

Dampak Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan Siswa

Bening Mujianti Rahayu*¹, John Pahamzah*², Asep Muhyidin*³,

beningmujianti283@gmail.com*¹, john.pahamzah@untirta.ac.id*², muhyidin21@untirta.ac.id*³

^{1,2,3}Program Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of using Quizizz in the teaching and learning system at Teknologi Informatika YPML Vocational School. The research method used in this study is quantitative research with a quasi-experimental research design. The research sample consisted of 20 students from Teknologi Informatika YPML Vocational School. Data were collected through pretest and posttest. The research instruments were analyzed using validity and reliability tests. Normality test, homogeneity test and Wilcoxon signed rank test were used for data analysis. The hypothesis test results showed that H_a was accepted and H_o was rejected. The results showed that the use of Quizizz platform significantly affected the reading performance of grade 11 students at Teknologi Informatika YPML Vocational School.

Kata kunci: Talent Education, Civic Education, Practical Skill

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan Quizizz dalam sistem belajar mengajar terhadap pemahaman siswa di SMK Teknologi Informatika YPML. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi-eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa dari SMK Teknologi Informatika YPML. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Instrumen penelitian dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji normalitas, uji homogenitas dan uji peringkat bertanda Wilcoxon digunakan untuk analisis data. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan mempengaruhi kinerja membaca siswa kelas 11 di SMK Teknologi Informatika YPML.

Kata kunci: Strategi Pendidikan Bakat, Pendidikan Kewarganegaraan, Pengembangan Kemampuan

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia memiliki kebijakan pendidikan untuk menerapkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah-sekolah melalui integrasi kurikulum. Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dijiwai oleh Pancasila dan UUD 1945. Landasan formal dan sistem pendidikan kewarganegaraan di Indonesia meliputi UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai landasan operasional dan Peraturan Menteri No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi. Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isu-isu kewarganegaraan. Di Bulgaria, sentimen patriotik berkorelasi positif dengan sikap eksklusivisme (Latcheva, 2010: 187).

Secara umum, pendidikan kewarganegaraan di Indonesia berfokus pada pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan dengan menanamkan nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk perilaku yang perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan di Indonesia bertujuan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu memenuhi hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Gamifikasi adalah teknik pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan untuk memotivasi siswa untuk memperkuat kemampuan pemahaman membaca mereka; Quizizz menyediakan pembelajaran dalam bentuk kuis yang dapat diikuti oleh beberapa pemain, menggunakan avatar, tema, dan musik untuk belajar bagaimana menggunakan aplikasi untuk hiburan lebih lanjut untuk menghibur siswa (Vygotsky, 1962). Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman Siswa SMK Teknologi Informatika YPML.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Teknologi Informatika YPML, Tangerang pada siswa kelas XI tahun ajaran 2020/2021. Data dikumpulkan dengan memberikan pre-test dan post-test masing-masing sebanyak 40 soal untuk mengukur pengetahuan siswa setelah menggunakan Quizizz. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dianalisis dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji peringkat bertanda Wilcoxon digunakan untuk analisis data. Hipotesis statistik juga digunakan, dengan pretest menunjukkan H_0 bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa di kelas, dan posttest menunjukkan H_0 bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam materi Pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan platform Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa validitas kuesioner yang digunakan adalah valid. Hal ini dikarenakan nilai validitas untuk ke-40 pertanyaan pada data lebih besar atau sama dengan 0,05 yang menandakan bahwa data tersebut valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa reliabilitas kuesioner yang digunakan sebesar 0,978 yang berarti kuesioner tersebut reliabel. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan valid, memiliki nilai reliabilitas yang tinggi, dan kuesioner dapat digunakan untuk pengumpulan data.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk variabel pretest dan posttest sebesar 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas memiliki nilai Sig. sebesar 0,010 ($< 0,05$), yang berarti data bersifat homogen dan varians data merupakan varians kelompok. Hal ini berarti bahwa data bersifat homogen dan varians data merupakan varians kelompok. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal dan tidak homogen.

Berdasarkan pertimbangan bahwa pretest dan posttest tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji peringkat bertanda Wilcoxon, yang juga dikenal dengan uji peringkat bertanda Wilcoxon atau uji U Mann-Whitney.

Tabel 1. Wilcoxon Signed Ranks Test Result

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	5 ^a	7.90	39.50
Positive Ranks	14 ^b	10.75	150.50
Ties	1 ^c		
Total	20		

- a. Post-test < Pretest
- b. Post-test > Pretest
- c. Post-test = Pretest

Tabel 2. Test Statistics

	Post-test-Pretest
Z	-2.240 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.025

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks

Dari hasil perhitungan uji peringkat bertanda Wilcoxon, hipotesis H_a diterima karena nilai Z sebesar -2,240 dan nilai p (Asymp.Sig 2 tailed) sebesar 0,025, yang lebih kecil dari batas kritis penelitian yaitu 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

Table 3. Tabel. Pre-test and Post-test comparison

Average	Score	Percentage (%)
Pre-test	19,35	48,38
Post-test	23,2	58

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 19,35, atau 48,38%, sedangkan nilai rata-rata siswa pada posttest adalah 23,2, atau 58%. Kedua hasil tes tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berada di bawah nilai standar kelulusan minimum (KKM) 60 untuk mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN) di sekolah menengah; meskipun berada di bawah KKM, nilai mereka lebih tinggi pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Platform sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman materi belajar siswa.

Hasil penelitian menolak hipotesis H_0 dan menerima hipotesis H_a . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan hasil posttest memiliki nilai yang lebih baik daripada pretest.

SIMPULAN

Berdasarkan masalah, hipotesis penelitian, pengujian hipotesis, dan hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pretest dan posttest yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMK Teknologi Informatika YPML, Tangerang. Hal ini juga berarti bahwa penggunaan platform Quizizz dapat meningkatkan kemampuan siswa, sehingga platform Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Japar, Muhammad. (2018). *The Improvement of Indonesia Students Engagement in Civic Education through Case Based Learning*.
- Kapp, K.N. (2012). *The gamification of learning instruction: Game-based method and Strategies for Training and Education*. San Francisco, USA: John Willey and Sons.
- Latheva, R. (2010). Nationalism versus Patriotism, Or the Floating Boarder? National Identification and Ethnic Exclusion in Post-Communist Bulgaria, 1 (2), 187-215.
- Nurdin, Encep, Dahliyana Asep. (2020). Civic Education as Patriotism Education in Indonesia.
- Nurdin, Encep. (2015). The Policies on Civic Education in Developing National Character in Indonesia.
- Syafriardi, Non. (2023). The Role Of Quizizz Application In Learning: A Literature Review.
- Usmia, Rianda, Samsuri. (2019). The Innovation of Civic Education Studies in Indonesia: A Theoretical Review of Global Citizenship Education.
- Vygotsky, L. (1962). *Studies in communication, thoughts and language*. (E. Hanfmann & G. Vakar, Eds.). MIT Press.