



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 10674-10686

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei Tahun Ajaran 2023/2024

Edward Dohardo Saragih^{1✉}, Agusmanto Hutauruk², Lolyta Damora Simbolon³

(1,2,3) Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia

Email: edward.saragih@student.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang akan diajarkan dengan model pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* berpengaruh digunakan pada pokok bahasan SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 1 Panei T.A.2023/2024 terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Jenis penelitian ini adalah *Quasi eksperimen* dengan populasi seluruh siswa kelas VIII yang berada di kelas VIII SMP Negeri 1 Panei yang terdiri dari 7 kelas. Dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* maka diperoleh sampel dalam penelitian ini sebagai kelas eksperimen (VIII-G) dan sebagai kelas kontrol (VIII-F). Instrumen yang digunakan adalah tes. Maka berdasarkan hasil perhitungan pada kemampuan pemecahan masalah matematis menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen kemampuan pemecahan masalah matematis mempunyai nilai rata-rata $\mu_1 = 65,93$. Pada kelas kontrol kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mempunyai nilai rata-rata $\mu_2 = 57,43$. Dengan memperhatikan nilai Sig.(2-tailed) yang diperoleh dan hasil rata-rata kemampuan antar kelas maka dapat disimpulkan media pembelajaran *Game Berbasis Edukasi Quizizz* berpengaruh lebih tinggi dari pada pembelajaran dengan konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 1 Panei.

Kata Kunci: *Pengaruh, Pemecahan Masalah, Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz*

Abstract

This research was conducted with the aim of finding out whether the teaching materials that will be taught using the Quizzizz Educational Game learning model have an effect on the SPLDV subject matter in class VIII of SMP Negeri 1 Panei T.A.2023/2024 on students' mathematical problem solving abilities. This type of research is Quasi-experimental with a population of all class VIII students in class VIII of SMP Negeri 1 Panei which consists of 7 classes. By using the cluster random sampling technique, samples were obtained in this study as experimental class (VIII-G) and as control class (VIII-F). The instrument used is a test. So based on the results of calculations on mathematical problem solving abilities, it shows that the Sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$ at a significance level of 5%. Based on calculations in the experimental class, mathematical problem solving abilities have an average value of $\mu_1 = 65.93$. In the control class, students' mathematical problem solving abilities have an average value of $\mu_2 = 57.43$. By paying attention to the Sig.(2-tailed) value obtained and the average ability results between classes, it can be concluded that the Quizizz Educational Game Based learning media has a higher influence than conventional learning on students' mathematical problem solving abilities in SPLDV material in class VIII SMP Negeri 1 Panei.

Keywords: *Influence, Problem Solving, Learning Media Educational Games Quizizz*

PENDAHULUAN

Menurut Suyomukti (2015) menyatakan bahwa Pendidikan adalah tempat untuk membentuk citra baik dalam diri manusia agar berkembang seluruh potensi dirinya. Oleh karenanya, dalam hal ini secara umum bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja. Melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. Hal ini juga yang membuat berbagai materi itu dibelajarkan dalam pendidikan. Ketika peserta didik telah belajar, maka secara tidak sengaja akan membentuk pola pikir, yang pada akhirnya membentuk kemampuan dari potensi yang dimilikinya (Pratama et al., 2021).

Mengenai pendidikan telah diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Miladanta dan Muharam, 2021).

Menurut (Naranjo et al., 2018) pendidikan mempunyai posisi yang strategis sehingga dapat tercapai apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Persoalan yang kini dihadapi oleh beberapa negara termasuk Indonesia justru terletak pada mutu pendidikan (Anggraini et al., 2020).

Menurut Christina (2018) Keberhasilan proses pembelajaran didukung oleh tiga aspek utama, yaitu guru, peserta didik dan sumber belajar. Dalam hal ini guru adalah peran utama yang disebut sebagai fasilitator yang diharapkan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan rasa nyaman terhadap peserta didik untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran (Rahmawati et al., 2022). Dengan adanya sumber belajar, baik berupa materi pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, maka peserta didik juga dapat dikatakan subjek pembelajaran diharapkan dapat memahami materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika ketiga aspek utama ini saling mendukung. Dalam penelitian (Sabarna et al., 2023).

Mutu pendidikan di Indonesia jauh ketinggalan dengan negara-negara lain terutama pendidikan matematika. Masalah dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah proses pembelajaran yang berlangsung dikelas masih terlalu didominasi oleh peran guru (*teacher centered*). Pendidikan di Indonesia kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan cara berpikir siswa (Rahman et al., 2020).

Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasarkan perkembangan teknologi modern, artinya matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia (Susanti, 2020). Matematika secara umum didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Secara informal dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Matematika sering dianggap sebagai ilmu yang hanya menekankan pada kemampuan berpikir logis dengan penyelesaian yang tunggal dan pasti.

Salah satu cara mengembangkan potensi siswa adalah dengan pembelajaran matematika yang merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berguna dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari (Selian dan Rambe, 2022). Peran penting matematika dalam kehidupan ini menyebabkan matematika perlu diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Menyadari pentingnya matematika, maka belajar matematika seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan (Kalsum, 2019). Namun pada kenyataannya, pendidikan matematika di Indonesia masih bermasalah, salah satunya karna siswa cenderung berpendapat jika matematika merupakan pelajaran yang sulit (Nugraha, 2018).

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang (Maisurah, 2023). Berbagai sudut pandang mendefinisikan tentang pengertian media salah satunya yaitu, media

pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar (Arsyad Azhar, 2009).

Berdasarkan jenis kemampuan, matematika dapat diklarifikasikan dalam lima kompetensi utama yaitu: 1) Pemahaman matematik (*mathematical understanding*); 2) Pemecahan masalah (*mathematical problem solving*); 3) Komunikasi matematik (*mathematical communication*); 4) Koneksi matematik (*mathematical connection*); 5) Penalaran matematik (*mathematical reasoning*) (La'ia dan Harefa, 2021). Diantara kemampuan-kemampuan matematis tersebut salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Hal ini juga dinyatakan oleh Albay (2019), bahwa "Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam pembelajaran matematika".

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika menekankan pada penggunaan metode, prosedur, dan strategi yang dapat dibuktikan kebenarannya secara sistematis (Lestari dan Abd Rohman, 2022). Dalam matematika istilah pemecahan masalah mengacu pada tugas-tugas yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan matematik siswa. Kemampuan pemecahan masalah siswa penting untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika (Pehkonen Siswono, 2018).

Pada kenyataan di lapangan pada saat melakukan observasi, kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa SMP N 1 Panei masih belum maksimal dan masih tergolong rendah terutama pada materi SPLDV.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dapat dibuktikan dari hasil penelitian Puteha & Ibrahim (2010) bahwa "Hanya sebagian kecil siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik menggunakan strategi tertentu dalam menyelesaikan masalah (Widodo & Amalia, 2020). Hal ini disebabkan karna banyak siswa yang hanya mampu menyelesaikan soal matematika yang sama dengan contoh soal yang diberikan sebelumnya, siswa jarang bertanya kepada guru, siswa jarang mengulang materi-materi matematika yang sudah disampaikan oleh guru (Achmad Ali Fikri dan Syamsul Arifin, 2022).

Game edukasi *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan di kalangan siswa dan guru. Game ini menggabungkan antara pembelajaran dan permainan, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah kemampuan pemanfaatan pengetahuan dalam

memecahkan masalah. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran (Yanti, 2023). Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Iswari et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Penelitian lain yang dilakukan oleh Azizah (2020) menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Namun, meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji pengaruh penggunaan game edukasi tertentu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa (Jahring et al., 2022).

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) termasuk salah satu materi wajib yang perlu dikuasai oleh peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam pembelajaran matematika, Namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal SPLDV.

Sari dan Lestari (2020) menyatakan bahwa "kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal SPLDV ialah kesulitan untuk menuliskan soal bentuk uraian kedalam simbol matematika dikarenakan peserta didik tidak menguasai konsep SPLDV, kesulitan dalam pengoperasian SPLDV dikarenakan peserta didik lupa pada materi yang telah dipelajari sebelumnya dan kurangnya ketelitian dalam mengerjakan soal.

Jiang dan Zulfah(2017) Mengungkapkan bahwa persamaan linear dua variabel merupakan materi yang wajib dipelajari dan dipahami agar dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel yang akan di pelajari.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *quasi experiment* untuk melihat pengaruh media pembelajaran Game Edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Menurut sugiyono (2017) penelitian *quasi eksperiment* adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua variable atau lebih yang sengaja ditimbulkan, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk

mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen karena sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test posttest control group design*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan, dengan demikian pengetahuan akan diketahui secara akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. *Post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (Muchson et al., 2021). Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan pengadaaan pre-test terlebih dahulu pada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *Quizizz* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas control pembelajaran dilangsungkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan masing-masing kelompok diadakan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP NEGERI 1 PANEI. Sekolah ini beralamat di Jln besar Siantar-Seribudolok, Panei Tengah, Kec. Panei, Kab. Simalungun, Sumatera Utara, Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

Jenis populasi dalam penelitian ini adalah populasi terbatas (*finite population*) karena memiliki batas yang jelas secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Panei TA. 2023/2024. Sampel penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari seluruh kelas VIII. Adapun Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling acak atau (*cluster sampling*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 PANEI yang beralamat di Jalan Besar Saribudolok-Siantar Desa Panei Tengah Kec.Panei, Kab.Simalungun, Sumatera Utara 21161 yang merupakan penelitian *Quasi Eksperiment* dengan tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh Pemecahan Masalah Siswa menggunakan media *Quizizz* di kelas VIII SMP NEGERI 1 PANEI, Sebanyak 4 Pertemuan terhadap dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok Eksperimen terdiri dari 32 siswa pada kelas VIII-G dan kelas Kontrol yang terdiri dari 32 siswa pada kelas VIII-F.

Pengambilan sampel yang pada penelitian ini adalah *Cluster Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan acak. Dari 8 kelas yang ada dalam populasi, maka dipilih 2 kelas yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-F sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-G sebagai kelas Eksperimen.

Hasil Uji Coba Instrumen

Dari hasil uji coba tes penelitian diperoleh perhitungan validitas, reliabilitas, taraf

kesukaran, dan daya pembeda tes dengan analisis sebagai berikut:

Salah satu ciri tes yang baik adalah apabila tes itu dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur atau istilahnya valid. Perhitungan Validitas tes untuk memperoleh koefisien validitas setiap butir soal. Perhitungan validitas tes untuk memperoleh koefisien validitas setiap butir soal (Hidayati dan Aslam, 2021). Dari hasil uji coba soal yang diberikan kepada Peserta Didik kelas VIII-B, dengan jumlah peserta didik 32 orang, maka semua soal dikatakan valid. Sehingga didapat harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dikatakan valid dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dari test yang diuji dan 5 soal adalah valid. Artinya, 5 soal tersebut layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Perhitungan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Kemampuan Pemecahan masalah

| Nomor Soal | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|------------|--------------|-------------|------------|
| 1 | 0,63151 | 0,361 | Valid |
| 2 | 0,813085 | 0,361 | Valid |
| 3 | 0,677705 | 0,361 | Valid |
| 4 | 0,755077 | 0,361 | Valid |
| 5 | 0,590622 | 0,361 | Valid |

Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas soal adalah dengan menggunakan rumus Kader Richardson. Perhitungan koefisien reliabilitas soal pada (lampiran5). Maka dapat ditentukan $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,7314111 > 0,349$ dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dengan jumlah peserta didik 32 orang, maka soal uji coba Pre-test dan Post-Test tersebut reliabel. Artinya instrumen tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrument tersebut sudah baik dan dapat dipercaya. Hasilnya seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Reliabilitas Soal

| r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|--------------|-------------|------------|
| 0,7314111 | 0,349 | Kuat |

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t. maka terlebih dahulu dilaksanakan pengujian prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Pemeriksaan terhadap normalitas data digunakan uji normalitas liliefors. Kriteria pengujian normalitas untuk kelas kontrol dan eksperimen yaitu jika $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha=5\%$ dengan $n= 32$. Dari perhitungan pada (lampiran 8) disajikan ringkasan

hasil uji normalitas untuk Pre-test dan post test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

| kelas | | L_{hitung} | L_{tabel} | Keterangan |
|------------|-----------|--------------|-------------|----------------------|
| Kontrol | Pre-test | 0,1256 | 0,1542 | Berdistribusi normal |
| | Post-test | 0,1533 | | Berdistribusi normal |
| Eksperimen | Pre-test | 0,1514 | 0,1542 | Berdistribusi normal |
| | Post-test | 0,1314 | | Berdistribusi normal |

Dari tabel di atas diperoleh bahwa data L_{hitung} kelas eksperimen nilai signifikan sebesar 0,1314, sehingga diperoleh $0,1314 < 0,1542$. Kemudian data L_{hitung} kelas kontrol nilai signifikan sebesar 0,1533, sehingga diperoleh $0,1533 < 0,1542$. Karena dari data yang diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas distribusi data nilai L_{hitung} kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas dua varians antara data hasil pre-test kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji F dengan dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah varian kedua sampel penelitian homogen atau tidak.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test

| | Varians | F_{hitung} | F_{tabel} | Keterangan |
|----------------------|----------|--------------|-------------|------------|
| Pre-test Eksperimen | 58,5312 | 1,0342 | 4,16 | Homogen |
| Pre-test kontrol | 56,6935 | | | |
| Post-test eksperimen | 52,5766 | 1,3427 | 4,16 | Homogen |
| Post- test kontrol | 39,15725 | | | |

Berdasarkan kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel memiliki varians yang sama atau homogen. Dari tabel diatas dapat dilihat $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga data yang diperoleh adalah homogen.

Pengujian Hipotesis

Dengan terpenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogen dengan hasil data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Menentukan Hipotesis Penelitian

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Game Edukasi Quizizz pada kemampuan pemecahan matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panei pada materi SPLDV.

Hipotesis penelitian ini akan diuji dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematis antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Berikut adalah hipotesis statistik untuk uji-t perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Game Edukasi Quizizz pada kemampuan pemecahan matematis .

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Game Edukasi Quizizz pada kemampuan pemecahan matematis .

Kriteria pengambilan keputusan uji-t yaitu:

Terima H_0 jika nilai signifikansi $> 0,05$

Tolak H_0 jika nilai signifikansi $< 0,05$

Uji-t

Untuk melihat apakah ada pengaruh antara Game Edukasi QUIZZ terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei yang disajikan.

Dengan bantuan SPSS 25.0 for Windows ditunjukkan output hasil nilai Sig.(2-tailed) dari uji t sampel independent sebesar 0,00. Dikarenakan nilai Signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan "tolak H_0 " artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kemampuan pemecahan masalah matematis antara rata-rata post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pengaruh tersebut disebabkan oleh perlakuan model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* dan pembelajaran konvensional. Karena terdapat pengaruh yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 1 Panei.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Panei, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Panei. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah cluster random sampling, yaitu setiap kelas mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan

sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk 2 kelas (VIII-F dan VIII-G) dari tanggal 28 Agustus – 7 September Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024, terhadap dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri atas 32 orang siswa pada kelas VIII-G yang diajarkan peneliti dengan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz sedangkan untuk kelompok kontrol terdiri atas 32 orang siswa pada kelas VIII-F yang diajarkan peneliti dengan pembelajaran Konvensional (Agustina dan Zannah, 2020).

Adapun materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa maka diberikan test awal (pre-test) dan juga test akhir (post-test) yang terdiri dari 5 butir soal berbentuk uraian. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui Media Pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV (Ardania et al., 2022). Dimana hipotesis dalam penelitian ini yaitu "Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* pada kemampuan pemecahan matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panei pada materi SPLDV". Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti memberikan post-test untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dikelas eksperimen (VIII-G) dan juga kelas kontrol (VIII-F). Berdasarkan hasil data pre-test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan data menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan pemecahan masalah yang berbeda (Arzfi et al., 2022).

Setelah pre-test dilakukan dan menunjukkan hasil yang berbeda antar kedua kelas maka peneliti selanjutnya memberikan perlakuan pada masing-masing sampel dimana untuk kelas VIII-G mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran media pembelajaran *game edukasi Quizizz* dan kelas VIII-F mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Setelah masing-masing sampel diberikan perlakuan maka dilakukan post-test untuk melihat kemampuan siswa tersebut setelah diberikan perlakuan (Kinanti dan Subagio, 2020). Sehingga diperoleh hasil belajar dikelas eksperimen (VIII-G) dengan menggunakan Media Pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 65,93. Sedangkan untuk kelas kontrol (VIII-F) dengan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 57,43.

Setelah dilakukan perhitungan rata-rata, akan dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Sebelum uji hipotesis dilakukan, maka data hasil post-test yang telah didapatkan akan diuji prasyarat terlebih dahulu (Wijaya, 2022). Adapun uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, uji normalitas dan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui uji hipotesis apa yang akan digunakan. Setelah uji normalitas dilakukan maka

didapat bahwa post-test data berdistribusi normal begitu juga pada uji hipotesis data yang didapat adalah homogen. Maka dari itu peneliti melanjutkan dengan uji parametrik, yaitu Uji-t pada penelitian dihasilkan data Sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa "tolak H_0 ". Ternyata terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII-F dan kelas VIII-G, dimana pengaruh tersebut disebabkan oleh perlakuan pembelajaran yang berbeda yang digunakan pada kedua kelas yang berbeda. Karna adanya pengaruh yang dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMP Negeri 1 Panei.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan serta hasil penelitian yang telah dianalisis, maka kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Game Berbasis Edukasi Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV kelas VIII di SMP Negeri 1 Panei T.A. 2023/2024. Serta ada pengaruh Media *Game Berbasis Edukasi Quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Sistem Persamaan Dua Variabel kelas VIII di SMP Negeri 1 Panei T.A. 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. F. F. (2022) 'Model Pembelajaran Projek Based Learning dan Savi Ditinjau Dari Penalaran Matematis Dan Kemampuan Memecahkan Masalah', 2(8.5.2017), pp. 2003–2005.
- Agustina, H. P., and Zannah, S. N. (2020) 'Analisis Keterampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasaan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz. Jurnal Kependidikan Betara', 1(2), pp. 40–47.
- Anggraini, W., Santi, A. U. P., and Gery, M. I. (2020) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi', Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj.
- Ardania, R., Fitriyah, L. A., and Kuswanti, N. (2022) 'Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp. Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan', 7(1), <https://doi.org/10.33752/Discovery.V7i1.2414>.
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., and Mayar, F. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam

Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 7418–7425, <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i4.3537>.

Hidayati, I. D., and Aslam, A. (2021) 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*', 4(2), p. 251, <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i2.37038>.

Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., and Astrinasari, A. (2022) 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz', *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), pp. 872–881.

Kalsum, U. (2019) 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (Rbl) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sd Negeri 52 Kota Bengkulu', *Iain Bengkulu*.

Kinanti, M. D., and Subagio, F. M. (2020) 'Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), pp. 539–548.

La'ia, H. T., and Harefa, D. (2021) 'Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), pp. 463–474, <https://doi.org/10.37905/Aksara.7.2.463-474.2021>

Lestari, W. M., and Abd Rohman, M. A. A. (2022) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Macam-Macam Gaya Kelas Iv Mi Al Ihsan Damarsi', *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 31–39, <https://Muassis.Journal.Unusida.Ac.Id/Index.Php/Jmpd/Issue/View/1>.

Maisurah, M. (2023) 'Pengembangan Kuis Interaktif Multiple Choice Berbasis Hots Sebagai Instrumen Penilaian Berbantuan Quizizz Pada Materi Sel Elektrokimia', *Universitas Jambi*.

Miladanta, A. N., and Muharam, A. A. S. (2021) 'Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mts Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), pp. 25–37.

Muchson, M., Setiawan, N. C. E., Sari, M. E. F., Novitasari, S., and Rokhim, D. A. (2021) 'Program Pembinaan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Kimia Ma/Sma Pada Mgmp Kimia Kabupaten Mojokerto Berbasis Iot', *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), pp. 420–431, <https://doi.org/10.20956/Pa.V5i3.12017>.

Naranjo, J., Fuad, H., Hakim, Z., Panchadria, P. A., Robbi, M. S., Yulianti, Y., Susanti, E., Sholeh, M., Teuku Fadjar Shadek, R. S., Kamil Arif, I., Gunadhi, E., Partono, P.,

- Sampieri, R. H., and Pariyatin, Y. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak-Katik Melalui Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii', *Jurnal Algoritma*, 12(1), pp. 579–587.
- Nugraha, M. (2018) 'Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning (Rbl) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Ipa', *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), pp. 71–76, <https://doi.org/10.30653/003.201841.45>.
- Pratama, A., Chan, F., and Budiono, H. (2021) 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas V Sekolah Dasar', Universitas Jambi.
- Rahman, R., Kondoy, E., and Hasrin, A. (2020) 'Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa', *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), <https://doi.org/10.58258/Jisip.V4i3.1161>.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., and Suliyanti, S. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam', *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Mi/Sd*, 2(1), pp. 55–66.
- Sabarna, D., Ansari, B. I., and Saputra, H. (2023) 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Soal Uraian Melalui Model Resource Based Learning (Rbl)', *Jurnal Biomafika*, 1(1), pp. 45–50.
- Selian, F. H., and Rambe, R. N. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), pp. 7370–7377, <http://Repository.Uinsu.Ac.Id/Id/Eprint/18577>.
- Widodo, A. N. A., & Amalia, S. R. (2020) 'Creative Problem Solving Dan Resource Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gender', *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), pp. 158–165.
- Wijaya, W. M. (2022) 'Pengembangan Instrumen Penilaian Ipa Menggunakan Aplikasi Quizizz', *Snhrp*, pp. 843–849, <https://Snhrp.Unipasby.Ac.Id/Prosiding/Index.Php/Snhrp/Article/View/398>.
- Yanti, C. (2023) 'Penerapan Model Resource Based Learning Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi Mi Negeri 2 Gowa', *Student Research Journal*, 1(2), pp. 130–147, <https://doi.orgs/10.55606/Sjryappi.V1i2.175>.