PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA NEGERI 1 KOTO BALINGKA

Rona Umita[1], Khairuddin[2], Supratman Zakir[3], Liza Efriyanti[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]ronaumitha@gmail.com, [2]khairuddin@uinbukittinggi.ac.id, [3]supratman@uinbukittinggi.ac.id, [4]lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Koto Balingka dengan jumlah sampel 68 siswa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan group Design Pretest-postest control design, dengan metode quasi eksperimen kuantitatif.anggapan sementara yaittu Ha diaman ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan H0 dimana tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotetsis dengan uji t. pada hasil uji t dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran quiziz terhadap hasil belajar siswa tidak terdapat pengaruh yang signifikan yang artinya Ha ditolak dan H0 diterima.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu usaha menyiapkan dan mengembangkan pribadi dan sikap anak yang baik sesuai dengan pancasila, serta pengetahuan siswa yang akan dipergnakan nanti. Hal tersebut berhubungan jika ditinjau dari sudut hukum, pengertian pendidikan berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu: "Pendidikan ialah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaman, pengendalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keteramplan yang diperlukan drinya, masyarakat, Bangsa dan Negara". (Wahyuni & Husnah 2020) Selain pentingnya dalam mengembangkan potensi diri pendidikan juga berperan penting untuk meningkatkan derajat kehidupan manusia dalam sudut pandang manusia dan juga sang pencipta

Peningkatan kualitas pendidikan ialah suatu unsur yang sangat pentng dalam usaha meningktkan kualitas sumber daya manusia. Penngkatan mutu pendidikan memegang peranan penting dalam kefektifan proses belajar mengajar. Supaya pembelajaran efektif dan efisiien, peserta didik dan pendidik secara bersamaan harus mempunyai hubungan timbal balik[2]. Menurut Sudjana (2001) dalam Raja Usman (2018) cara yang dapat dilakukan untuk mengaktfkan belajr siswa dalam proses belajar mengajar adalah gru memanfatkan strategi pembelajaran yang inovasii dan bervarasii, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi atau strategi mengajar setiap kali mengajar.(Noor, 2020) Oleh sebab itu menggunakan media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaraan dapat diartikan sebagai proses pembelajaran menggunakan sebuah media. Media suatu hal yang dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan lancer, yang dimana media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun tidak cetak atau pandang, ataupun keduanya dengan tertulis teknologii perangkat keras yang berfungsii dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan dalam definiisi interaktiif media pembelajaran itu ialah komunikasi antara komponen komunikasi[4]. Pada masa kini media pembelajaran terus berkembang dengan pesat. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran harus diimbangi dengan kemajuan zaman. Untuk contohnya ialah oenggunaan teknologi digital yang sudah mulai digunakan untuk pembantu proses pembelajaran. (Indriyana, 2019)

Keberhasilan yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dapat digambrkan sebagaii keterampilan siswa setelah selesai dari proses pembelajaran. Hasil belajar bukan hanyaa diuukur dengan menggunakan angkaa ataupun menggunakan siimbol sajaa, tetapii dapat juuga diiukur dengann melihat siikap atu tingkah laku pelajar setelah selesai dari proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat didukung oleh metode pengajaran yang dilakukan oleh guru. (Sabila, 2020) Metode pembelajaran sangat beragam. Sehingga guru dapat memilih metode apa yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran. Namun banyak juga pendidik yang cuma mengandalkan metode pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar tiidak menariik bagi pesertaa didiik. Salah satu contohnya pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah.(Sholohah, 2020)

Pelaksanaan pembelajaran metode ceramah sering kali membuat siswa belum cukup fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, dan nilai kurang menarik oleh siswa. Sehingga pada proses belajar guru harusnya menggunaakan media pembelajaran, supaya dapat menariik perhatiian peserta didiik. Permasalahan kurang menariknya pembelajaran dapat diatasi dengan pengguaan media pembelajaran yang menggunakan smartphone dan internet yang bertujuan memaksimallkan prosess maupun hasill pembelajaraan. Salah satu perangkat yaang tepat untuk dugunakan ialah media quizizz yang ditampilkan dalam bentuk pembelajaran berbasiis internet. (Devi 2023)

Quiziz yauti software berbasis permainan pendidikan yang dapat dimanfaaatkan sebagaii saarana menyampaikaan materii, quizizzz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menariik dan menyenangkan. (Muhtadin, 2020) Proses pembelajaran sambil bermain akan sangat menarik perhatian siswa dalam belajar. Dengan menggunakan quizizz dapat menjadi suatu keputusan yang bagus untuk peningkatan hasil belajar siswa. Quizizzz dapat diigunakan guruu sebagaii latiihan soal diawal proses belajar dan di akhiir proses belajar, serta memantau hasil aktifitas siswa. Pendidk bisa mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan untuk memilih jawaban yang tepat dan cepat[6]. Manurut sebuah informasii yaang didapatkan darii artikel ressmi quizizzz (www.quizizz.com), lebih dari 10 juta siswa yang mengggunakan quizizzz, 1 dari 2 sekolaah di Amerika Serikat menggunakan meetode kuis, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiiap bulan.

Penggunaan quizziz dalam belajar bisa meningkatkan ketertarikan dan paham peserta didik tentang materi pembelajaran yang diberikan. Menuurut Cristiyanda dan Sylvia (2021) dalam Milfin (2023), Quizizz dapat pengaruhi hasil belajar siswa tentang pemahaman materi yang berikan [7]. Quizizz yaitu suatu software pendidkan berbasis game. Game sebagai media pembelajaran dintegrasikan dengan materii pembelajaran atau soal-soal evaluasii yang dapat membuatt proses pembelajaran lebiih menarik dan menyenaangkan. Henry (2010) dalam Mulatsih (2020) mengatakan dampak positiif penggunaan game, dimana dampak positifnya ialah game memberikan nuansa mengasyikkan dan hiburan dan juga game memberikan latihan untuuk menyelesaika masalah dan logika. Game quizizzz ialah software pendidkan berbasiss game, yang membuat proses pembelajaran lebih mengasyikkan[8]. Impelamentasi penggunaan game quizizz, bisa dilakukan siswa pada perangkat elektronok masing-masing.

Penggunaan perangkat elektronik di SMA N 1 Koto Balingka sudah di dukung oleh pihak sekolah dengan mmeperbolehkan siswa untuk membawa perangkat eloktronik terkhusus smartphone dengan harapan dapat digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran. Penggunaan smartphone di sekolah sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran terlebih dalam proses pembelajaran mata pelajaran Informatika. Dengan diperbolehkannya siswa membawa smartphone kesekolah, penulis memilih SMA N 1 Koto Balingka ini sebagai lokasi penelitian.

SMA N 1 Koto Balingka merupakan SMA Negeri satu-satunya yang ada dikecamatan Koto Balingka. Sekolah ini berdiri pada 21 Mei tahun 1991 yang berada pada Jalan Lintas Barat Air Balam. Sekolah ini pada tahun 2022 telah menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X. Dalam kurikulum merdeka siswa kelas X diwajibkan untuk belajar informatika. Namun tidak dengan siswa kelas XI dan kelas XII, dikarenakan mereka tetap menggunakan kurikulum 2013. Jadi pada SMA N 1 Koto Balingka ini menerapkan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengn ibu Sinta Marito, S.Kom sebagai guru mata pelajaran Informatika yang penulis lakukan pada 17 Januari 2024, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya pelajaran Informatika cukup sulit dipahami, karena pembelajarannya banyak istilah baru yang akhirnya siswa memerlukan bantuan bantuan untuk mengembaangkan keterampiilan prosess supayaa merekaa mammpu menjelajahii dan memahamii apa yang dipelajari. Namun dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru tersebut hanya metode ceramah, dikarenakan beliau mengatakan bahwa terdapatnya keterbatasan waktu dalam pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran. Prosess pembelajaran yang dillakukan denngan metode ceramah tak jarang membuat siswa cenderung bosan dan tidak fokus terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi sepertii ini akan memberiikan dampak yang sangat besar dalam siswa mencapai tujuan pembelajaran yang mengharapkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehiingga akan berpengaruh terhadap hasiil belajar siswa

METODE

Pada peneliitian kali inii peneliti mengggunakan penelitian jeniis penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dengan metode Quasi eksperimen. Penelitian Quasi eksperimen yaitu penelitian percobaan, yang dimana penelitian ini membandiingkan 2 kelompok sasaran penelitian. Satu kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan tertentu dan satu kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. perbandingan hasil belajar antara kedua kelompok merupakan ukuran tingkat pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen itu.(Dedy, 2022) Dalam penelitian ini ada populasi dan sampel. Untuk populasi dalam penelitian ini merupakan semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Koto Balingka.

Untuk pengambillan sampel menggunakan tekniik purposiive sampliing. purposive sampliing ini ialah cara mengumpulkan sampel dengan keputusan tertentu. Purposive sampling dipilih sebab responden yang ambil menjadi sampel berdasarkan atas keputusan peneliti sendiri. Cara ini dilakukan sebab keterbatasan waktu, tenaga dan dana yang pada akhirnya peneliti tidak dapat mengambil sampel besar. Kriteria yang dipilih pada penelitian kali ini ialah siswa dan siswi kelas X yang belajar informatika bersama Ibu Sinta Marito S.Kom. yaitu kelas XE1 dan XE2. Data diambiil dengan cara melakukan tes. Tes yang diigunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda.

Dalam pengambilan data instrument berupa tes tersebut harus melewati uji validitas untuk menguji kevalidan instrument dimana untuk mengetahui kevalidan instrument nilai r_{hitung} harus lebih besar dari r_{tabel} . Setelah melewati uji validitas diilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas itu yaiitu uji yang dilakukan untuk mengetahui instrument tes ada hasil yang konsisten dan dapat diandalkan atau tidak. Uji reliabilitas inii mengggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\Sigma\sigma^2 b}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11}	= reabilitas soal
k	= jumlah butir soal
$\Sigma\sigma^{2}{}_{b}$	= jumlah varian butir
σ_t^2	= varian total

Setelah instrument dapat digunakan dalam penelitian untuk mengambil data, maka data akan diolah dengan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunaan uji t.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Uji Normalitas

Tujuan melakukan uji normalitas ialah agar mengetahui sebuah data berdiistribusi norrmal atau tiidak. Pada ujii normaliitas dihitung mengggunakan Spss statistic v.29. Dan diinyatakan berdiistribusi normall jika nilaii signifikan >0,05. Adapun gambaran sederhananya sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penilian	Pre-test Eksperimen	.168	34	.017	.909	34	.008
	Post-test Eksperimen	.118	34	.200*	.956	34	.186
	Pre-test Kontrol	.219	34	<,001	.873	34	<,001
	Post-test Kontrol	.134	34	.125	.972	34	.532

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2. diatas dapat terlihat bahwa data Pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdistribusi dengan normal karena ada tiga data nilai yang signifikansinya < 0,05.

Uji Homogenitas

Setelah uji normaliitas, dilanjutkan melakuka uji homogenitas varians antara dua kelas, uji ini dilakukan unruk mengetahuii apakah data bersifat homogen atau tidak. Hasilnya bisa dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogentitas Data Pre-test

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.012	1	66	.318
	Based on Median	.848	1	66	.360
	Based on Median and with adjusted df	.848	1	65.584	.360
	Based on trimmed mean	1.136	1	66	.290

Berdasarkan hasil pengujian Homogenitas data Pre-test dapat dikatakan data bersifat homogen dikarenakan based on mean > 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Post-test

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar SIswa	Based on Mean	.396	1	66	.531
	Based on Median	.472	1	66	.495
	Based on Median and with adjusted df	.472	1	65.866	.495
	Based on trimmed mean	.414	1	66	.522

Berdasarkan hasil uji Homogenitas data Post-test dapata dinyatakan data homogen dikarenakan based on mean >0,05.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis mengggunakan ujii t dilakukan agar diketahui ada tiidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz . uji t adalah salah satu uji statistic yang digunakan dengan SPSS statistic versi 29. Hasil uji t terlihat dari tabel dibawah:

Tabel 5. Hasil Uji t Post-test Kelas Ekperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	.396	.531	.167	66	.434	.868	.588	3.518	6.436	7.613
	Equal variances not assumed			.167	65.717	.434	.868	.588	3.518	6.437	7.613

Berdasarkan tabel diatas untuk klas eksperimen dan kelas kontrol nilai sig nya adalah 0,531 > 0,05. Yang artinya H0 ditolak dan Ha di terima jadi dapat dikatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka, diperoleh data melalui pengolahan menggunakan program SPSS versi 29. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar 0,531, yang lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Artinya, dalam konteks penelitian ini, penggunaan media pembelajaran Quizizz tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan, namun pada pelaksanaan di kelas X Informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka, penggunaannya belum mampu menunjukkan dampak yang berarti terhadap pencapaian akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dedy, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 165 Pekanbaru. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441.

Devi, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional semester ganjil. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4).

Indriyana, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.

Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2).

Muhtadin, A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah di IAIN Ponorogo. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1). https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301

Multasih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi COVID-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 19–35. https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129

Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.

Nurrita. (2018). Media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Pratama, A. R., Aprison, W., Wati, S., & Irsyad, W. (2024). Pengaruh mind mapping terhadap berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 158–170.

Sabila, I. S., Habibi, I. L., Amanah, N. A., Istiqomah, & Difani, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4(2), 163–173. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Solihah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Balai Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.

Wahyuni, P. (2020). Jurnal pendidikan profesi guru. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.