

Pelatihan Pembelajaran Inkuiri Melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X

Rahmi¹, Desvita Lestari²

Universitas Kepulauan Riau Batam, Indonesia. rahmikumbang@gmail.com⁽¹⁾

Universitas Kepulauan Riau Batam, Indonesia, desvitalestari@gmail.com⁽²⁾

Email Correspondence: rahmikumbang@gmail.com

Abstrak

Abstrak. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN BATAM pada materi Plantae. Metode pengabdian yang digunakan adalah *pre-eksperimen* dengan sampel adalah kelas X IPA 1 MA USB FILIAL MAN BATAM. Metode pengabdian kuantitatif digunakan untuk sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Adapun desain pengabdian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Berdasarkan hasil pengabdian dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan memberikan pengaruh pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar pada materi plantae dapat dilihat dari hasil analisis data yang berupa skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan skor rata-rata *pretest* yaitu 71,35 dan nilai *posttest* yaitu 91,14. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *Paired t-test*. Hasil dari uji tersebut yaitu nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang artinya pelatihan terdapat pengaruh antara pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN BATAM pada materi Plantae.

Kata kunci: Inkuiri, *Google Meet*, *Quizizz*, Hasil belajar

Abstract

This community service aims to provide inquiry learning training through Google Meet and Quizizz on the learning outcomes of class X students at MA USB FILIAL MAN BATAM on Plantae material. The community service method used is pre-experiment with a sample of class X IPA 1 MA USB FILIAL MAN BATAM. The quantitative community service method is used for certain samples, data collection using instruments, data analysis is quantitative/statistical, with the aim of testing the established hypothesis. The community service design used is One Group Pretest-Posttest. Based on the results of the community service, it can be concluded that the training has an effect on inquiry learning through Google Meet and Quizizz on learning outcomes in plantae material which can be seen from the results of data analysis in the form of pretest and posttest scores. The difference in the average pretest score is 71.35 and the posttest score is 91.14. The data collected was then analyzed using the Paired t-test. The results of the test are sig. (2-tailed) namely $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted which means that training has an influence between inquiry learning through Google Meet and Quizizz on the learning outcomes of class X students at MA USB FILIAL MAN BATAM on the Plantae material

Keywords: Inquiry, Google Meet, Quizizz, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan ialah salah satu bidang yang sangat penting dan membutuhkan perhatian khusus dari seluruh masyarakat Indonesia, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan serta kemajuan pendidikan di Indonesia akan tetapi semua guru, orang tua maupun peserta didik itu sendiri turut bertanggung jawab.

Untuk saat ini pendidikan di Indonesia mengalami kondisi perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai permasalahan yang berhubungan dengan kualitas serta mutu pendidikan yang masih rendah.

Saat ini awal Februari tahun 2020 di Indonesia telah dikejutkan dengan adanya wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *corona* atau dikenal dengan istilah *Covid-19* (*Corona virus diseases-19*) (Puspitasari, 2020). Virus *corona* atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Corona Virus (SARS-CoV-2)* merupakan virus yang dapat menyerang sistem pernapasan. Virus *corona* dapat menyebabkan gangguan ringan pada pernapasan, infeksi paru-paru, hingga kematian (Pane, 2021).

Rumitnya penanganan wabah virus ini maka pemerintah mengambil keputusan menerapkan kebijakan untuk memutuskan mata rantai penyebaran virus *covid-19* dengan cara *Social Distancing*. Pandemi ini sangat berdampak pada dunia pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung tatap muka di sekolah pun terkendala akibat adanya pandemi ini. Maka dari itu pemerintah memilih jalan keluar yang bisa dipilih untuk mengatasi kendala pada masa pandemi ini yaitu dengan melakukan pembelajaran secara daring (*online*).

Berdasarkan hasil dari observasi di MAN USB FILIAL MAN BATAM terdapat kurangnya konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran, adapun sebagian peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, malasnya siswa dalam belajar di rumah selama masa pandemi membuat mereka bosan dan kurang perhatian terhadap belajar, dan sebagian peserta didik seringkali lupa dengan materi yang sudah dipelajari sehingga berdampak kepada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, dan komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online* (Ermayulis, 2020). Akan tetapi bila dilihat dari kondisi Negara Indonesia saat ini, penggunaan pembelajaran daring kurang efisien dalam pelaksanaannya, sebab kemampuan teknologi yang masih rendah, keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet dan biaya. Penguasaan guru dan siswa pada teknologi informasi masih terbilang kurang, dan tidak semua guru yang mengerti dalam menggunakan *mobile digital*.

Pembelajaran daring ini juga menuntut adanya kerja sama antar guru dengan orang tua. Ada sebagian orang tua yang mengeluh dengan adanya pembelajaran daring ini, dan tidak semua orang tua yang mampu memberikan fasilitas kepada anak-anaknya saat pembelajaran daring. Hal itu sangat berpengaruh terhadap efektif atau tidaknya pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru. Dampaknya, proses transfer ilmu mengalami hambatan yang dapat berakibat pada penurunan hasil belajar.

Dalam pembelajaran daring saat ini siswa dapat berinteraksi dengan guru dan teman melalui berbagai media *online* seperti *Google Classroom*, *Video Conference*, *Zoom*, *Edmodo*, *Google Meet* maupun *Group Whatsapp*. Salah satu media *online* yang banyak digunakan pada saat pembelajaran daring adalah *Google Meet* (Wahyuni, 2021). *Google meet* merupakan aplikasi pembelajaran daring yang memungkinkan berlangsung tatap muka dan komunikasi dengan jaraknya jauh, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Melalui aplikasi *google meet* ini guru dapat melakukan pertemuan/tatap muka bersama peserta didik dengan mudah menggunakan *Handphone* ataupun laptop. Aplikasi *google meet* ini digunakan untuk melihat dan mengikuti secara langsung

pembelajaran dari jarak jauh yang bisa dilakukan oleh guru dan peserta didik dari tempat yang berbeda dimanapun, mereka bisa berdiskusi secara online dan bertatap muka langsung. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan supaya memudahkan peserta didik dalam menguasai suatu materi pembelajaran sehingga membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Aplikasi selanjutnya yang dapat mempermudah pembelajaran secara daring adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* ini merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui website dan aplikasi secara langsung baik oleh guru maupun peserta didik. Aplikasi *Quizizz* ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Kusuma, 2020) *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi.

Quizizz ini sangat cocok digunakan untuk membangun interaktif peserta didik, karena aplikasi ini peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan dengan temannya sehingga mereka bisa melihat rangking yang di dapat secara bersama-sama. Dan soal-soal yang disajikan dalam *Quizizz* memiliki batasan waktu sehingga adanya keterbatasan waktu peserta didik dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan sebagai alternative dalam media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah.

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang harus terjalin interaksi saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas, yaitu guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat, sehingga di harapkan mampu mempermudah dalam porses pembelajaran guru dan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Akan tetapi seorang guru harus memahami materi secara utuh dan dapat menguasai kelas dengan baik karena di dalam kelas akan adanya interaksi antara siswa dengan guru. Maka dalam pengabdian ini akan menerapkan model pembelajaran inkuiri.

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Fauziyah, 2015).

Pada model pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih banyak berdiskusi untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran ini siswa dituntut untuk meneliti suatu hal dengan kritis. Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menemukan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka kami tertarik untuk melakukan pengabdian dengan judul “Pelatihan Pembelajaran Inkuiri Melalui *Google Meet* Dan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Ma Usb Filial Man Batam Pada Materi *Plantae*.

Metodologi

Metode pengabdian yang digunakan dalam hal ini adalah *Pre Eksperimental*. Menurut Sugiyono (2010) dalam Fatkhan (2017) Desain ini dikatakan sebagai *pre-experimental design* karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Pada pengabdian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Variabel yang digunakan terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yaitu Pembelajaran Inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pengabdian ini dilakukan di MA USB FILIAL MAN Batam tahun ajaran 2023 dan dilaksanakan pada bulan Agustus. Sampel pengabdian dilakukan dikelas X IPA 1 berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Kegiatan observasi dilakukan dengan bantuan yang berupa aplikasi *Google Meet* karena pembelajaran dilakukan secara daring. Pengabdian yang dilakukan pada observasi yaitu dengan melihat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti, ketepatan waktu masuk peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, keseriusan peserta didik terhadap materi yang diberikan, dan sikap peserta didik saat proses belajar mengajar. Pada pengabdian ini hasil belajar diukur dengan memberikan tes kepada peserta didik berupa soal. Tes yang diberikan yaitu *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *Quizizz*. Tes yang berupa soal obyektif bentuk pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini dilaksanakan di MA USB FILIAL MAN Batam pada siswa kelas X IPA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN Batam pada materi *Plantae*.

Data hasil pengabdian ini digunakan berupa hasil belajar yaitu skor *pretest* yang dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setelah diberikan *pretest* dengan menggunakan *Quizizz* selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan *Google meet* dengan bahan ajar melalui *power point*. Pemberian tersebut masing-masing dilakukan selama 2 minggu. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Google meet*, maka akan dilakukan *posttest* dengan menggunakan *Quizizz*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mencari tau pelatihan ini memberikan pengaruh ataupun tidaknya penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang dilakukan pada pengabdian ini yaitu dengan menerapkan uji n-gain dan uji t.

Tabel 1. Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain dengan menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut :

Rata-Rata	0,5917
Minimal	-1,00
Maksimal	1,00

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain Score adalah sebesar 0,5917 termasuk dalam kriteria sedang. Dengan nilai N-Gain Score minimal -1,00 dan maksimal 1,00. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari proses pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN Batam pada materi Plantae.

Berikut Hasil Uji-t dengan menggunakan SPSS versi 25 :

Tabel 2. Uji-t

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-18.784	20.256	3.330	Lower	Upper			
					-25.537	-12.030	-5.641	36	.000

Dari kriteria uji t jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2.tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN Batam pada materi Plantae.

Simpulan

Setelah melakukan pengabdian pelatihan pembelajaran ternyata berpengaruh yang signifikan antara pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN BATAM. Hal ini dapat dilihat dari uji t diperoleh nilai sig nilai sig. (2.tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara pembelajaran inkuiri melalui *Google Meet* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA USB FILIAL MAN Batam pada materi Plantae Tahun Ajaran 2023

Daftar Pustaka

- Ermayulis, S. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi COVID-19. <https://www.stit-alkifayahriaau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>. Di akses 09 Maret 2021.
- Fatkhan, A. H. (2017). Jenis-Jenis Penelitian Eksperimen. <https://fatkhan.web.id/jenis-jenis-penelitian-eksperimen/>. Diakses tanggal 28 April 2021.
- Fauziyah, D. (2015). Penerapan strategi pembelajaran inquiry pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar. *Prosiding Seminar Nasional*. 49–59.
- Helvi Darsi Pemberdayaan Orang Tua Murid Dalam kegiatan Sport Massage di TK Scorbia Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan. (2025). *Ite Ngabdi*, 1(1), 25-36. <https://doi.org/10.61798/d1cj2511>

- Kusuma, Y. A. (2020). *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, Yogyakarta.
- Pane, M. D. C. (2021). Virus Corona. <https://www.alodokter.com/virus-corona>. Diakses tanggal 09 Maret 2021.
- Prilyta, R. A., Susanti, R., & Santoso, L. M. (2016). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Edmodo pada Materi Sistem Peredaran Darag Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, III: 169-182.
- Puspitasari, R. (2020). Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan Di Indonesia. <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>. Diakses tanggal 09 Maret 2021.
- Sugiyono . (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta : Bandung
- Utami, T. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*. 1: 2–3.
- Wahyuni, V. N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Google Meet Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD AL-ISLAM PLUS KRIAN Sidoarjo*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya