

Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Blended Learning Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma

by Cek Turnitin UWKS

Submission date: 24-Dec-2023 08:49PM (UTC+0700)

Submission ID: 2190948656

File name: aruh_Persepsi_Siswa_Dalam_Blended_Learning_Aplikasi_Quizizz.pdf (1,018K)

Word count: 1470

Character count: 9490

PENGARUH PERSEPSI SISWA DALAM BLENDED LEARNING APLIKASI QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LOGARITMA

Adinda Rahayu Putri Yussista¹⁾, Suhartono²⁾, Herfa Maulina Soewardhini³⁾, Anik Kirana⁴⁾

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya^{1,2,3,4}

adindad43@gmail.com¹, suhartono_fbs@uwks.ac.id², herfasoewardhini_fbs@uwks.ac.id³, anikkirana_fbs@uwks.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 13-12-2022

Disetujui: 28-12-2022

Kata Kunci:

persepsi siswa
blended learning
aplikasi quizziz
hasil belajar

ABSTRAK

Abstrak: Pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran daring dikeluhkan oleh siswa karena mereka merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran baru diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seiring berjalannya perkembangan teknologi. Penelitian dilakukan pada kelas X di SMA Hang Tuah 4 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa dalam Blended Learning, penggunaan aplikasi Quizizz, Blended Learning dengan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi logaritma. Metode penelitian ini menggunakan pre-experimental kuantitatif desain one grup pre-test post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa berpengaruh terhadap hasil belajar di dalam penerapan Blended Learning dengan aplikasi Quizizz.

Kata kunci: persepsi siswa, Blended Learning, aplikasi Quizizz, hasil belajar

Abstract: During the Covid-19 pandemic, students complained about online learning because they felt bored and bored in teaching and learning activities. New learning is needed to improve student learning outcomes as technology develops. The research was conducted in class X at SMA Hang Tuah 4 Surabaya. This study aims to determine the effect of student perceptions in Blended Learning, the use of the Quizizz application, Blended Learning with the Quizizz application on student learning outcomes on logarithmic material. This research method uses a quantitative pre-experimental design one group pre-test post-test. The results of the study indicate that students' perceptions affect learning outcomes in the application of Blended Learning with the Quizizz application.

Keyword: student's perception, blended learning, quizziz, learning outcomes

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 yang sedang dialami masyarakat di dunia membuat kasus Covid-19 di Indonesia pertama kali terkonfirmasi pada awal bulan Maret tahun 2020 menyebabkan pandemi ini sangat berdampak pada seluruh bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung di sekolah dengan tatap muka menjadi kendala dengan adanya pandemi ini. Sehingga untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran pada masa pandemi ini, bisa dilakukan dengan Blended Learning.

Menurut Fitron & Mu'arifin, (2019: 2) persepsi adalah sebuah tanggapan atau penerimaan langsung melalui panca inderanya untuk mengetahui segala hal yang dilihat disekitarnya. Persepsi dapat diartikan sebagai sebuah tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu sebuah proses dalam diri seseorang untuk dapat mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Menurut Irwanto (2002:71) setelah individu melakukan interaksi dengan obyek-obyek yang di persepsikan maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua yaitu: 1) Persepsi positif, persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang di teruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal itu akan di teruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap obyek yang di persepsikan. 2) Persepsi negatif, persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan obyek yang di persepsi. Hal itu akan di teruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap obyek yang di persepsikan.

Mosa dan Rusman (2011) menjelaskan blended learning mencampurkan adalah dua unsur utama yaitu pembelajaran di kelas dengan pembelajaran daring (online). Menurut Saliba, Rankine and Cortez (2013: 5) ciri – ciri Blended Learning adalah sebagai berikut: Tatap muka dan kegiatan pembelajaran online, Kelas tradisional waktu diagendakan dengan pembelajaran yang berbeda seperti akhir pekan, intensif, dan penggunaan teknologi, Simulasi, kegiatan kelompok, pembelajaran berbasis online.

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game, yang membawa aktivitas multipermainan ke ruang kelas dan membuat latihan

di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Pada Aplikasi Quizizz, urutan pertanyaan diacak untuk setiap peserta didik sehingga mengurangi kecurangan yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Selain itu guru juga dapat menugaskan pekerjaan rumah untuk memberikan peserta didik latihan tambahan (Sabilila et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Persepsi Siswa dalam Blended Learning dan Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Logaritma Kelas X MIPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pengaruh Persepsi Siswa dalam Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma Kelas X MIPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya, 2) Pengaruh Persepsi Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma Kelas X MIPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya, dan 3) Pengaruh Persepsi Siswa dalam Blended Learning dan Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma Kelas X MIPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah pre-experimental kuantitatif dengan desain penelitian one grup pre-test and post-test (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan satu kelas berisi 34 siswa di SMA Hang Tuah 4 Surabaya, yaitu X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen. Kelas X MIPA 2 diberi perlakuan dengan Blended Learning dan menggunakan Aplikasi Quizizz. Penelitian pada kelas tersebut diawali dengan pre-test dan setelah itu diadakan pemberian perlakuan untuk pengukuran ulang dengan post-test.

Pengumpulan data yang di pilih adalah angket dan tes. Ada dua kali proses yang dilakukan yaitu pre-test dan post-test. Jenis angket yang digunakan adalah angket terbuka dimana siswa sebagai responden akan menjawab beberapa pertanyaan atau pernyataan secara bebas. Tujuan diberikan angket tersebut untuk mengetahui respon siswa terhadap uji coba produk. Respon siswa berkaitan tentang Blended Learning dan penggunaan Aplikasi Quizizz. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah angket dan tes.

Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Angket dan tes tersebut terdiri dari pre-test

dan post-test. Untuk angket atau kuesioner berupa 15 pernyataan yang terkait tentang Blended Learning dan angket atau kuesioner berupa 10 pernyataan yang terkait tentang penggunaan Aplikasi Quizizz. Kemudian untuk tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah masing-masing 10 soal untuk pre-test dan post-test. Lembar pre-test diberikan sebelum pembelajaran menggunakan Blended Learning kemudian untuk post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan Blended Learning dan menggunakan Aplikasi Quizizz.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Kuesioner (angket)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1.1	34	2	4	3.06	.649
X1.2	34	1	4	2.06	.694
X1.3	34	2	4	3.35	.691
X1.4	34	1	3	2.06	.736
X1.5	34	1	4	2.44	.786
X1.6	34	1	4	2.97	.797
X1.7	34	2	4	2.79	.641
X1.8	34	1	4	2.50	.707
X1.9	34	1	4	2.18	.626
X1.10	34	2	4	3.32	.638
X1.11	34	1	4	2.65	.691
X1.12	34	1	4	3.24	.699
X1.13	34	1	4	2.35	.597
X1.14	34	1	4	2.59	.783
X1.15	34	1	4	2.44	.824
X2.1	34	1	4	2.62	.697
X2.2	34	2	4	2.97	.460
X2.3	34	1	4	2.74	.864
X2.4	34	1	3	2.38	.604
X2.5	34	3	4	3.18	.387
X2.6	34	2	4	2.91	.712
X2.7	34	1	3	2.71	.524
X2.8	34	1	3	2.56	.613
X2.9	34	1	4	2.79	.641
X2.10	34	2	4	3.06	.343
Valid N (listwise)	34				

Keterangan :

X1 : Blended Learning

X2 : Penggunaan Aplikasi Quizizz

1, 2, 3, dst : Pernyataan Kuesioner

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa dalam *Blended Learning* menunjukkan bahwa adanya peningkatan daripada pembelajaran sebelumnya. Mereka lebih paham dengan pembelajaran saat luring daripada daring. Sehingga lebih efektif dengan diadakannya *Blended*

Learning dalam pembelajaran. Kemudian untuk penggunaan Aplikasi Quizizz, banyak siswa senang dan dengan adanya media pembelajaran yang baru menjadikan siswa lebih termotivasi lagi untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi.

Tabel 2. Hasil Tes

Descriptives				Statistic	Std. Error
Pretest	Mean			49.76	.950
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		47.83	
		Upper Bound		51.70	
	5% Trimmed Mean			49.58	
	Median			50.00	
	Variance			30.670	
	Std. Deviation			5.538	
	Minimum			40	
	Maximum			65	
	Range			25	
Interquartile Range			9		
Posttest	Mean			79.71	1.492
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		76.67	
		Upper Bound		82.74	
	5% Trimmed Mean			79.67	
	Median			80.00	
	Variance			75.668	
	Std. Deviation			8.699	
	Minimum			60	
	Maximum			100	
	Range			40	
Interquartile Range			20		
Skewness			.059	.403	
	Kurtosis		-.182	.788	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam rata-rata pre-test ke rata-rata post-test. Sehingga dari nilai tersebut, memang terdapat pengaruh dalam *Blended Learning* dan penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Siswa memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran yang menggunakan *Blended Learning*. Siswa juga memberikan persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Quizizz. Menurut siswa, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz merupakan pembelajaran yang baru bagi mereka. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi Quizizz dapat

diaplikasikan untuk memudahkan pembelajaran ,
untuk mata pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- 11 Adiningsih, Dyahnita. (2012). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2011/201. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alvikusuma, Yoselia. (2019). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
- Fitron, M. & Mu'arifin. (2019). Survei Tingkat Persepsi Siswa terhadap Konsep Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan*: 264-271.
- 5 Herlin, L., Suwendra, W., & Haris, Iyus A. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Smp Saraswati Singaraja Terhadap Evaluasi Pembelajaran Ips Terpadu Pada Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*: 495-504.
- Irwanto. (2002). Psikologi Umum, (Buku PANDUAN mahasiswa). Jakarta : PT. Prehallindo.
- Mamahit, Calvin E. J. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Model Bauran Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa [The Effect Of The Blended Learning Model On Student Learning Outcomes And Perceptions]. *Jurnal Ilmi* 10: 67-83.
- Rahmawati & Putri, Evita M. (2020). Learning From Home dalam Persepektif Persepsi Mahasiswa Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*: 17-23.
- Salsabila et al. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*: 163-173.
- 8 Sanga, L., Purba, L., & Indonesia, U. K. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP Volume 12, Nomor 1, April 2019*: 29-39, 12, 29-39.
- Suhartono & Maulina H. (2021). Penyusunan Alat Evaluasi Online Menggunakan Quizizz Terintegrasi dengan Google Classroom. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*: 989-996.
- Suhartono & Setiyawan H. (2017). Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah Materi Bilangan Berpangkat dan Logaritma. *Jurnal Autentik*: 43-51.

Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Blended Learning Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unma.ac.id Internet Source	2%
2	www.kompasiana.com Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	2%
4	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	2%
5	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%
7	journal.uwks.ac.id Internet Source	2%
8	ojs.ummetro.ac.id Internet Source	2%
9	repository.unsada.ac.id Internet Source	2%

10

eprints.upj.ac.id

Internet Source

2%

11

ojs.unsimar.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off