



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TERHADAP KETERAMPILAN SELF
REGULATED LEARNING DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

*THE INFLUENCE LEARNING MEDIA ON SELF REGULATED LEARNING SKILLS AND STUDENT
LEARNING OUTCOMES DURING THE COVID-19 PANDEMIC*

Siti Nurhayati^{1*}, Yudin Citriadin², & Syarifatul Mubarak³

^{1,2,3}Program Studi Tadris Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, Indonesia.

DOI: 10.20414/spin.v4i1.5096

History Article

Submitted:

12 May 2022

Accepted:

27 June 2022

Published:

30 June 2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar;
Keterampilan Self
Regulated Learning;
Media Game
Edukasi Quizizz.

Keywords:

Learning Outcomes;
Quizizz Educational
Media Games; Self
Regulated Learning
Skills.

© 2022 CC:BY

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa kelas X MIA MAN 1 Lombok Timur pada masa pandemi covid-19. Jenis penelitian eksperimen dengan desain *non-equivalent pretest-pottest control group design*. Pengumpulan data menggunakan angket dan tes pada kelas eksperimen (X MIA 4) dan kelas kontrol (X MIA 3). Teknik analisa data yang digunakan adalah statistik parametris yaitu uji *independent t-test* dan uji *paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* siswa. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The purpose of this study was to look at the use of Quizizz the educational game media for self-regulated learning skills and students learning outcomes of grade X MIA MAN 1 East Lombok during the Covid-19 pandemic. Type of experimental research with non-equivalent pretest-pottest control group design. Data collection with questionnaires and tests in experimental classes (X MIA 4) and control classes (X MIA 3). The data analysis technique used is parametric statistics, namely the independent t-test and the paired t-test. The results showed that there was a significant influence from the use of Quizizz educational game media on students' self-regulated learning skills. There is no significant influence from the use of Quizizz educational game media on student learning outcomes. There is a significant influence of the use of quizizz educational game media on self-regulated learning skills and student learning outcomes.

How to Cite

Nurhayati, S., Citriadin, Y., & Mubarak, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Keterampilan Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *SPIN-Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*. 4(1). 67-78.

*Coresspondence Author:

Jl. Gajah Mada No. 100, Kota Mataram, Indonesia

Email: 180109010.mhs@uinmataram.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke 21 menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skills*) (Zubaidah, 2016). Salah satu keterampilan abad ke 21 yang sangat penting untuk dikembangkan dalam diri siswa adalah keterampilan *self regulated learning*. Keterampilan *self regulated learning* adalah kemampuan siswa mengatur diri dalam belajar atau disebut juga kemandirian belajar siswa. Kemampuan mengatur diri dalam belajar kimia berperan dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas diri dalam belajar. Secara prinsip, keterampilan *self regulated learning* menempatkan pentingnya kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengendalikan diri sendiri, terutama bila menghadapi tugas. Kemandirian belajar merupakan proses perancangan dan pemantauan diri yang seksama terhadap proses kognitif dan afektif dalam menyelesaikan suatu tugas akademik (Sumarmo, 2019). Apabila siswa mempunyai keterampilan *self regulated learning* yang tinggi cenderung belajar dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh studi temuan Hakim (2012) bahwa individu yang memiliki keterampilan *self regulated learning* yang tinggi cenderung belajar lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur belajarnya secara efektif, menghemat waktu dalam menyelesaikan tugasnya, mengatur belajar dan waktu secara efisien, dan memperoleh skor yang tinggi dalam sains. Selain kemampuan keterampilan *self regulated learning*, yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran

juga adalah kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kimia di MAN 1 Lombok Timur, terdapat fenomena rendahnya hasil belajar dan kemandirian belajar siswa kelas X MIA di MAN 1 Lombok Timur terlihat dari banyaknya siswa yang kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti tidak ada kemauan siswa untuk berpendapat dan bertanya kepada guru ketika siswa tidak paham terhadap materi yang diberikan oleh guru dan masih banyaknya siswa yang menyontek pada saat mengerjakan tugas. Hal lain yang ditunjukkan berkaitan dengan rendahnya kemandirian belajar siswa yaitu, menunggu diperintah oleh guru saat mengerjakan tugas dan siswa melihat hasil pekerjaan temannya karena merasa malas dan tidak memiliki keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya.

Pada saat pembelajaran *online* (*daring*), optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran disaat minimnya waktu belajar.

Berdasarkan hasil observasi di 2 kelas X MIA MAN 1 Lombok Timur pada saat proses belajar masih terlihat siswa yang terlihat berani mengajukan pendapat atau pertanyaan kepada guru apabila ada kesulitan dalam memahami pelajaran, tidak bersedia tampil di depan kelas, dan menghindar ketika akan ditanya guru. Hal ini timbul karena kurangnya rasa percaya

diri yang dimiliki oleh siswa akibatnya berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat belajar di kelas, dan masih juga terdapat siswa yang ketahuan mencontek hasil tugas milik temannya. Dalam proses belajar diharapkan siswa harus aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari. Hal tersebut secara tidak langsung mengarah pada kurangnya keterampilan *self regulated learning* dan rendahnya hasil belajar siswa. Mengingat *self regulated learning* sangat diperlukan dalam masa pandemi covid-19, secara tidak langsung siswa dipaksa untuk mengakali diri agar mampu mendapatkan nilai akademik yang maksimal dengan keadaan yang mendesak seperti saat ini. Keberhasilan individu dalam belajar dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut mengatur diri (Hudaifah, 2020).

Beberapa upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa, diantaranya dengan memberikan tugas presentasi dan tugas-tugas yang dikerjakan baik di rumah maupun di sekolah, namun belum menunjukkan adanya peningkatan *self regulated learning* pada siswa. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk memperbaiki masalah pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan

media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Permainan Quizizz dapat membantu meningkatkan keterampilan *self regulated learning* siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Dewi, 2020) yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game Edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran game edukasi Quizizz, diharapkan berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan *self regulated learning* dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di MAN 1 Lombok Timur, karena berdasarkan hasil observasi, sekolah ini belum menjalankan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini perlu dilakukan.

METODE

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, diterapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, diterapkan pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi Quizizz, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa

penggunaan media game edukasi Quizizz. Penelitian yang dilaksanakan di MAN 1 Lombok Timur merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent pretest-posttest control group design*. desain penelitian dirumuskan sebagai berikut (Sugiyono, 2018):

Tabel 1. Desain penelitian *non-equivalent pretest-posttest control group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ & O₃ : Tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan sudah melakukan pengisian angket keterampilan *self regulated learning*.

X : Perlakuan diberikan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi Quizizz.

O₂ : Tes akhir (*posttest*) dilakukan sesudah diberikan perlakuan dan sudah melakukan pengisian angket keterampilan *self regulated learning*.

O₄ : Tes akhir (*posttest*) dilakukan yang tidak diberi perlakuan dan sudah melakukan pengisian angket keterampilan *self regulated learning*.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MIA di MAN 1 Lombok Timur semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah kelas X MIA di MAN 1 Lombok Timur yaitu sebanyak 4 kelas. sampel yang digunakan adalah 2 kelas yang dibagi berdasarkan teknik *simple random sampling*. Data yang diperlukan adalah data kemampuan siswa yang

diperoleh berupa keterampilan *self regulated learning* yang diperoleh melalui angket dan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes sebelum dan setelah diberi perlakuan. Penelitian terdiri dari tiga variabel yakni satu variabel bebas yang berupa media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz dan dua variabel terikat berupa keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes hasil belajar (*pretest-posttest*). Sebelum menggunakan instrument penelitian berupa angket dan tes (*pretest-posttest*) maka dilakukan teknik analisis data berupa uji validitas, uji homogenitas dan uji normalitas. Angket dan soal tes (*pretest-posttest*) terlebih dahulu dilakukan validasi kepada validator ahli. Angket keterampilan *self regulated learning* yang disusun dan dikembangkan mempunyai indikator; yaitu (1) Ketidaktergantungan terhadap orang lain, (2) Memiliki kepercayaan diri, (3) Berperilaku disiplin, (4) Memiliki rasa tanggung jawab, (5) Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, (6) Melakukan kontrol diri (Hidayati & Listyani, 2013).

Kisi-kisi instrumen angket yang digunakan dapat terlihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen keterampilan *self regulated learning* siswa

Indikator	Sub Indikator	Butir		Jumlah
		Positif	Negatif	
1 Ketidaktergantungan terhadap orang lain	Belajar kimia dengan tidak menerapkan bantuan orang lain.	2, 4	1, 3, 5	5
2 Memiliki kepercayaan diri	Belajar kimia dengan penuh kepercayaan terhadap kemampuan sendiri	6, 8, 9	7, 10	5
3 Berperilaku disiplin	Belajar kimia secara teratur sesuai jadwal	11, 13, 15	12, 14	5
4 Memiliki rasa tanggung jawab	Bertanggung jawab terhadap proses belajar sendiri	16, 17, 19	18, 20	5
5 Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri	Belajar kimia atas kemauan sendiri	21, 22, 23, 25	24	5
6 Melakukan kontrol diri	Melakukan kontrol terhadap kegiatan belajar	26, 28, 30	27, 29	5
Jumlah				30

Selanjutnya data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *independent t-test* dan uji *paired t-test* pada taraf signifikan 0, 050. Penelitian dilakukan dengan cara mengukur keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa dengan media game edukasi Quizizz dengan angket dan tes pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Jadi terdapat dua kelompok data yaitu kelompok keterampilan *self regulated learning* siswa dan hasil belajar kimia siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menganalisis data menggunakan analisis uji *independent t-test* dan uji *paired t-test* uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa dengan adanya media game edukasi Quizizz digunakan program aplikasi IBM SPSS 25. Kriteria pengujian menggunakan angka signifikan jika signifikansi $> 0, 050$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika signifikansi $< 0, 050$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Berdasarkan data angket respon siswa yang telah diberikan kepada kelas kontrol (X MIA 3) dan kelas eksperimen (X MIA 4), diberikan sebelum *pretest* dan sebelum *posttest*, hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan *self regulated learning* terhadap kelas eksperimen setelah melakukan pembelajaran dengan media game edukasi Quizizz terlihat dari nilai rata-rata angket *pretest* lebih kecil yaitu 72, 51 dari nilai rata-rata angket *posttest* yaitu 79, 18. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah diberikan kepada kelas eksperimen (X MIA 4) dan kelas kontrol (X MIA 3), nilai *pretest* kedua kelas terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 85, 00, nilai terendah 25, 00 dan rata-rata 54, 32. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 65, 00, nilai terendah 25, 00 dan rata-rata 42, 76. Dari rata-rata nilai dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah diberikan kepada kelas eksperimen (X MIA 4) dan kelas kontrol (X MIA 3), nilai *posttest*

kedua kelas terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 95, 00, nilai terendah 55, 00 dan rata-rata 71, 89. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 90, 00, nilai terendah 45, 00 dan rata-rata 71, 18. Dari rata-rata nilai dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Analisis data

Hasil analisis data didapatkan dari data penelitian yang sudah dilakukan. Uji validitas dilakukan dengan metode Aiken's skor. Penilaian untuk kedua instrument yakni instrument angket keterampilan *self regulated learning* dan juga soal pretest-posttest keduanya memiliki aiken skor dengan kategori sangat layak pada rentang skor 0, 80. Hasil uji normalitas untuk data hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0, 386 (*pretest*) dan 0, 152 (*posttest*), sedangkan untuk data hasil belajar kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0, 097 (*pretest*) dan 0, 340 (*posttest*). Hal ini berarti bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Untuk data keterampilan *self regulated learning* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0, 857 (*pretest*) dan 0, 067 (*posttest*), sedangkan untuk data keterampilan *self regulated learning* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0, 141

(*pretest*) dan 0, 440 (*posttest*) yang artinya data berdistribusi normal. uji homogenitas untuk data hasil belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0, 943. Hal ini berarti bahwa data hasil belajar bersifat homogen. Untuk data keterampilan *self regulated learning* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0, 851, yang artinya data bersifat homogen.

Analisis data angket keterampilan *self regulated learning*

Analisis angket keterampilan *self regulated learning* dilakukan untuk mengukur sejauh mana tanggapan siswa terkait keterampilan *self regulated learning* ketika belajar menggunakan media game edukasi Quizizz dan ketika belajar tanpa menggunakan media game edukasi Quizizz. Setelah menganalisis hasil angket *self regulated learning* dengan menggunakan skala likert, maka peneliti selanjutnya menganalisis tanggapan yang diberikan siswa dengan menggunakan IBM SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah ada perbedaan tanggapan siswa tentang keterampilan *self regulated learning* setelah diajarkan dengan dan tanpa media game edukasi Quizizz. Peneliti menggunakan uji *independent samples t-test*, berikut data hasil uji *independent samples t-test* disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Uji-t angket keterampilan *self regulated learning*

Independent Samples Test						
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Respon Angket Siswa	Equal variances assumed	,036	,851	-4, 199	73	,000
	Equal variances not assumed			-4, 198	72, 855	,000

Berdasarkan analisis diperoleh kesimpulan bahwa variabel keterampilan *self regulated learning* pada penggunaan media game edukasi Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan karena memperoleh nilai signifikansi sebesar 0, 000

yakni lebih kecil dari 0, 050, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, ini berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* siswa

kelas X MIA MAN 1 Lombok Timur pada larutan elektrolit dan non elektrolit.

Sejalan dengan pendapat dari Sanjaya (2008) bahwa media pembelajaran yang menarik mampu menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkrit sehingga mudah dipahami. Maka dengan demikian media game edukasi Quizizz dapat digunakan untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk memudahkan siswa memahami materi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, pada kelas kontrol rata-rata nilai siswa yaitu 73, 00 sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa yaitu 79, 18.

Suasana kelas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen juga berbeda dalam proses belajar mengajar berlangsung. Pada kelas kontrol siswa perlu dibujuk terus menerus agar aktif dalam bertanya maupun berpendapat, selain itu perlu beberapa kali pengulangan dalam menjelaskan materi agar siswa bisa memahami materi tersebut dengan baik sehingga rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol sebesar 73, 00. Pada kelas eksperimen siswa lebih tanggap dan cepat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, selain itu siswa pada kelas eksperimen mampu menerima materi dengan baik dan cepat belajar dalam menggunakan media game edukasi Quizizz sehingga rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen sebesar 79, 18. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lillah dan Yeni (2019) menyimpulkan bahwa hasil angket *self regulated learning* siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Media game edukasi Quizizz baik digunakan dalam peningkatan keterampilan *self regulated learning* siswa karena dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi

lebih menyenangkan, kreatif dan menarik sehingga dapat menambah pengetahuan penggunaannya. Sesuai dengan manfaat dari media pembelajaran yang disampaikan Indriana (2011) yang salah satunya adalah materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mencapai standar yang ditentukan, pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menetapkan teori belajar. Selain itu media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, siswa juga menerima umpan balik secara langsung, dan memudahkan penerimaan siswa terhadap konsep yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Sadiman (2008), bahwa permainan sebagai media pembelajaran mempunyai banyak peranan, diantaranya yaitu memungkinkan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik secara langsung, dan mempermudah penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media game edukasi Quizizz siswa mendapatkan pengalaman baru belajar sambil bermain. Pengalaman baru yang diperoleh siswa tersebut juga dapat memicu motivasi siswa, motivasi siswa tersebut akan mempengaruhi keterampilan *self regulated learning* siswa. Sesuai dengan pendapat Slameto (2013) salah satu faktor internal dari psikologis siswa yaitu motivasi, yang merupakan kondisi psikologis seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game edukasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan pada keterampilan *self regulated learning* siswa. Dapat diartikan bahwa media game edukasi Quizizz baik digunakan dalam pembelajaran karena media game edukasi Quizizz merupakan media yang menarik, meningkatkan perhatian dan

konsentrasi siswa, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan pada siswa dengan bermain dan belajar. Dimana ketertarikan dan perhatian siswa pada pembelajaran, dan pengalaman yang diperoleh siswa merupakan hal-hal yang mempengaruhi dan mampu meningkatkan keterampilan *self regulated learning* siswa. Hal ini sesuai dengan beberapa media game yang telah di uji kelayakannya seperti “Game Edukasi Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” penelitian ini dilakukan oleh Deti Lestiyorini (2012) mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.

Analisis data hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu kulminasi dari suatu proses yang telah

dilakukan dalam belajar, sehingga menimbulkan perubahan perilaku terhadap siswa setelah melakukan proses belajar. Dimana perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku ini didasari dari tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, sehingga ketika siswa menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran maka akan mewujudkan sebuah perubahan perilaku (Maria, 2020). Pada penelitian ini aspek pada hasil belajar yang diukur menggunakan 20 soal pilihan ganda yang telah diberikan kepada 75 siswa adalah aspek kognitif. Peneliti menggunakan uji *independent samples t-test*, berikut data hasil uji *independent samples t-test* disajikan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Uji-t hasil belajar

Independent Samples Test						
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,005	,943	,274	73	,785
	Equal variances not assumed			,274	72,882	,785

Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa variabel hasil belajar pada penggunaan media game edukasi Quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan, oleh karena itu hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan untuk hasil belajar ditolak, karena nilai signifikansi dari data hasil belajar yang didapatkan sebesar 0,785 yaitu lebih besar dari 0,050, sebagai akibat diperolehnya nilai signifikansi sebesar 0,785 artinya H_0 diterima. Diterimanya H_0 dalam uji hipotesis mengenai pengaruh media game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar, mengindikasikan bahwa media game edukasi Quizizz tidak berpengaruh

signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil nilai pretest kelas kontrol maupun eksperimen lebih besar dari hasil nilai posttest, seperti pada pretest memperoleh nilai 60 sedangkan pada posttest memperoleh nilai 55.

Suasana kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan ketika belajar baik yang dilakukan dengan menggunakan media game edukasi Quizizz dan ketika tidak menggunakan media game edukasi Quizizz, serta interaksi antar siswa yang terlihat tidak terlalu pasif dan terlihat juga banyaknya siswa kurang bersemangat ketika proses belajar mengajar

membuktikan bahwa siswa sudah memiliki hasil belajar terbilang rendah. Serta terlihat juga pada saat diberikan soal-soal latihan baik ketika menggunakan media game edukasi Quizizz maupun tidak menggunakan media game edukasi Quizizz masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai 20-50. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa yaitu 71,89 dan kelas kontrol rata-rata nilai siswa yaitu 71,18.

Sejalan dengan pendapat Sagala (2014) menyatakan bahwa peserta didik dapat berhasil belajar diperlukan persyaratan tertentu antara lain menimbulkan minat dan konsentrasi yang tinggi terhadap mata pelajaran. Diterimanya H_0 disini mungkin disebabkan juga karena pada proses penelitian berlangsung kurangnya pertemuan pembelajaran untuk penyampaian materi larutan elektrolit dan non elektrolit, seharusnya dilakukan sebanyak 4-5 kali pertemuan namun pada saat penelitian dilakukan hanya 2 kali pertemuan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh

peneliti. Terbukti pada proses belajar mengajar berlangsung banyaknya siswa yang kurang aktif dalam bertanya dan banyaknya siswa yang kurang konsentrasi serta tidak adanya perhatian terhadap apa yang dijelaskan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Slameto (2013) mengatakan bahwa konsentrasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, jika tidak konsentrasi maka tidak ada perhatian terhadap apa yang dijelaskan pada saat proses pembelajaran sehingga tidak ada daya tangkap terhadap apa yang dijelaskan.

Analisis data angket keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar

Peneliti menggunakan IBM SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah ada perbedaan tanggapan siswa tentang keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar setelah diajarkan dengan dan tanpa media game edukasi Quizizz. Peneliti menggunakan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui perbedaan diantara 2 kelas. Berikut data hasil uji *paired samples t-test* disajikan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Uji *paired samples t-test* keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreEks Angket – PostEks Angket	-6, 811	7, 427	1, 221	-9, 287	-4, 335	-5, 578	36	,000
Pair 2	PreKonAngk et – PostKon Angket	-,342	9, 609	1, 559	-3, 501	2, 816	-, 219	37	,827
Pair 3	PreEksHasil Belajar – PostEks Hasil Belajar	-17, 568	19, 026	3, 128	-23, 911	-11, 224	-5, 617	36	,000

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
						95% Confidence Interval of the Difference		T	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		Lower	Upper		
Pair 4	PreKon Hasil Belajar – PostKon Hasil Belajar	-28,421	14,571	2,364		-33,210	-23,632	-12,024	,000

Berdasarkan analisis diperoleh kesimpulan bahwa variabel keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar pada penggunaan media game edukasi Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan karena memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yakni lebih kecil dari 0,050, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, ini berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa kelas X MIA MAN 1 Lombok Timur pada larutan elektrolit dan non elektrolit. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa akan meningkat. Peningkatan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi agar dapat meningkatkan keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa

melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz.

Pendapat diatas menjelaskan bahwasanya Quizizz dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran kimia dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Sunardi (2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif Quizizz memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lillah dan Yeni (2019) menyimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran bergerak, dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan *self regulated learning* siswa.

Dilihat dari hasil analisis hipotesis untuk data keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa pada data *pretest-pottest* kelas kontrol untuk keterampilan *self regulated learning* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,827

yakni lebih besar dari 0,050, maka hipotesis alternatif (Ha) ditolak, ini berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa kelas X MIA MAN 1 Lombok Timur pada larutan elektrolit dan non elektrolit. Hal ini kemungkinan terjadi karena pada kelas kontrol tidak menggunakan media game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada saat menjawab angket yang telah disebarkan kepada siswa yaitu 73,00 sebelum melakukan pembelajaran dan 73,32 setelah melakukan pembelajaran. Dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 72,51 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,18. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lillah dan Yeni (2019) menyimpulkan bahwa hasil angket *self regulated learning* siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Hasil hipotesis di atas maka ada beberapa keuntungan penggunaan media game edukasi Quizizz dalam pembelajaran pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yaitu: mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berpengaruh kepada *self regulated learning* siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit, lebih memudahkan siswa untuk cepat memahami materi, serta dapat digunakan sebagai bahan evaluasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap keterampilan *self regulated learning* siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIA di MAN 1 Lombok

timur hal ini ditandai dengan nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 yakni lebih kecil dari 0,050. Selanjutnya tidak terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIA di MAN 1 Lombok timur hal ini ditandai dengan nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,875 yakni lebih besar dari 0,050. Selanjutnya penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan *self regulated learning* siswa dan hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIA di MAN 1 Lombok timur hal ini ditandai dengan nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 yakni lebih kecil dari 0,050.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung
- Hakim. (2012). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Pustaka Swara.
- Hidayati, K., & Listyani, E. (2013). Improving Instruments of Student's Self-Regulated Learning. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 14(1). 84-99. <https://doi.org/10.21831/pep.v14i1.1977>
- Hudaifah, F. (2020). Peran Self Regulated Learning di Era Pandemi Covid-19. *Biomatika Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 76–84. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i02.773>
- Indriana., & Puji, L. (2011). Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Multiple Intelligences with Game*

- Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 4 (1). 47-48.
- Maria, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*. 2(5), 67–77.
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/378>
- Prameswari, L. A., & Anistiyasari, Y. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Bergerak Terhadap Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Sistem Komputer. *Jurnal IT-Edu*. 03(02). 44–51.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/26893>
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sinaga, K. (2017). Penerapan Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Kimia Dasar Untuk Meningkatkan Self Regulated Learning Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 11. (2), 1932-1944.
<https://doi.org/10.15294/jipk.v11i2.10609>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmo, U. (2019). *Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik*. (Laporan penelitian). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Smp Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Pendidikan*. 3 (12). 89.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, (2), 1–17.