

**Pengaruh *Gamifikasi Quizizz* Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Ila Listiyani<sup>1</sup>, Muhammad Nurul Yamin<sup>2</sup>**

Pascasarjana Magister Ilmu Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta<sup>1</sup>

Pascasarjana Magister Ilmu Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta<sup>2</sup>

E-mail: [ila.listiyani.psc19@mail.umy.ac.id](mailto:ila.listiyani.psc19@mail.umy.ac.id), [moehyamien@umy.ac.id](mailto:moehyamien@umy.ac.id)

---

**Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gamefikasi Quizizz* dan Keaktifan terhadap hasil Belajar Siswa. Model penelitian berupa pengujian hipotesis dengan kuantitatif. Lokasi penelitian di SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta. Responden dan populasi sejumlah 91 siswa. Pengumpulan data *Gamefikasi Quizizz* dan Keaktifan menggunakan angket skala Likert, dokumentasi untuk hasil belajar. Jumlah sampel 30 siswa dengan model *purposive sampling*. *Instrumen tes* adalah uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan uji t dan Uji F. Hasil penelitian bahwa *Game Quizizz* berpengaruh pada hasil belajar  $0,009 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima. Pengaruhnya ditunjukkan dengan nilai  $R^2$  074/7,4 %. Keaktifan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar  $0,013 < 0,05$  sehingga  $H_2$  diterima.  $R^2$  0,057 menunjukkan pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar 5,7 %. *Gamefikasi Quizizz* dan Keaktifan berpengaruh simultan terhadap hasil belajar 7% dengan signifikansi 0,016 dan  $H_3$  diterima. Disimpulkan *Gamefikasi Quizizz* dan Keaktifan berpengaruh pada hasil belajar secara parsial ataupun bersama.

**Kata kunci:** *Quizizz, Keaktifan, Hasil Belajar*

---

**Abstract**

*The research aims to determine the effect of Quizizz gamefiction and activeness on student learning outcomes. The research model is in the form of quantitative hypothesis testing. The research location was at Muhammadiyah Mlangi Elementary School, Sleman Regency, Yogyakarta. Respondents and a population of 91 students. Quizizz Game data collection and Activeness using a Likert scale questionnaire, documentation for learning outcomes. The number of samples is 30 students with a purposive sampling model. The test instrument is a test of validity and reliability. Data analysis used multiple linear regression with the t test and F test. The results showed that the Quizizz Game had an effect on learning outcomes  $0.009 < 0.05$  so that  $H_1$  was accepted. The effect is indicated by the  $R^2$  value of 074/7.4%. Activeness has a significant effect on learning outcomes  $0.013 < 0.05$  so that  $H_2$  is accepted.  $R^2$  0.057 shows the effect of activeness on learning outcomes of 5.7%. Quizizz Game and Activeness have a simultaneous effect on learning outcomes of 7% with a significance of 0.016 and  $H_3$  is accepted. It can be concluded that Quizizz Gamefiction and Activeness have an effect on learning outcomes partially or collectively.*

**Keywords:** *Quizizz, Activeness, learning outcomes*

---

**Info Artikel**

Diterima Juni 2023, disetujui Juli 2023, diterbitkan Agustus 2023



## PENDAHULUAN

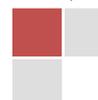
Menurut Bakhtiar (2014) keefektifan pembelajaran ditunjukkan dalam pemberian fasilitas bagi peserta didik yang mampu belajar secara aktif dan interaktif dengan berbagai sumber belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Efektif, efisien dan menyenangkan ini dapat tercapai apabila pembelajaran sesuai dengan dunia perkembangan jiwa anak. Jiwa peserta didik zaman sekarang adalah generasi yang lahir dengan teknologi, disebut dengan istilah generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir dan tidak lepas dari teknologi. Santosa (2017) berpendapat bahwa generasi Z bangkit sebagai pengguna digital yang hidup di dunia panggung digital. Diperkuat penelitian dalam Turner (2012) dengan hasil 60% responden dari generasi Z sudah memulai kehidupan sosial mereka secara online, 50% menyukai komunikasi online daripada secara nyata dan langsung, dan 70% lebih nyaman berkomunikasi dengan komunitasnya secara online. ((Hastini et al., 2020). Peserta didik yang sudah terbiasa dengan teknologi, maka guru PAI idealnya menyampaikan pesan-pesan mulia Al-Qur'an dengan diintegrasikan dengan media teknologi. Diperkuat perkataan Ali Bin Abi Thalib yang mengatakan, "Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya. Karena mereka tumbuh bukan di zamanmu."(H.R.Bukhary Muslim).

Muatan pelajaran Agama Islam (PAI) merupakan transfer ilmu yang berpedoman ajaran Islam. Muara akhir dari muatan PAI adalah pemahaman, pemaknaan dan pengaplikasian ajaran Islam secara nyata dalam keseharian sebagai bukti terhadap apa yang diyakini oleh siswa. Landasan hidup dibangun berdasarkan pada pemaknaan dan pengetahuan siswa tersebut yang mampu menyelamatkan pada kebahagiaan dan keselamatan dunia akhirat (Daradjat, Zakiah, dkk. 1992). Berdasarkan hal tersebut, maka pelajaran PAI berbeda dengan pelajaran yang lain, dimana dampaknya dunia akhirat. Demikian juga, kebijakan apapun terkait mata pelajaran PAI juga berdampak besar bagi guru dan juga siswa (Abdul Khamid, 2019).

Pembelajaran yang menarik minat siswa adalah pembelajaran yang aktif (A.Hariandi dan Cahyani, 2018)) dan melibatkan siswa dalam pembelajaran (M. Maradona, 2016). Keaktifan tersebut melibatkan keaktifan fisik ataupun mental yang tidak bisa dipisahkan. Slameto (2010) menyebutkan bahwa faktor-faktor keaktifan siswa terdiri dari faktor internal, eksternal dan lingkungan sekitar. Salah satu cara agar pembelajaran menarik dan menyenangkan serta melibatkan keaktifan semua siswa adalah adanya pemanfaatan teknologi berupa *game education* yang dikemas dalam pembelajaran yang menyenangkan (Zainuddin, Shujahat, Haruna, & Chu, 2020 ). Diantara beberapa *game education* yakni Quizizz, iSpring, Socratife. Di dalam game pembelajaran tersebut, pembelajaran dapat dikemas dalam aplikasi e-quiz gamified yang inovatif.

Kualitas hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran di sekolah (Tarigan,dkk,2016) Hasil riset UniCEF yang dilaksanakan Kementerian Komunikasi dan Informatika dan dimuat di Republika menyebutkan fakta sebanyak 30 juta anak dan remaja Indonesia adalah pengguna internet, sehingga media digital kini menjadi saluran utama komunikasi mereka. Sehingga Menteri Komunikasi dan Informatika menghimbau "Semua pihak harus mendorong anak-anak dan remaja menggunakan internet sebagai alat penting untuk melancarkan dan membantu pendidikan mereka" (Handayanto, dkk,2015).

Tidak diragukan lagi bahwa memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Leone, 2011; Salim & Tiawa, 2015; Wahyudi, dkk, 2019).



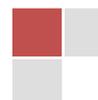
Gadget dapat digunakan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan apabila diisi sebuah aplikasi dan konten-konten edukasi (Abida dan Kusuma, 2019:230). Penggunaan aplikasi pembelajaran *e-quiz gamified* sesuai dengan buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Sekolah Merdeka. Sesuai kurikulum tersebut maka siswa diharapkan mempunyai kemampuan literasi baru, salah satunya literasi data (Amaliyah & Handayani, 2021). Pada tahun 2019, Menteri Pendidikan sekarang Nadiem Makariem mencanangkan adanya program Pendidikan Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka belajar bertujuan agar peserta didik dan guru menyadari dan menemukan potensi dan bakat masing-masing (Pavita & Nirmala, 2021). Menurut menteri tersebut untuk Pendidikan yang berkualitas tinggi sangat terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, agar inovasi “pendidikan dapat dilakukan. (Pavita & Nirmala, 2021).

Salah satu inovasi dalam pembelajaran ataupun penilaian agar kreatif, menyenangkan dan tidak monoton adalah *e-quiz gamified* Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan pembelajar untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas multi player yang menyenangkan. Media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengakomodir berbagai permasalahan pembelajaran konvensional di era digital (Salsabila et al. 2020).

Quizizz terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Quizizz adalah *edugame* yang dikemas untuk belajar terutama penilaian. Melalui [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com), aplikasi Quizizz mampu diakses melalui laptop maupun telepon selular. Setelah itu untuk join (bergabung), peserta didik memasukkan kode berupa 6 (enam) digit angka dan memasukkan nama masing-masing. Dalam Quizizz mampu diatur pembatasan waktu dalam mengerjakan untuk setiap soalnya. Dalam media Quizizz terbukti mampu menumbuhkan nilai kejujuran dan mengurangi dishonesty academic pada siswa. (Faini, Alexon, and Tarmizi 2021). Quizizz sesuai penelitian (Mei, Ju, and Adam, 2018; Jalani and Hashim, 2020; Göksün and Gürsoy, 2019; Abdullah, 2009; Nela, 2021 ) terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar.”

Rajagukguk (2001) Quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Y. Chaiyo and R. Nokham (2017) dalam penelitiannya tentang perbandingan persepsi siswa terhadap pengaruh Kahoot, Quizizz dan Google Form menyimpulkan bahwa Kahoot dan Quizizz lebih mempengaruhi motivasi, perhatian, keaktifan dan kepuasan siswa (Nokham, 2017).

SD Muhammadiyah sebagai institusi di bawah departemen Pendidikan juga mau tidak mau menerapkan kurikulum Merdeka Belajar. Penerapan Game Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran menjadi hal yang tepat dikarenakan pembelajaran yang masih monoton dan cenderung konservatif, minimnya perhatian pada pembelajaran formal (Arifin, 2013). Penelitian yang dilakukan Arifin tahun 2013 menunjukkan bahwa memang pembelajaran di SD Muhammadiyah Mlangi masih monoton dan konservatif. Data terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran mayoritas ceramah, guru duduk manis di kursi guru, dan berpusat pada *teacher oriented*. Hal ini berdampak pula pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa didapat dengan rata-rata 60 dan termasuk ranking 30 dari 39 sekolah dasar di Gamping pada hasil ujian 2021/2022. Observasi awal hasil belajar siswa kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Mlangi pada angka rerata 54,8. Keaktifan siswa rendah dengan ditandai dengan adanya siswa yang tidak masuk berbulan-bulan, ketidakhadiran siswa saat ujian, tugas tidak dikerjakan.



Hal inilah yang menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta yang mengalami masalah dalam hasil belajar dan keaktifan belajar di kelas pada pembelajaran PAI dengan menggunakan game Quizizz dalam pembelajaran. Sebagai usaha untuk membuat bagaimana pembelajaran PAI yang menarik dan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta, maka guru mengadakan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz.

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Muhammadiyah Mlangi dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran dan penilaian. Dilaksanakan dengan adanya komunikasi dan kerjasama antara guru dan walimurid serta walikelas berkenaan dengan media *gadget* pada pelaksanaannya. Semua *stake holder* baik kepala sekolah, walikelas dan terutama murid-murid berkomentar positif dan antusias penuh minat untuk penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

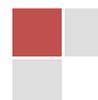
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Game Quizizz dan Keaktifan Belajar pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pengaruh Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar Matematika (Destyan dkk, 2020), (Salsabila et al., 2020) yang meningkatkan efektifitas Quizizz terhadap hasil belajar., hasil belajar IPA meningkat (Janković, A., & Lambić, D. (2022), perspektif guru positif oleh (Lim dan Yunus (2021) dan (Degirmenci, R. 2021), mengurangi kecemasan siswa ((Pitoyo, 2019), game based education meningkatkan penguasaan komputer (Wardoyo et al., 2021), Fang Zhao (2019) Quizizz meningkatkan efektifitas dalam pelajaran Akuntansi. hasil tesis dari Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, dan Zalika Adam terbukti meningkatkan minat dan daya saing Bahasa Arab (Yan mei, Yan Ju, and Adam 2018). (mei et al., 2018), meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris, efektif meningkatkan minat dan hasil dari pelajaran Fisika ((PURBA, 2020).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Lokasi penelitian di SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta. Responden dalam penelitian ini 91 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode survey dan dokumentasi dengan metode kuantitatif dan analisis data statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jumlah sampel sebanyak 30 siswa dengan metode *purposive sampling*. Populasi penelitian ini adalah kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Mlangi Sleman Yogyakarta berjumlah 91 siswa. Instrumen tes adalah uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan uji T dan Uji F, uji normalitas, uji multikolinieritas, uji linieritas, dan uji korelasional.

Pengumpulan data dengan metode survey untuk mendapatkan data variabel keaktifan dan pemanfaatan game quizizz, dan metode dokumentasi untuk mendapatkan data variabel hasil belajar.

Variabel pemanfaatan Game Quizizz dalam penilaian hasil belajar siswa diukur dengan indikator kemudahan penggunaan, tampilan vitur, ranking Nilai Siswa, Minat Siswa. Pengukuran variabel Game quizizz berdasarkan teori Slameto (2010) dan (Degirmenci R, 2021) bahwasanya indikator tersebut menunjukkan pengaruh terhadap keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Diatmbah aspek peniaian terhadap media pembelajaran yang baik yaitu aspek rekaya, desain pembelajaran, dan komunikasi verbal. Jumlah item pernyataan berjumlah 12 pernyataan.



Variabel Keaktifan belajar diukur dengan indikator berupa keaktifan dalam tugas belajar, keterlibatan pemecahan masalah, antusiasme dalam mengerjakan tugas, berusaha mencari informasi, keterlibatan dalam kerjasama kelompok serta aktif dalam diskusi. Hamalik (2011), terdapat delapan (8) aspek kegiatan belajar siswa, yaitu: *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual), *Oral activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan), *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis), *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar), *Motor Activities* (kegiatan-kegiatan motorik), *Mental Activities* (kegiatan-kegiatan mental), *Emotional Activities* (Kegiatan-kegiatan emosional). Nana Sudjana (2010) Indikator keaktifan siswa apabila siswa sering mengerjakan tugas dengan aktif, sering bertanya, antusias dalam mengerjakan tugas, berani maju atau terlibat dalam pemecahan masalah, mencari informasi sendiri apabila ada kesulitan baik ke guru atau teman, dan berani aktif diskusi. Jumlah item soal berjumlah 14 pertanyaan.

Angket terhadap responden sudah diuji validitas dan reliabilitas dengan skala likert dengan jumlah sampel berjumlah 30 siswa. Hasil uji validitas diperoleh hasil keseluruhan item valid karena diperoleh hasil  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel. Uji reliabilitas Game Quizizz dan keaktifan belajar menggunakan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan data skala Likert dan TCR untuk mengukur sikap dan pendapat siswa terhadap Quizizz dan Keaktifan Belajar. Sedangkan analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis linier berganda karena dalam penelitian ini meneliti sebab akibat dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

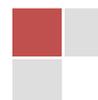
Hasil penelitian diawali dengan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan pengisian kuisioner ditinjau dari capaian responden sebagai berikut

**Tabel 1.**  
 Hasil Uji Prestasi Responden Variabel Game Quizizz

| Indikator            | Jumlah responden | rerata skor | Rerata Mean | Rerata TCR | Kategori |
|----------------------|------------------|-------------|-------------|------------|----------|
| Kemudahan penggunaan | 91               | 290         | 3           | 80         | Baik     |
| Tampilan Vitur       | 91               | 285         | 3           | 78         | Baik     |
| Rangking siswa       | 91               | 314         | 3           | 86         | Baik     |
| minat siswa          | 91               | 283         | 3.0         | 78         | Baik     |

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel tersebut menunjukkan bahwa capaian responden pada kategori baik, karena berada pada kisaran 78 -86.



**Tabel 2**  
 Hasil Uji Prestasi Responden Variabel Keaktifan Belajar

| No | Indikator                     | Jumlah responden | rerata skor | Rerata Mean | Rerata TCR | kategori |
|----|-------------------------------|------------------|-------------|-------------|------------|----------|
| 1  | Keaktifan dalam tugas belajar | 91               | 308         | 3.4         | 85         | Baik     |
| 2  | Terlibat pemecahan masalah    | 91               | 245         | 2.7         | 67         | Baik     |
| 3  | antusiame belajar             | 91               | 294         | 3.2         | 81         | Baik     |
| 4  | bertanya bila sulit           | 91               | 272         | 3.0         | 75         | Baik     |
| 5  | kerjasama kelompok            | 91               | 281         | 3.1         | 77         | Baik     |
| 6  | Diskusi                       | 91               | 268         | 3           | 74         | Baik     |

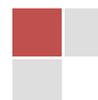
Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel tersebut menunjukkan bahwa capaian responden pada kategori baik, karena berada pada kisaran 67-85.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dan uji F bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial (sendiri-sendiri) dari hasil yang diberikan oleh variable bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji F bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh secara simultan (bersama-sama) diberikan variabel terikat. Perhitungan untuk pendekatan statistik menggunakan ANOVA (*Analysis of Variance*).

Hasil pengujian hipotesis pertama penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Uji Validitas  
 Untuk uji validitas keseluruhan memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga semua soal valid dan dapat digunakan untuk penelitian
- b. Uji Reliabilitas  
 Uji Reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien ( $r_{hitung}$ ) *Cronbach's Alpha* seluruh variabel lebih besar yaitu 0,783 dan 0,702 dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,361 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam variabel tersebut reliabel atau ajeg.
- c. Uji Normalitas  
 Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah data berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya  $> 0,005$ . Berdasarkan hasil uji normalitas data yang diperoleh dari 91 responden diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,009 > 0,005$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke analisis regresi.
- d. Uji Multikolinieritas  
 Berdasarkan hasil pada tabel menunjukkan angka pada nilai *tolerance* sebesar sebesar 0,687 (lebih besar dari 0,10) dan nilai VIF-nya 1,456 (lebih kecil dari 10) yang artinya tidak terjadi multikolinieritas sehingga dapat dikatakan bahwa data ini merupakan data regresi yang baik.
- e. Uji Linieritas  
 1. Gamefikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa.  
 Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *Sign deviation from linearity* sebesar 0,199 (lebih besar dari 0,05) maka dapat disimpulkan terdapat hubungan



yang linear antara game Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

2. Keaktifan terhadap hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *Sign deviation from linearity* sebesar 0,969 (lebih besar dari 0,05) maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel keaktifan dan hasil belajar.

**Pengujian Hipotesis Pertama (H<sub>1</sub>)**

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah H<sub>1</sub> = Terdapat pengaruh Game Quizizz terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Mlangi Sleman Yogyakarta

**Tabel 3.**  
 Pengujian Hipotesis Pertama (H<sub>1</sub>)

| Model    | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T      | Sig.  | Collinearity Statistics |       |
|----------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|-------------------------|-------|
|          | B                           | Std. Error | Beta                      |        |       | Tolerance               | VIF   |
| Constant | 70.838                      | 5.516      |                           | 12.843 | 0.000 |                         |       |
| Quizizz  | 0.383                       | 0.144      | 0.271                     | 2.659  | 0.009 | 1.000                   | 1.000 |

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai *Sign* untuk pengaruh X<sub>1</sub> terhadap Y adalah sebesar 0,009 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>1</sub> diterima atau terdapat pengaruh antara X terhadap Y (terdapat pengaruh Game Quizizz terhadap hasil belajar siswa). Penelitian ini menunjukkan bahwa Game Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 4.**  
 Besarnya Pengaruh X<sub>1</sub> Model Summary

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .271 <sup>a</sup> | .074     | .063              | 6.099                      |

a. Predictors: (Constant), Quizizz

Tabel tersebut menunjukkan besarnya nilai *Rsquare* sebesar 074 yang menggambarkan besarnya pengaruh Quizizz belajar terhadap hasil belajar siswa sebesar 7,4 %.



**Pengujian Hipotesis Kedua (H<sub>2</sub>)**

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah H<sub>2</sub> = Terdapat pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Mlangi Sleman Yogyakarta.

**Tabel 5**  
 Pengujian Hipotesis Kedua (H<sub>2</sub>) *Coefficientsa*

| Model       | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig.  | Collinearity Statistics |       |
|-------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|-------------------------|-------|
|             | B                           | Std. Error | Beta                      |        |       | Tolerance               | VIF   |
| 1(Constant) | 69.415                      | 6.353      |                           | 10.927 | 0.000 |                         |       |
| Keaktifan   | 0.307                       | 0.121      | 0.259                     | 2.530  | 0.013 | 1.000                   | 1.000 |

**Dependent Variable: Hasil belajar**

Berdasarkan tabel hasil uji coefficient tersebut diketahui nilai *Sign* untuk pengaruh X<sub>2</sub> terhadap Y adalah sebesar 0,013 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>2</sub> diterima atau terdapat pengaruh antara X terhadap Y (terdapat pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa).

**Tabel 6.**  
 Besarnya Pengaruh X<sub>2</sub>  
**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .259 <sup>a</sup> | 0.067    | 0.057             | 6.121                      |

Tabel tersebut menunjukkan besarnya nilai *Rsquare* sebesar 0,057 yang menggambarkan besarnya pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar sebesar 5,7 %.

Sesuai pendapat Slameto (2010) pembelajaran aktif mengajak siswa mempunyai pengalaman melakukan sendiri, dan apa yang diajarkan akan lebih membekas. Siswa yang aktif melaksanakan tugas belajarnya, membantu permasalahan sekitarnya, bertanya apabila kesulitan lebih cenderung hasil belajarnya baik. Dikuatkan Nana Sudjana (2010) bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk.

Semakin aktif siswa semakin berpengaruh pada hasil belajar. Dan pengaruh keaktifan belajar di SD Muhammadiyah Mlangi sebesar 5,7 % mengisyaratkan bahwa ada perubahan sedikit demi sedikit mengarah pada keaktifan pembelajaran yang meningkatkan hasil pembelajaran.



### Pengujian Hipotesis Ke 3 Dengan Uji F

**Tabel 7.**  
 Hasil Uji F ANOVA<sup>a</sup>

| Model        | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig.              |
|--------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 Regression | 322.877        | 2  | 161.438     | 4.370 | .016 <sup>b</sup> |
| Residual     | 3251.079       | 88 | 36.944      |       |                   |
| Total        | 3573.956       | 90 |             |       |                   |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Quizizz, Keaktifan

Hipotesis ketiga penelitian ini adalah  $H_3 =$  Terdapat pengaruh Pemanfaatan Game Quizizz dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Mlangi Sleman Yogyakarta. Berdasarkan output hasil uji F di atas diketahui bahwa nilai signifikansi pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  secara simultan terhadap  $Y$  adalah 0,016 kurang dari 0,05 atau  $F$  hitung lebih besar  $f$  table berupa 4370 lebih besar dari  $f$  tabel sebesar 310. Dari sini dapat disimpulkan bahwa  $H_3$  diterima (variabel keaktifan belajar dan keaktifan berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa).

### Koefisien Determinasi

Besarnya pengaruh simultan variabel  $X$  dan  $Y$  dapat dilihat dari koefisien determinasi. Besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat dari nilai  $R$  square-nya. Hasil dari pengujiannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 8.**  
 Hasil Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary |                   |          |                   |                            |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model         | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1             | .301 <sup>a</sup> | 0.090    | 0.070             | 6.078                      |

a. Predictors: (Constant), Quizizz, Keaktifan

Berdasarkan output tersebut diketahui nilai  $R$ square adalah 0,090. Hal ini mengandung arti bahwa pengaruh pemanfaatan Game Quizizz dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa secara simultan sebesar 9 persen.

### Analisis Uji Korelasi

Analisis Uji korelasi pada penelitian ini menggunakan uji korelasi Pearson SPSS 23 for Windows. Uji korelasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi ( $r$ ). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka berkorelasi sedangkan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak berkorelasi.



**Tabel 9.**  
 Hasil Uji Korelasi  
**Correlations**

|               |                     | Game Quizizz | Keaktifan | Hasil Belajar |
|---------------|---------------------|--------------|-----------|---------------|
| Game Quizizz  | Pearson Correlation | 1            | .562**    | .271**        |
|               | Sig. (2-Tailed)     |              | .000      | .009          |
|               | N                   | 91           | 91        | 91            |
| Keaktifan     | Pearson Correlation | .562**       | 1         | .248*         |
|               | Sig. (2-Tailed)     | .000         |           | .018          |
|               | N                   | 91           | 91        | 91            |
| Hasil Belajar | Pearson Correlation | .271**       | .248*     | 1             |
|               | Sig. (2-Tailed)     | .009         | .018      |               |
|               | N                   | 91           | 91        | 91            |

\*\* . Correlation Is Significant At The 0.01 Level (2-Tailed).

\* . Correlation Is Significant At The 0.05 Level (2-Tailed).

Hasil uji korelasi antara variable Game Quizizz dengan Hasil belajar dalam signifikansi 0.009, yang mana lebih kecil dari 0,05. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada korelasi yang signifikan antara Game Quizizz dengan Hasil Belajar. Nilai signifikansi uji korelasi Keaktifan Belajar dengan hasil Belajar sejumlah 0,018 yang lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan ada korelasi antara Keaktifan Belajar dengan hasil belajar siswa. Sedangkan apabila diuji secara simultan bersama-sama antara variable game Quizizz dan keaktifan belajar adalah 0,016 dimana lebih kecil dari 0,05. Maka terdapat korelasi yang simultan (bersama-sama) antara pemanfaatan game Quizizz dan keaktifan belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan olah data di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai jawaban hipotesa awal dari tujuan penelitian di awal yaitu:

1.  $H_1$  bahwa terdapat pengaruh antara game Quizizz ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar siswa ( $Y$ ). Berdasarkan uji t hasil signifikansi sebesar 0,009 kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima atau terdapat pengaruh antara X terhadap Y (terdapat pengaruh Game Quizizz terhadap hasil belajar siswa). Penelitian ini menunjukkan bahwa Game Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruhnya sebesar 7,4 % ditandai nilai *Rsquare* sebesar 0,74 yang menggambarkan besarnya pengaruh Quizizz belajar terhadap hasil belajar siswa sebesar 7,4 %. Walaupun kecil tetapi bermanfaat. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Salsabila et al., 2020) yang meningkatkan efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar. pemahaman baca siswa meningkat (Nurani, D.C., Adikara, F.S., Akhmad, Y., & Faida, M. (2021), N.W.I. Priyanti, M.H. Santosa, K.S. Dewi, hasil belajar IPA meningkat (Janković, A., & Lambić, D. (2022), \* perspektif guru positif oleh (Lim dan Yunus (2021) dan (Degirmenci, R. 2021). Pengaruh game Quizizz berpengaruh walaupun kecil, yaitu sebesar 7,4 % disebabkan belum maksimalnya penggunaan game Quizizz dalam

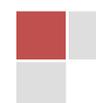


pembelajaran, tidak semua orangtua mengizinkan anaknya membawa gadget ke sekolah.

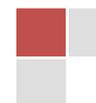
2.  $H_2$ = pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa juga terbukti diterima. Berdasarkan nilai *Sign* untuk pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah sebesar  $0,013 < 0,05$ , dimana  $0,013$  itu lebih kecil dari  $0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_2$  diterima atau terdapat pengaruh antara  $X$  terhadap  $Y$  (terdapat pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa). Besarnya pengaruh keaktifan Belajar dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dilihat dari nilai *Rsquare* sebesar  $0,057$  yang menggambarkan besarnya pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar sebesar  $5,7\%$ . Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Indrawan, P., & Winarno, W., (2022). bahwa Quizizz meningkatkan keaktifan siswa, Efektifitas pembelajaran PAI meningkat (Syifa, dkk) dengan pengaruh Keaktifan siswa.
3.  $H_3$ = Pengaruh Games Quiziz dan Keaktifan terhadap hasil belajar siswa secara simultan diterima dengan hasil pada Uji F nilai signifikansi pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  secara simultan terhadap  $Y$  adalah  $0,016$  kurang dari  $0,05$  atau F hitung lebih besar f table berupa  $4370$  lebih besar dari f tabel sebesar  $310$ . Dari sini dapat disimpulkan bahwa  $H_3$  diterima (variabel keaktifan belajar dan keaktifan berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa). Game Quizizz sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi sehingga meningkatkan keaktifan siswa, harapannya diterapkan lebih maksimal dengan memperhatikan positif negatifnya dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

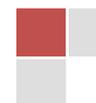
- Amaliyah, N., & Handayani, L. R. 2021. The Use of Application Namely Quizizz in Elementary School Students' Outcomes: 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2020), Jakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210430.007>
- Andyni, V, D., and Surjanti, J. 2021. "Efektivitas Penggunaan Google Classroom Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 3: 1000–1009. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I3.507>
- Arifin, Z. 2013. The Development Strategy of Muhammadiyah School in Based Conservative-NU Society. Analisa, 20(2), 233. <https://doi.org/10.18784/analisa.v20i2.179>
- Arikunto, S. 2010. Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi.
- Bahri, S., & Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Dani, D. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Degirmenci, R. 2021 The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. Language Education and Technology (LET Journal), 1(1), 1-11.
- Dimiyati & Mudjiono, 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadly, R. D., Sulastry, T., & Side, S. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa (Studi Materi Pokok Larutan Penyangga). Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia, 21(1), 100. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i1.14845>
- Faini, N, K., Alexon A., and Tarmizi, P. 2021. "Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi Quizizz Untuk Menumbuhkan Nilai Kejujuran Peserta didik Pada



- Pembelajaran Daring.” JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar 4, no. 2: 217–24. <https://doi.org/10.33369/JURIDIKDAS.4.2.217-224>.
- Fowler, M. D. 2021. “Creation Gratitude: An Ethical Devotional.” *Journal of Christian Nursing : A Quarterly Publication of Nurses Christian Fellowship* 38, no. 2: 78–79. <https://doi.org/10.1097/CNJ.0000000000000812>.
- Goksün, D. O., & Gürsoy, G. 2019. Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Hamalik, O. 2007. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Harawi, Widi, Rizqi Nasution, and Amanda Syahri Nasution. 2021. “Quizizz: Science Learning Media in Elementary School in Developing Critical Thinking Skills.” *Journal of Science Education Research* 5, no. 1: 26–30. <https://doi.org/10.21831/JSER.V5I1.38592>.
- Hariandi, A., and Cahyani, A. 2018. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 353–371. [Online]. Available:
- Indrawan, P., & Winarno, W., (2022). Pengaruh Sikap Religiusitas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar pada Peserta Didik SMK Negeri 1 Jambu dan SMK Roudlotul Furqon Kabupaten Semarang. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2).
- Janković, A., & Lambić, D. 2022. The effect of game-based learning via Kahoot and Quizizz on the academic achievement of third grade primary school students. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224-231. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- L.S.L, Purba. 2019, The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *L S L Purba 2020 J. Phys.: Conf. Ser.* 1567 022039
- Lim & Yunus. 2021. Teachers Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review, P.13
- Maradona, M. 2016. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 17, no. 5.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. 2018. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1>.
- Misael., & Tanti. 2021. Optimalisasi Media Pembelajaran Online Dalam Mendorong Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Kelas Matematika [Optimization Of Online Learning Media To Encourage Students’ Active Learning In Mathematics Class. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* DOI: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v5i1.2855> Vol 5, No 1 June 2021 pages: 44 – 60 E-ISSN: 2598-6759
- Muhidin & Abdurrahman. 2017. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press.
- Nela, E. 2020. Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>



- Nurani, D.C., Adikara, F.S., Akhmad, Y., & Faida, M. 2021. The Influence of Quizizz Application in Learning Evaluation to Improve College Students' Learning Outcomes. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 890-896. DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400>.
- Nurhayati, E. 2020. Peningkatan Keaktifan Peserta didik dalam Belajar Berani melalui Media Permainan Pendidikan Quizizz pada MAsa Pencegahan Penyebaran Covid 19. *jurnal pedagogi*, 7 (3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pavita, M. D. A., & Nirmala, D. N. 2021. Merdeka Belajar In Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning To Improve Students' Vocabulary Mastery. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 221–227. <https://doi.org/10.30743/ll.v5i1.3842>
- Pitoyo, M. D. 2019. Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction Through Game Elements In Quizizz Platform. 17.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Rajagukguk, M. 2001. Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) - 3*. pp.45-50. ISSN 978-623-6984-07-9
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. 2020. Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1), 012024. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sambara, D. 2018. “Pengembangan E-Module Akuntansi Perusahaan Jasa Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan
- Santoso, S. 2018. *Mahir Statistik Parametrik Konsep Dasar dan Aplikasi dengan SPSS*.
- Santoso, S. 2018. *Mahir Statistik Parametrik Konsep Dasar Dan Aplikasi Dengan SPSS*.
- Selwyn, N. 2008. “An Investigation of Differences in Undergraduates' Academic Use of the Internet.” *Active Learning in Higher Education* 9, no. 1: 11–22. <https://doi.org/10.1177/1469787407086744>.
- Silalahi, U. 2015. *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Slameto, 2010. “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.” Rineka Cipta, Jakarta.
- Suharsimi, A. 2014. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. 2020. Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto. 9.
- Syah, M. 2011. *Pisikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., Narmaditya, B. S., & Wibowo, A. 2021. Do technological knowledge and game-based learning promote students achievement: Lesson from Indonesia. *Heliyon*, 7(11), e08467. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. 2020. The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers&Education*, 1'



Zhao, F. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

