuk tetap semangat belajar. Siswa mendengarkan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. pendidik mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya. Pendidik menyampaikan manfaat pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari. Pendidik memberikan pengarahan kepada siswa terhadap pembelajaran yang akan diterapkan penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

Selanjutnya dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: langkah pertama yang peneliti laksanakan yaitu peserta didik memperhatikan pendidik dengan menyampaikan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan dan mengenalkan organ pencernaan manusia, selanjutnya pendidik membagi siswa berkelompok dengan teman sebangkunya, selanjutnya siswa menyimak dan menghafal organ pencernaan manusia tersebut, selanjutnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam Game Edukasi *Quizwhizzer* dengan teman sebangkunya. Selanjutnya siswa dan pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kemudian dibagian penutup peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan, dan peneliti bertanya "Apakah semua anak-anak ibu paham tentang pembelajaran hari ini?", selanjutnya peneliti dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini dan memberikan apresiasi kepada siswa sepanjang pembelajaran, lalu peneliti menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya.



Gambar 4.1 Peneliti Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Materi yang akan di Pelajari

3) Evaluasi

Evaluasi berfungsi untuk mengukur dan menilai pengaruh yang diberikan Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur. Berdasarkan perlakuan pertama guru memberikan evaluasi tentang Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* apa saja yang harus diperbaiki dalam pembelajaran dan memberikan refleksi pembelajaran langsung terhadap kegiatan yang telah dilakukan kepada siswa “ bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini?”, apakah anak-anak itu senang belajar menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer*?, apakah belajar dengan penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* dapat membuat anak-anak itu paham terhadap pembelajaran?”. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai landasan gambaran treatment pada tahap selanjutnya.

b. Perlakuan 2

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu peneliti membuat rancangan penelitian seperti apa yang dilakukan di lapangan, sehingga pelaksanaan perlakuan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. pada perlakuan 2 ini peneliti akan melaksanakan kegiatan secara langsung atau tatap muka. Peneliti juga menyiapkan modul pada kegiatan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada perlakuan ini kegiatan akan dilakukan pada tanggal 7 Januari 2025.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan, peneliti melakukan perlakuan pada tanggal 7 Januari 2025. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebelum pembelajarannya dimulai yaitu pendidik menyampaikan salam kepada siswa untuk memimpin doa sebelum belajar, pendidik menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi untuk tetap semangat belajar. Siswa mendengarkan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Pendidik mengaitkan pembelajaran sebelumnya. pendidik menyampaikan manfaat pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari. pendidik memberikan pengarahan kepada siswa terhadap pembelajaran yang akan diterapkan penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

Selanjutnya yang dilaksanakan dengan mengikuti langkahlangkah sebagai berikut: langkah pertama yang peneliti laksanakan yaitu siswa memperhatikan pendidik menyampaikan pembelajaran. selanjutnya pendidik membagi siswa kelompok dengan teman sebangkunya, selanjutnya pendidik menjelaskan tentang fungsi organ pencernaan manusia, selanjutnya siswa menyimak dan menghafal fungsi organ pencernaan manusia, selanjutnya pendidik memberikan Game Edukasi dan siswa mengerjakannya berdua dengan teman sebangkunya. Selanjutnya siswa dan pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kemudian dibagian penutup peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan, dan peneliti bertanya “apakah semua anak-anak ibu paham tentang pembelajaran hari ini?”. selanjutnya peneliti dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini dan memberikan apresiasi kepada siswa sepanjang pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya.



Gambar 4.2 Peserta didik Memperhatikan Pendidik Menjelaskan tentang Penggunaan Game Edukasi *quizwhizzer*

3) Evaluasi

Evaluasi berfungsi mengukur dan menilai pengaruh yang diberikan Game Edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur. Berdasarkan perlakuan kedua guru memberikan evaluasi tentang Game Edukasi *Quizwhizzer* apa saja yang harus diperbaiki dalam pembelajaran langsung terhadap kegiatan yang telah dilakukan kepada peserta didik “ bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini?”apakah belajar menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer* dapat membuat anakanak ibu paham terhadap pembelajaran?”. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai landasan gambaran *treatment* pada tahap selanjutnya.

c. Perlakuan 3

1. Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu peneliti membuat rancangan penelitian seperti apa yang dilakukan di lapangan, sehingga pelaksanaan perlakuan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada perlakuan 3 ini peneliti akan melaksanakan kegiatan secara langsung atau tatap muka. Peneliti juga menyiapkan modul pada kegiatan ini untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada perlakuan ketiga ini kegiatan yang akan dilakukan pada tanggal 8 Januari 2025.

2. Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan, peneliti melakukan perlakuan pada tanggal 8 Januari 2025. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa sebelum pembelajarannya dimulai yaitu pendidik menyampaikan salam kepada siswa untuk memimpin doa sebelum belajar, pendidik menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi untuk tetap semangat belajar. Siswa mendengarkan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. pendidik mengaitkan pembelajaran sebelumnya. Pendidik menyampaikan manfaat pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari. pendidik memberikan pengarahan kepada siswa terhadap pembelajaran yang akan diterapkan penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

Selanjutnya yang dilaksanakan dengan mengikuti langkahlangkah sebagai berikut: langkah pertama yang peneliti laksanakan yaitu siswa memperhatikan pendidik menyampaikan pembelajaran. selanjutnya pendidik membagi siswa kelompok dengan teman sebangkunya, selanjutnya pendidik menjelaskan tentang proses organ pencernaan manusia, selanjutnya siswa menyimak dan menyimpulkan proses organ pencernaan manusia, selanjutnya pendidik memberikan Game Edukasi dan siswa mengerjakannya berdua dengan teman sebangkunya. Selanjutnya siswa dan pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kemudian dibagian penutup peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan, dan peneliti bertanya “apakah semua anak-anak ibu paham tentang pembelajaran hari ini?”. Selanjutnya peneliti dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini dan memberikan apresiasi kepada siswa sepanjang pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya.



Gambar 4.3 Peserta Didik Mencoba Game Edukasi Quizwhizzer

3. Evaluasi

Evaluasi berfungsi mengukur dan menilai pengaruh yang diberikan Game Edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur. Berdasarkan perlakuan kedua guru memberikan evaluasi tentang Game Edukasi *Quizwhizzer* apa saja yang harus diperbaiki dalam pembelajaran langsung terhadap kegiatan yang telah dilakukan kepada siswa “ bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini?”apakah belajar menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer* dapat membuat anak-anak ibu paham terhadap pembelajaran?”. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai landasan gambaran *treatment* pada tahap selanjutnya.

3. Deskripsi Data *Posttest*

Pemberian *posttest* motivasi belajar pada kelas V yang bertujuan untuk melihat sejauh mana motivasi belajar siswa dengan penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* yang siswa berjumlah 27 orang dapat dilihat dari tabel berikut”

Tabel 4.3 Rekap Nilai *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur

No	Nama Peserta Didik	Posttest
1	AR	79
2	AR	74
3	AP	72
4	ADH	74
5	DRZ	65
6	EZA	74
7	HH	84
8	HS	71
9	HSY	62
10	KC	69

11	MHS	73
12	MA	64
13	MR	72
14	M	79
15	NH	64
16	NS	65
17	NK	76
18	NAM	83
19	ORA	65
20	PRA	68
21	RMP	64
22	RA	61
23	SPA	62
24	TS	71
25	ZH	73
26	ZHN	68
27	ZM	63
Jumlah		1894
Rata-rata		70,14

Berdasarkan hasil data *posttest* dengan nilai rata-rata 70,14 dari 27 orang siswa. nilai 84 menunjukkan ada peningkatan terhadap motivasi belajar siswa mengenai penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Maka perlu dilakukan pengujian prasyarat pada data yang diperoleh. Pengujian prasyarat yang diperlukan sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian, adapun data yang baik dan layak dalam membuktikan modelmodel penelitian yaitu dengan data distribusi normal. Dalam uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. *Shapiro Wilk* adalah sebuah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat untuk sampel berjumlah kecil. Dalam pengambilan keputusan menurut (Sugiyono 2013) adalah sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sig} < 0,05$, maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal
- b. Jika $\text{sig} > 0,05$, maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal Uji normalitas menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) versi 26. Adapun hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian :

Tabel 4.4 Uji One-Sample Shapiro- Wilk Test of Normality Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,124	27	,200*	,963	27	,436
Posttest	,156	27	,092	,942	27	,139

Pada tabel hasil hitung uji normalitas *One-sample Shapiro Wilk* dapat diketahui, bahwa nilai data berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dari signifikan yang di peroleh pada *pretest* sebesar 0,436, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa $0,436 > 0,05$ dikatakan populasi tersebut berdistribusi normal. Pada *posttest* signifikan yang diperoleh sebesar 0,139, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,139 > 0,05$ dikatakan populasi tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah teknik yang menganalisis data, dimana untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Dapat dikatakan homogenitas dengan dasar sebagai berikut :

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$, maka dapat dikatakan varian sama
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varian tidak sama

Setelah melakukann uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan kelas yang dijadikan sampel dengan menggunakan uji homogenitas

Tabel 4.5 Uji Test of Homogeneity of Variences

Test of Homogeneity of Variances X DAN Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,187	1	52	,667

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil pada signifikan 0,667. Berdasarkan penjelasan taraf dari uji homogenitas bahwa signifikan $0,667 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogeny atau bervariasi sama. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji homogenitas dari *pretest* dan *posttest* sampel penelitian bersifat homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas didapatkan sampel berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogenitas maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Untuk lebih memudahkan peneliti juga menampilkan output dari uji-t menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut :

Tabel 4.6 Uji Paired Sample Test Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
		Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pret est - Post test	- 9,667	10,329	1,988	- 13,753	-5,581	- 4,863	26	,000

Berdasarkan output uji t di atas, terlihat jelas bahwasanya nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, didapatkan hasil bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh adanya pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDI Al- Azhar Muhammadiyah Simabur dengan bantuan aplikasi SPSS. hal tersebut dibuktikan dengan hasil kuesioner (Angket) siswa, yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,48 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 70,14. hal ini menunjukkan terjadi perbedaan yang signifikan antara pemberian Game Edukasi *Quizwhizzer* setelah diberikan perlakuan. perbedaan perlakuan ini memberikan perubahan nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Dalam penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer, siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran IPAS karena di saat diberikan Game Edukasi siswa sangat antusias memperhatikan dan mengerjakan dengan teman sebangkunya. Menurut (Iaia 2023) Game Edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir dan merupakan salah satu cara yang dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah oleh penggunanya. Game Edukasi digunakan pendidik untuk menyajikan soal-soal evaluasi pembelajaran pada hari itu secara berkelompok dengan teman sebangkunya, guna agar materi yang disampaikan dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

Penelitian ini membuktikan teori penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Assyura tahun 2023 tentang pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* pada model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pencernaan. Hasil penelitian ini menunjukkan pada test *pretest* 52,2 sedangkan pada test *posttest* 81,6. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan *Quizwhizzer*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* dapat dikatakan berhasil dan Mempunyai Pengaruh Terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai *posttest* motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas Kelas V SDI Al-Azhar Muhammadiyah Simabur. Hasil analisis data dapat nilai rata-rata yang berbeda antara *pretest* dan *posttest*, terlihat pada nilai rata-rata *pretest* yaitu 60,48 sedangkan nilai *posttest* yaitu 70, 14.

Berdasarkan uji t dengan bantuan aplikasi SPSS yang peneliti lakukan dapat dilihat dari perbandingan *pretest* dan *posttest*, hal ini dibuktikan dengan hasil uji signifikan $0,000 < 0,05$, yang berakti adanya pengaruh penggunaan Game Edukasi

Quizwhizzer. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDI AlAzhar Muhammadiyah Simabur.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat membantu secara aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Bagi Guru

Pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi *Quizwhizzer* yang dilakukan oleh peneliti dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lainnya yang berminat untuk menetapkan penggunaan game edukasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran, agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuldariatman, Rusdi, M., Harizon, Dewi, F., & Ekaputra, F. (2023). *Pelatihan Pengembangan Media Laboratorium Virtual Berbasis Aplikasi Construct Bagi Guru SMA Negeri 5 Muaro Jambi*. I-Com: Indonesian Community Journal, 3(3), 1346–1353. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3145>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sha, L., Schunn, C., Bathgate, M., & Ben-Eliyahu, A. (2016). *Families Support Their Children's Success in Science Learning by Influencing Interest and Self-Efficacy*. Journal of Research in Science Teaching, 450-472.
- Shabrina, K. L. N., & Hayat, M. S. (2023). *Pembelajaran Berbasis Etno-Bioedugame dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan*



Keaktifan dan Hasil Belajar pada Materi Sistem Reproduksi. Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK, 1517–1525.

Susanto, D. A., Ismaya, E. A., Author, C., Magister, P. S., Universitas, P. D., Kudus, M., Artikel, H., Quizwhizzer, A., & Dasar, S. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. 5*, 104–110. <https://www.ejournal.my.id/cjpe/article/view/1583> kurannya. Cetakan ke-3. Jakarta: Bumi Aksara

Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021, December). *Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media*. In International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021) (pp. 148-152). Atlantis.