

Implementasi Quizizz UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA PADA SISWA SMA**Arrum Laksita Devi¹, Husni Thamrin²**

a710190005@student.ums.ac.id, husni.thamrin@ums.ac.id

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Informasi Artikel

Diterima : 18 Apr 2023

Direview : 21 Apr 2023

Disetujui : 29 Apr 2023

Kata KunciQuizizz, Hasil Belajar,
Informatika**Abstrak**

Media pembelajaran *Quizizz* menyajikan materi pembelajaran dengan slide dan warna yang menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dan kompetitif. Namun kenyataannya media belajar seperti *Quizizz* masih jarang digunakan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menghadapi soal latihan, serta masih banyak siswa dengan nilai dibawah KKM. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar Informatika pada siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 60, 30 siswa dari kelas X.3 (kelas eksperimen) dan 30 siswa dari kelas X.2 (kelas kontrol). Pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas yang diperoleh adalah nilai *Asymp-sig* pada data kelompok kontrol 0,117 dan kelompok eksperimen 0,200 yang menunjukkan nilai *Asymp-sig* > 0,05 (normal). Uji homogenitas melalui *Lavene's Test* adalah 0,068 menunjukkan bahwa nilai *Sig.* > 0,05. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh signifikansi antara hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen dapat diketahui melalui tabel *Independent Sample T-Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* menunjukkan nilai 0,000 yakni nilai *Sig.* < 0,05 (diterima). Artinya *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar Informatika pada siswa kelas X.

Keywords*Quizizz, Learning Outcomes, Informatics***Abstrak**

Quizizz learning media presents learning material with attractive slides and colors that make students more active and competitive. But in reality, learning media such as Quizizz is still rarely used. This causes students to have difficulty in dealing with practice questions, and there are still many students with scores below the KKM. The purpose of the study was to determine whether Quizizz had an effect on the learning outcomes of Informatics in class X students. This study uses an experimental method with a quantitative approach. The research population amounted to 60, 30 students from class X.3 (experimental class) and 30 students from class X.2 (control class). Data collection using pre-test and post-test. The normality test results obtained are the Asymp-sig value on the control group data 0.117 and the experimental group 0.200 which shows the Asymp-sig value > 0.05 (normal). The homogeneity test through Lavene's Test is 0.068 indicating that the Sig value. > 0,05. Furthermore, based on the data obtained, the significance between the learning outcomes of the control and experimental groups can be seen through the Independent Sample T-Test table in the Equal Variances Assumed section which shows a value of 0.000, namely the Sig value. <0.05 (accepted). This means that Quizizz has an effect on learning outcomes in Informatics in class X students.

A. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Pendidikan pada saat ini mengalami perubahan yang sangat cepat khususnya pada bidang Pendidikan [1]. Proses Pembelajaran yang menarik dan lebih berhasil dapat didukung oleh Teknologi. Karena penggunaan animasi, penjelasan grafis, dan warna yang memberikan kesan realistis, pembelajaran berbasis Teknologi saat ini dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih semangat. Dapat dikatakan bahwa Pendidikan dapat disampaikan secara modern dengan menggunakan kemajuan Teknologi yang memaksimalkan potensi siswa [2].

Platform *Quizizz* adalah salah satu teknologi yang dapat dimasukkan ke dalam proses pendidikan saat ini. *Quizizz* merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas [3]. Platform ini memiliki fitur menarik seperti kecepatan siswa, perangkat sendiri (akses melalui perangkat Anda sendiri), jutaan kuis publik, bahan pelajaran, editor kuis, dan laporan. Program kuis ini sangat mudah digunakan dan petunjuknya dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat dengan mudah mengumpulkan materi pembelajaran dan kuis serta menambahkan atau mengunduh gambar secara otomatis dari Internet. *Quizizz* juga dapat memberikan laporan detail siswa untuk setiap kuis yang diberikan oleh instruktur dan dapat diunduh sebagai dataset Excel. Dengan media *Quizizz*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menghadirkan media edukasi dengan slide dan warna yang menarik. di latar belakang. Siswa juga dapat mengatur kecepatan jawaban mereka dan melihat hasilnya di akhir kegiatan. Tata letak kuis ini seperti kompetisi, dimana prestasi ditampilkan berdasarkan peringkat, yang membuat siswa lebih aktif dan kompetitif. Platform ini memiliki tema karakter, avatar, dan musik yang dapat digunakan untuk menghibur siswa saat mereka belajar dan berlatih menjawab soal latihan. Menggunakan Platform ini juga dapat mengarah pada daya saing antar siswa. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan fokus mereka pada tes dan latihan soal [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk., (2019) melalui [5] juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru SMA Veteran 1 Sukoharjo memperoleh hasil, di sekolah tersebut media yang digunakan kurang bervariasi terkait pembelajaran informatika. Dalam proses pembelajaran Guru menggunakan metode ceramah disini siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan menyimak modul mereka masing-masing, setelah itu siswa dituntut untuk menghafal materi, contohnya komponen penyusun komputer. Sebagian siswa cenderung pasif dan kesulitan untuk menghafal materi tersebut karena hanya bisa membayangkan apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang kurang mendukung membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak bervariasi. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mempelajari materi kembali serta kesulitan mengerjakan soal Latihan, selain itu dengan nilai KKM 75 masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti berinisiatif menerapkan sebuah media pembelajaran. Untuk itu dilakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Platform *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi terkendalikan [6].

Peneliti telah melaksanakan penelitian di SMA Veteran 1 Sukoharjo dengan populasi dua kelas yang berjumlah 60 siswa, 30 siswa dari kelas X.3 (kelas eksperimen) dan 30 siswa dari kelas X.2 (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang berjumlah 10 soal yang digunakan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2010:245) melalui [6] data yang didapatkan dari hasil tes dikategorikan menjadi:

Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Kategori
82-100	Sangat Baik
71-81	Baik
60-70	Cukup Baik
49-59	Rendah

Selanjutnya adalah menghitung ketuntasan klasikal siswa. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM mata pelajaran Informatika di SMA Veteran 1 Sukoharjo 75 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal siswa) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ yang tuntas dalam belajarnya. Berikut cara menghitung ketuntasan klasikal siswa:

$$\text{Ketentuan Klasikal} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil dan Pembahasan

Studi ini dilaksanakan melalui 2 kelas berupa kelas X.3 dimana dijadikan kelas eksperimen serta kelas X.2 dimana dijadikan kelas kontrol. Studi ini mempunyai target dalam mencari tahu pengaruh menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Informatika yang dilakukan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol dimana mempergunakan soal kuis. Kegiatan studi dilaksanakan tanggal 15 – 16 Maret 2023 di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Hasil belajar diperoleh dengan menggunakan tes pengetahuan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran dan *Post-test* dilakukan setelah pembelajaran. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model pembelajaran kooperatif, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *Quizizz* [7].

Data hasil *pre-test* dan *posttest* hasil belajar Informatika dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen

hasil belajar	N	nilai min	nilai max	rata-rata
Pretest Eksperimen	30	20	60	43
Pre-test Kontrol	30	20	70	39,4

Berdasarkan dari tabel 1 dapat dilihat melalui kelas eksperimen telah diperoleh nilai yang paling tinggi 60 serta nilai terendah 20, kelas kontrol mendapatkan nilai paling tinggi 70 serta paling rendah 20. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol dimana tidak signifikan.

Tabel 3. Data hasil *post-test* kelas kontrol dan eksperimen

hasil belajar	N	nilai min	nilai max	rata-rata
Posttest Eksperimen	30	70	100	86,7
Posttest Kontrol	30	50	80	65,2

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat data posttest di kelas eksperimen di mana berjumlah 30 siswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh nilai paling tinggi 100 dan nilai paling rendah 70. Sedangkan kelas kontrol dimana berjumlah 30 siswa memperoleh nilai paling tinggi 80 serta nilai paling rendah 50. Berdasarkan tabel bisa dilihat juga bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil siswa kelas X.3 dan X.2.

Untuk menguji hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu:

1. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Uji normalitas menggunakan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta kontrol. Percobaan normalitas didalam studi ini menerapkan pengujian Kolmogorov-Smirnov. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui data acak dan spesifik pada suatu populasi [8] Temuan pengujian normalitas yaitu:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov Test		Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
N		30	30
Nomal Paramaters ^{a,b}	Mean	.0000000	.0000000
	Std. Deviation	11.83704737	10.51435800
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.126
	Positive	.141	.120
	Negative	-.118	-.126
Test Statistic		.141	.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.117 ^c	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa nilai Asymp-sig pada data kelompok kontrol 0,117 dan kelompok eksperimen 0,200 yang menunjukkan nilai Asymp-sig > 0,050 sehingga data pada posttest berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.448	1	59	0.068

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji homogenitas melalui Lavene's Test adalah 0,068 yang menunjukkan bahwa nilai Sig. > 0,05 atau varian homogeny sehingga untuk melanjutkan uji hipotesis T menggunakan Equal Variance Assumed.

3. Uji T Independent Sample T-Test

Tabel 6. Hasil Uji T Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Posttest								Lower	Upper
Equal variances assumed	3.448	.068	-9.468	59	.000	-21.505	2.271	-26.050	-16.960
Equal variances not assumed			-9.510	55.941	.000	-21.505	2.261	-26.036	-16.975

Berdasarkan data yang diperoleh signifikansi antara hasil belajar kelompok control dan eksperimen dapat diketahui melalui tabel Independent Sample T-Test pada bagian Equal Variances Assumed menunjukkan nilai 0,000 yakni nilai Sig. < 0,05, sehingga hipotesis diterima.

Aplikasi *Quizizz* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi *Quizizz* ini siswa saat menjawab soal dan ternyata salah siswa tersebut mendapat kesempatan mengulangi menjawab karena *Quizizz* memiliki fitur tersebut dengan mengingat jawaban yang benar pada soal yang dijawab salah maka siswa tersebut dapat memperbaiki nilainya. *Quizizz* juga memiliki kekurangan yaitu jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah-Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban [9]. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis game yang efektif.

Secara signifikan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* juga dapat membantu memotivasi siswa dalam mengerjakan soal dengan tepat waktu dan hasil yang didapatkan baik.

Beberapa sumber referensi dan data pendukung dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini, untuk dijadikan sebagai bahan pengembangan dan perbandingan antara penelitian terdahulu. Adapun referensi penelitian terdahulu yang berkaitan adalah sebagai berikut.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh [10] bertujuan untuk mengamati Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Jika dibandingkan dengan menggunakan Google Forms, kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz* menunjukkan peningkatan hasil belajarnya. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang menguntungkan bagi hasil belajar mahasiswa semester III PGSD STKIP Muhammadiyah Batang sehingga memungkinkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh [11] Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. Dengan skor tes hasil belajar sebesar 87,09%, multimedia interaktif ini menunjukkan keefektifannya. Hasilnya dihitung dengan membagi jumlah siswa yang menyelesaikan KKM dengan jumlah siswa. Sebanyak 27 siswa berhasil menyelesaikan KKM, sedangkan 4 siswa belum.

Penelitian yang dilakukan oleh [12], bertujuan untuk mengamati Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz*. Materi pembelajaran *Quizizz* dapat berdampak pada peningkatan hasil pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa karena dapat memperjelas pesan sehingga tidak terlalu bertele-tele, menginspirasi pembelajaran, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan dengan cara yang lebih menyenangkan. tanpa kehilangan esensi belajar.

Berdasarkan dari uraian penelitian di atas, perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada media yaitu pada penelitian ini menggunakan *Quizizz* dan metode konvensional atau ceramah. Perbedaan juga terdapat pada teknik pengambilan sampel, dimana seluruh populasi dijadikan sampel sehingga sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang mana 30 siswa dari kelas X.3 menjadi kelompok eksperimen dan 30 siswa dari kelas X.2 sebagai kelompok control. Perbedaan lain juga terdapat pada teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*.

D. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan, hasil uji normalitas menunjukkan nilai $Asymp\text{-sig} > 0,05$ sehingga data pada posttest berdistribusi normal. Dari hasil uji homogenitas melalui Lavene's Test menunjukkan bahwa nilai $Sig. > 0,05$. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh signifikansi antara hasil belajar kelompok control dan eksperimen menunjukkan nilai 0,000 yakni nilai $Sig. < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Informatika pada siswa SMA.

Dari penelitian berjudul Implementasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Siswa SMA dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media *Quizizz* menjadikan nilai KKM siswa meningkat dan siswa lebih aktif karena pembelajaran menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan.

E. Referensi

- [1] A. Akbar and D. N. Noviani, "TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA," 2019.

-
- [2] Masyrufin A, "Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [3] S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, May 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- [4] Muliya M, "Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X," *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [5] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," 2020. [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- [6] P. A. N. H. Irawan B, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekstrim Kelas XI," *Student Online Journal*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [7] R. Annisa and E. Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3660–3667, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1376.
- [8] R. Puspita Indah and A. Farida, "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Derivat*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [9] U. H. Salsabila, S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [10] D. C. Nurani, F. S. Adikara, Y. Akhmad, and M. Faida, "The Influence Of Quizizz Application In Learning Evaluation To Improve Learning Outcomes," *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 5, no. 4, Jul. 2021, doi: 10.33578/pjr.v5i4.8400.
- [11] A. Dadi Putra and H. Salsabila, "Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila-Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan," 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- [12] Astuti, Oktaviana D, and Firdaus M, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz," *MEDIA PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol. 10, no. 1, 2022.