

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK SISWA KELAS VI DI MASA COVID-19 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA DAN BUDI PEKERTI

Lisniasari<sup>1</sup>, Winja Kumari<sup>2</sup>, Tommy<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAB Bodhi Dharma

lisniasari@bodhidharma.ac.id; winjakumari@bodhidharma.ac.id;

Tommyang1993@gmail.com

### ABSTRACT

With the rapid shift from classroom to online learning, learning problems in education are becoming more and more common. Parents and children aren't the only ones affected. Teachers also need to be able to use technology to deliver online classes. One of the key elements of online learning during the pandemic is interactive quizzes. Gamification-based learning environments can enhance the learning experience in the classroom.

The purpose of this study was to determine the significance of Quizizz's effect on psychomotor growth in grade 6 of Maitreyawira Private Primary School in terms of performance scores during a pandemic.

The quantitative method used in this work is a descriptive quantitative method. Questionnaire/questionnaire distribution is the method of data collection for variable X, and pre- and post-test results is the method of data analysis that students used for variable Y in this study.

The results of this study demonstrate that regression can be used to predict the effects of the Quizizz interactive learning media on the psychomotor development of 6th grade students. The calculated F magnitude gives an f-test of 12.666 with a significance value of 0.001. Primary Education. The significance of constant and dependent variables was examined using the results of t-test analysis (psychomotor development). According to the coefficients in the table above,  $H_0$  is rejected because the size of t-count is 8,529 in Sig. 0.000 0.05. The hypothesis behind this is that quizizz's interactive learning materials have a significant impact on the psychomotor development of 6th graders.

**Keywords:** *COVID-19 pandemic, Psychomotor development, Quizlet*

### ABSTRAK

Karena pergeseran cepat dari pembelajaran langsung ke pembelajaran online, masalah pembelajaran menjadi lebih umum di bidang pendidikan. Orang tua dan anak-anak bukan satu-satunya yang terkena dampak; guru juga harus dapat menawarkan pengajaran online menggunakan teknologi. Salah satu komponen utama pembelajaran daring selama pandemi adalah Quizizz interaktif. Lingkungan belajar berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar di kelas.

Untuk menilai pentingnya dampak quizizz terhadap perkembangan psikomotorik siswa kelas VI SD Swasta Maitreyawira ditinjau dari skor keterampilan selama pandemi, penelitian ini dilakukan.

Metodologi kuantitatif untuk pekerjaan ini adalah metodologi deskriptif kuantitatif. Distribusi kuesioner adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data tentang variabel X, dan hasil pretest dan posttest adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data tentang variabel Y.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa regresi dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap perkembangan psikomotorik siswa kelas VI.

F hitung sebesar 12.666 dengan tingkat signifikansi 0,001 menurut uji f. Instruksi utama menggunakan temuan analisis t-test, pentingnya variabel konstanta dan ketergantungan diselidiki (perkembangan psikomotor).  $H_0$  diabaikan karena t hitung adalah 8,529 dengan Sig. 0,000 0,05 sesuai tabel koefisien di atas. Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa perkembangan psikomotor siswa kelas enam sekolah dasar secara signifikan dipengaruhi oleh materi pembelajaran interaktif yang disediakan oleh Quizizz.

**Kata kunci:** *Pandemi COVID-19, Perkembangan Psikomotor, Quizlet*

## **Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat di era digital, membuat kemajuan penting dan perlu. Kemajuan teknologi menuntut orang untuk belajar dan meningkatkan diri agar dapat mengikuti dan bersaing. Oleh karena itu, manusia harus mampu beradaptasi dengan banyaknya perubahan dan kesulitan yang dihadapinya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang berbeda pada berbagai aspek kehidupan manusia.

Pada tahun 2020, dunia dilanda pandemi coronavirus (Covid-19), dan manfaat pengembangan teknologi ini diakui secara luas. Pendidikan merupakan salah satu profesi yang terkena dampak pandemi wabah virus corona (Covid-19). Sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran kini dilakukan secara online atau jarak jauh, dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Baik kelebihan maupun kekurangan ini harus diperhatikan (Wilson, 2020: 67).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di kelas dalam pembelajaran daring atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Menurut analisis awal berdasarkan observasi, pembelajaran berlangsung di sekolah menggunakan berbagai alat, termasuk rapat Zoom, PowerPoint, dan platform Google. Di antaranya adalah situs Google yang menawarkan informasi tentang pembelajaran daring, Google Form yang digunakan untuk membagikan tugas dan PH (Penilaian Harian) kepada siswa, serta grup WhatsApp yang membantu komunikasi antara guru dan orang tua siswa.

Untuk mendorong keberhasilan proses pembelajaran, seorang guru harus mampu memberikan kesempatan belajar yang menarik dan inovatif. Salah satunya adalah memanfaatkan dengan sebaik-baiknya sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran. Siskawati & Pujiati (2016:74) merekomendasikan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran agar siswa dapat

terlibat secara utuh dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat dengan mudah mengakses informasi atau sumber apa pun yang disediakan dosen melalui media.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar agar informasi yang disampaikan menjadi lebih teratur dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan sukses dan efisien. 174 (Nurrita 2018). Pemikiran dan perhatian siswa dapat dirangsang dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga terjadi proses pembelajaran yang efisien.

Penggunaan sumber belajar yang tepat dan efektif dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Pello (2018:90), memasukkan game online ke dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka.

Media interaktif berbasis komputer telah tumbuh memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di kelas. Media interaktif dibuat agar selama proses pembelajaran siswa dapat berkomunikasi dengan komputer. Media yang sering digunakan dalam pendidikan biasanya terdiri dari suara, gambar, video, grafik, dan elemen lainnya. Media interaktif secara signifikan dapat merangsang motivasi belajar mahasiswa selain memudahkan dosen dalam menyajikan materi (Cecep, 2017: 78).

Karena Quizizz menggunakan sistem gamifikasi yang meningkatkan semangat belajar anak dan merupakan salah satu media pembelajaran yang mungkin digunakan di masa pandemi seperti ini, maka penggunaan Quizizz di kelas dianggap tepat. Penggunaan media Quizizz di kelas atau online dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, menurut Safitri et al. (2019: 367).

Papan peringkat, avatar, power up, tema, meme, dan musik hanyalah beberapa dari sekian banyak menu yang ditawarkan Quizizz yang sangat membantu dan mudah digunakan serta diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Menu-menu tersebut dapat mendorong siswa untuk terus berkembang dan berusaha menjadi yang terbaik. Terdapat beberapa fitur dalam media Quizizz yang dapat digunakan untuk pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan media Quizizz sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena pendekatan baru dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh media Quizizz. guru (Mulyati & Evendi, 2020: 72 ).

Hasil perkembangan siswa juga dapat diamati melalui penggunaan media Quizizz. Aplikasi ini sangat praktis untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung era revolusi 4.0 di bidang pendidikan karena cara penggunaannya yang sederhana dan cepat. 2020: 66 (Mulyati & Evendi). Dimungkinkan juga untuk memainkan Quizizz tanpa terlebih dahulu masuk atau membuat akun. Jika pengajar membuat kuis atau pertanyaan, mereka dapat membagikan tautan ke pertanyaan setelah kuis selesai. Data yang ditawarkan oleh Quizizz juga terorganisir dengan baik dan terperinci, dan file excel dengan data tersebut dapat diunduh. Selain itu, Quizizz menawarkan fungsi untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.

Materi pendidikan yang disampaikan oleh para profesional di atas sangat memperhatikan ajaran Sang Buddha. Sang Buddha menggunakan media yang tepat dan menyesuaikan ajarannya dengan kebutuhan murid-muridnya ketika Beliau ingin berbagi pelajaran dengan mereka. Berbagai sutta yang telah diuraikan dapat

digunakan untuk mempelajari bagaimana Sang Buddha menerapkan penggunaan media dalam mengajar murid-muridnya.

Buku Angutara Nikaya III berisi pandangan Buddha tentang penggunaan media pendidikan. Dilaporkan bahwa seorang bhikkhu bernama Culapanthaka berjuang mati-matian untuk menghafal bahkan satu syair dari ajaran tersebut. Sang Buddha mengetahui keadaan ini, oleh karena itu Beliau memberikan sepotong kain putih kepada Bhikkhu Culapanthaka dan memerintahkan beliau untuk menggosoknya dengan tangan. Pikiran yang bersih bisa menjadi kotor karena lobha, dosa, dan moha, seperti halnya kain putih yang telah digosok bisa menjadi kotor, menurut biksu Culapanthaka, yang juga mengikuti petunjuk Sang Buddha dan akhirnya mencapai Kearahattaan (Vijjananda, 2013: 23 ).

Mempertimbangkan apa yang telah dikatakan di atas, media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci dalam suatu proses yang berhasil. Penggunaan media akan memudahkan guru dan pendidik lainnya dalam mengorganisasikan pelajaran secara cermat dan tepat guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu, media yang digunakan harus dimodifikasi agar sesuai dengan RPP guru. Dalam rangka meningkatkan efisiensi dan kemanjuran proses dan hasil pembelajaran, media merupakan tujuan.

### **Metode**

Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Perkembangan Psikomotor Siswa Kelas VI Masa Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Karakteristik di SDN Maitreyawira Deli Serdang.. Menurut Sudaryono (2017:82), penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan atau fenomena seperti yang sedang terjadi. Tujuannya adalah untuk menguji teori atau memberikan jawaban atas pertanyaan tentang keadaan subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, pertanyaan sampel diajukan dan tanggapan dicatat untuk dianalisis menggunakan kuesioner, yang merupakan alat pengumpulan data. Tiga puluh siswa kelas enam SD Maitreyawira di Deli Serdang menerima angket.

Skala Likert digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi tanggapan peserta. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi masyarakat terhadap fenomena sosial, menurut Sugiyono (2019: 167). Penyusunan indikator instrumental, yang dapat berupa laporan atau survei, kemudian dilakukan dengan menggunakan indikasi tersebut sebagai titik awal. Alat program SPSS 25 digunakan untuk tes dalam penelitian ini.

### **Hasil**

#### **Deskripsi Data per Indikator**

Indikator variabel X dalam penelitian ini meliputi seberapa sederhana penggunaan Quizizz, seberapa bermanfaatnya untuk pembelajaran, dan seberapa sederhana dan menariknya penggunaan Quizizz yang terdiri dari 30 item pernyataan. Hasil rekapitulasi deskriptif dapat dibagi menjadi lima kelompok, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju.

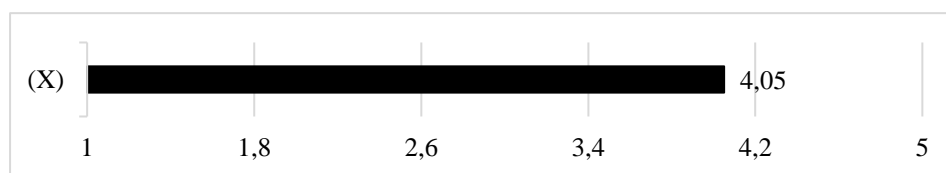
#### a) Kemudahan Penggunaan *Quizizz*

Tabel 1. Deskripsi Kemudahan Penggunaan Quizizz

Kategori	Bobot	F	%	F.X	(X)
Sangat Setuju	5	96	32%	480	
Setuju	4	131	43.7%	524	
Netral	3	66	22%	198	
Tidak Setuju	2	6	2%	12	
Sangat Tidak Setuju	1	1	0.3%	1	
<b>TOTAL</b>		<b>300</b>	<b>100%</b>	<b>1215</b>	<b>4.05</b>

Sumber: Data Olahan dari Penyebaran Angket Bulan Februari 2022

Diagram 1. Rentang Skala Penelitian Kemudahan Penggunaan Quizizz



Dengan skor rata-rata yang tinggi yaitu 4,05, maka subvariabel kemudahan penggunaan Quizizz masuk dalam kelompok setuju. Dapat disimpulkan dari skala penelitian di atas bahwa mayoritas responden percaya bahwa pernyataan mereka tentang kegunaan Quizizz akurat.

b) Manfaat *quizizz* dalam pembelajaran

Tabel 2. Deskripsi Manfaat Quizizz Dalam Pembelajaran

Kategori	Bobot	F	%	F.X	(X)
Sangat Setuju	5	104	35%	520	
Setuju	4	109	36.3%	436	
Netral	3	70	23%	210	
Tidak Setuju	2	14	5%	28	
Sangat Tidak Setuju	1	3	1.0%	3	
<b>TOTAL</b>		<b>300</b>	<b>100%</b>	<b>1197</b>	<b>3.99</b>

Sumber: Data Olahan dari Penyebaran Angket Bulan Februari 2022

Diagram 2. Rentang Skala Penelitian Manfaat Quizizz Dalam Pembelajaran



Subvariabel kemudahan penggunaan quizizz memiliki hasil rata-rata yang tinggi yaitu 3,99 dan posisi range-nya berada pada kategori setuju. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan tepat tentang manfaat quizizz dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari skala penelitian di atas.

c) Kenyamanan dan ketertarikan saat menggunakan *quizizz*

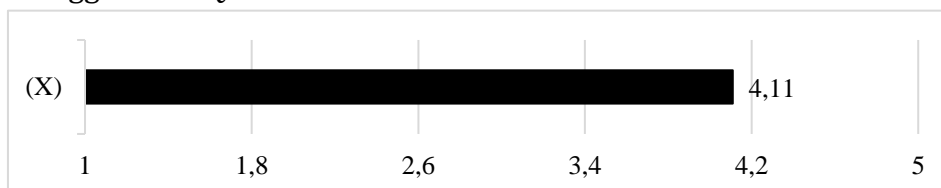
Tabel 3. Deskripsi Kenyamanan dan Ketertarikan Saat Menggunakan Quizizz

Kategori	Bobot	F	%	F.X	(X)
Sangat Setuju	5	123	41%	615	

Setuju	4	103	34.3%	412	
Netral	3	59	20%	177	
Tidak Setuju	2	14	5%	28	
Sangat Tidak Setuju	1	1	0.3%	1	
<b>TOTAL</b>		<b>300</b>	<b>100%</b>	<b>1233</b>	<b>4.11</b>

Sumber: Data Olahan dari Penyebaran Angket Bulan Februari 2022

Diagram 3. Rentang Skala Penelitian Kenyamanan dan Ketertarikan Saat Menggunakan Quizizz



Pada saat menggunakan Quizizz subvariabel kenyamanan dan minat memiliki skor rata-rata yang tinggi yaitu 4,11 dengan posisi rentang berada pada kategori setuju. Seperti yang terlihat dari skala penelitian di atas, mayoritas responden menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman dan antusias menggunakan Quizizz.

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Temuan uji validitas dalam penelitian ini ditampilkan beserta hasil dari 30 pernyataan yang diberikan oleh 30 responden. Semua informasi pada kuesioner penelitian dianggap valid. Faktor-faktor media pembelajaran interaktif Quizizz kemudian dapat dievaluasi lebih lanjut dengan menggunakan data tersebut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif Quizizz

No. Soal	Nilai r Tabel	Nilai r Hitung	Keterangan
P1	0.361	0.681	Valid
P2	0.361	0.676	Valid
P3	0.361	0.516	Valid
P4	0.361	0.603	Valid
P5	0.361	0.539	Valid
P6	0.361	0.648	Valid
P7	0.361	0.421	Valid
P8	0.361	0.549	Valid
P9	0.361	0.626	Valid
P10	0.361	0.718	Valid
P11	0.361	0.446	Valid
P12	0.361	0.703	Valid
P13	0.361	0.582	Valid
P14	0.361	0.502	Valid
P15	0.361	0.589	Valid
P16	0.361	0.514	Valid

P17	0.361	0.601	Valid
P18	0.361	0.646	Valid
P19	0.361	0.584	Valid
P20	0.361	0.831	Valid
P21	0.361	0.718	Valid
P22	0.361	0.677	Valid
P23	0.361	0.643	Valid
P24	0.361	0.586	Valid
P25	0.361	0.686	Valid
P26	0.361	0.499	Valid
P27	0.361	0.660	Valid
P28	0.361	0.701	Valid
P29	0.361	0.485	Valid
P30	0.361	0.587	Valid

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa angket yang dibagikan dan diisi oleh 30 siswa telah tervalidasi. Item yang diketahui dianggap valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel atau sebaliknya.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif Quizizz

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.939	30

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha-nya lebih besar dari 0,600, maka uji reliabilitas perangkat media pembelajaran interaktif Quizizz disebut reliabel. Dari tabel di atas kita dapat melihat bahwa  $0,939 > 0,600$ . Artinya data yang diuji valid dan reliabel sehingga berhasil.

### **Uji Normalitas**

Penyajian uji normalitas menggunakan uji statistik nonparametrik (K-S) Kolmogorov-Smirnov dari media pembelajaran kuis interaktif perkembangan psikomotorik pada 30 responden dengan nilai standar deviasi 4,29, nilai absolut 0,127, dan signifikansi 0,200 yang signifikan lebih tinggi dari nilai = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  tidak ditolak atau data yang dikumpulkan dari alat distribusi (kuesioner) berdistribusi normal.

Tabel 6. Perhitungan Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>	
	Unstandardized Residual

N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.29057380
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.123
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Fixed the importance of Lillie Four.  
 d. This is the true lower bound of significance.  
 Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Berdasarkan hasil data uji normalitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data mengenai media pembelajaran terhadap perkembangan psikomotorik Siswa SD kelas VI telah memiliki distribusi normal, sehingga dalam menganalisis data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan analisis *statistik parametric*.

### **Uji Homogenitas**

*Pengujian* ini menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25* dengan menggunakan metode *levene statistic*. Perhitungan homogenitas ini berdasarkan pada nilai rata-rata (mean).

Tabel 7. Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perkembangan Psikomotorik	Based on Mean	1.821	5	24	.147
	Based on Median	.623	5	24	.683
	Based on Median and with adjusted df	.623	5	19.793	.684
	Based on trimmed mean	1.791	5	24	.153

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Pengujian uji memiliki varian yang sama (homogen). Hal ini diketahui dari nilai signifikan (mean) uji tes homogenitas sebesar 0.147 lebih besar dari 0.05. jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan psikomotorik siswa dari setiap kelas yang diteliti bersifat homogen.

### **Uji Regresi Linear Sederhana**

Tabel 8. Analisis Regresi Linear Sederhana

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.856 <sup>a</sup>	.732	.723	4.367



- a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran
- b. Dependent Variable: Perkembangan Psikomotorik

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Uji ini menghasilkan nilai R (korelasi) sebesar 0,856 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat baik antara media pembelajaran dengan perkembangan psikomotorik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa semakin kuat hubungan semakin dekat nilai R dengan 1. Koefisien determinasi R Square di atas yang memiliki nilai 0,732 menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif berpengaruh terhadap perkembangan psikomotorik sebesar 73,2%, sedangkan faktor lainnya, yang tidak termasuk dalam persamaan regresi, mempengaruhi sisanya 26,8%.

**Uji Hipotesis**

Tabel 9. Uji Hipotesis

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1459.605	1	1459.605	76.553	.000
	Residual	533.862	28	19.066		
	Total	1993.467	29			

- a. Dependent Variable: Perkembangan Psikomotorik
- b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

F yang ditentukan sebesar 76,553 dengan taraf signifikan 0,000, sesuai dengan analisis hasil uji F. Asumsinya adalah jika Sig. > 0,05, Ho disetujui dan jika Sig. 0,05, maka Ho ditolak. Jika tingkat signifikansi (Sig. Value) yang dihitung lebih kecil dari 0,000 tetapi lebih besar dari 0,05 maka analisis regresi dapat digunakan untuk mempengaruhi pengaruh media pembelajaran kuis interaktif terhadap perkembangan psikomotorik siswa kelas VI sekolah dasar.

Tabel 10. Koefisien Regresi Media Pembelajaran

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.217	6.259		5.467	.000
	Media Pembelajaran	.447	.051	.856	8.749	.000

- a. Dependent Variable: Perkembangan Psikomotorik

Sumber: Diolah menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel koefisien di atas dapat diketahui nilai t hitung sebesar 5,467 dengan Sig. 0,000 0,05, artinya Ho tidak diterima untuk uji t untuk menentukan signifikansi konstanta dan variabel dependen (perkembangan psikomotorik). Hal ini didasarkan pada hipotesis bahwa siswa kelas VI sekolah

dasar mendapat manfaat yang signifikan dari platform pembelajaran interaktif Quizizz.

### **Diskusi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa perkembangan psikomotorik anak kelas VI SD cukup tinggi pada masa pandemi karena proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Hal ini terlihat dari gambaran data masing-masing indikator, dimana skor rata-rata indikator yang mengukur seberapa mudah penggunaan Quizizz adalah 4,05; skor rata-rata indikator yang mengukur manfaat Quizizz bagi pembelajaran adalah 3,99; dan skor rata-rata untuk indikator yang mengukur seberapa nyaman dan tertarik pengguna menggunakan Quizizz adalah 4,11; ketiga indikator tersebut menampilkan hasil dengan nilai rata-rata yang tinggi.

Selain itu ditetapkan bahwa semua hasil valid karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel digunakan dalam menilai uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan metode angket (kuesioner) sebanyak 30 pernyataan kepada 30 responden, sedangkan hasil uji reliabilitas  $0,939 > 0,600$ . Hal ini menunjukkan bahwa data yang diteliti berhasil karena akurat dan dapat dipercaya, dan karena hasil uji homogenitas  $0,147$  lebih besar dari  $0,05$  pada nilai signifikan (mean), maka data dianggap homogen.

Hasil analisis data dengan menggunakan metode regresi linier sederhana adalah  $0,856$ . Menurut asumsi bahwa semakin dekat nilai  $R$  ke  $1$ , dan mengingat bahwa  $R$  Square memiliki nilai  $0,732$ , dengan demikian berarti  $73,2\%$  perkembangan psikomotorik dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif quizizz, maka media pembelajaran dan perkembangan psikomotorik memiliki hubungan yang kuat.

Besarnya  $F$  hitung adalah  $76,553$  dengan taraf signifikan  $0,000$ , menurut pemeriksaan temuan uji  $F$ . Regresi dapat digunakan jika dapat diasumsikan bahwa Sig. dalam perhitungan ini adalah  $0,000$  kurang dari  $0,05$ .

Hasil analisis uji- $t$  untuk menentukan apakah konstanta dan variabel dependen signifikan secara statistik (perkembangan psikomotorik). Berdasarkan tabel Koefisien di atas diperoleh  $t$  hitung sebesar  $5,467$  dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  diabaikan. Hal ini didasarkan pada hipotesis bahwa siswa kelas VI sekolah dasar mendapat manfaat yang signifikan dari platform pembelajaran interaktif Quizizz.

Efek ini disebabkan oleh penggunaan sumber belajar yang menarik dan menghibur oleh guru dalam pelajaran interaktif serta oleh orang tua yang mendukung anak-anak mereka selama masalah akademik.

Ada beberapa ciri yang menunjukkan anak SD Maitreyawira memiliki nilai psikomotorik yang baik, antara lain kemauan sendiri saat bertanya tentang konsep yang belum dipahami, rasa percaya diri yang tinggi saat belajar, dan kemauan berinteraksi dengan teman di sekolah.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran jarak jauh di sekolah sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif. Dengan memanfaatkan internet dan kecerdasan guru, pembelajaran di kelas dapat menjadi menarik dan berhasil.

2. Alat pembelajaran interaktif Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan hasil belajar, menurut sejumlah penelitian sebelumnya.
3. Pemanfaatan materi Quizizz interaktif untuk pembelajaran berjalan dengan sukses dan tanpa hambatan. Temuan yang diperoleh dari siswa menyelesaikan kuesioner dapat ditampilkan; mereka memiliki skor rata-rata yang tinggi. Dalam hal ini, pemanfaatan Media Interaktif Quizizz dapat bermanfaat bagi pembelajaran siswa di kelas.
4. Dari hasil rekapitulasi dapat disimpulkan bahwa Quizizz mudah digunakan dengan skor rata-rata 4,05; manfaat pembelajaran, dengan skor rata-rata 3,99; serta kenyamanan dan ketertarikan saat menggunakan Quizizz, dengan skor rata-rata 4,11. Hal ini menghasilkan skor rata-rata 4,05, dengan persentase yang tinggi masuk dalam kategori tinggi.
5. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, diperoleh besaran R Square dengan nilai 0,732 yang menunjukkan bahwa 73,2% perkembangan psikomotorik siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif quizizz, selebihnya 26,8% dipengaruhi oleh faktor lain.
6. Keyakinan diri dan keinginan untuk belajar lebih lanjut merupakan unsur lanjutan yang dapat mempengaruhi perkembangan psikomotorik anak sekolah dasar.

#### **Daftar Pustaka**

- Cecep, Kustandi. (2017). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mulyati dan H. Evendi (2020). Untuk meningkatkan hasil belajar matematika di SMP 2 Bojonegara digunakan media game Quizizz untuk pembelajaran matematika. 03(01), 64–73, *Jurnal Pendidikan Matematika*.  
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- T.Nurrita (2018). pembuatan media pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171. *Jurnal Kajian Al-Quran, Hadits, Syari'ah, dan Tarbiyah*.
- Alfa Karisma Sardjono, pello (2018). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas X SMA IPH 2 Surabaya Dengan Menggunakan Jenis Teams Games Tournament (TGT) Didukung Kahoot Media Untuk Topik Persamaan Kuadrat Diambil Dari <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/buana-matematika/article/view/1733>"
- Putra Ferdi Fauzan, Desy, dan Safitri (2019). pendampingan kelompok guru dalam pembuatan media pembelajaran Quizizz. direproduksi dari <https://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>.
- Maya, Pujiati, dan Siskawati (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli dimaksudkan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran geografi. dikutip dari "[JSS/article/view/11522](https://jurnal.fkip.unila.ac.id)" di [jurnal.fkip.unila.ac.id](https://jurnal.fkip.unila.ac.id).
- Sudaryono. (2017). (2017). Rajawali Press, *Metodologi Penelitian*, Jakarta.
- Sugiyono. (2019). (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabet, London
- H.Vijjananda (2013). *Budha Keajaiban*. Yayasan Ehipassiko, Jakarta

A.Wilson (2020). Pemanfaatan teknik pembelajaran online dengan aplikasi berbasis Android di masa pandemi dunia. Organisasi Artikel Pendidikan, atau SAP, nomor 5 (1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6386>