

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 4 Samarinda

Hanny Puja Novianti ¹, Eko Subastian ², Dewi Rosita ³

^{1,2,3} Pendidikan Komputer, Universitas Mulawarman

Jl. Muara Pahu, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242

* Email: ¹ pujanoviyanti86@gmail.com, ² eko.subastian@fkip.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VII-3 SMP Negeri 4 Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group pre-test post-test Design. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen. Sampel penelitian ini terdiri dari 34 siswa kelas VII-3. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar awal (pre-test) dan tes hasil belajar akhir (post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 61,47, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 85,14, dengan peningkatan sebesar 38,53%, dan dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H₀ ditolak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Quizizz, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Quizizz learning media on student learning outcomes in informatics subjects in class VII-3 of SMP Negeri 4 Samarinda. The type of research used is quasi-experimental. The research design used was One-Group pre-test post-test Design. In this study, only one experimental group was used. This research sample consisted of 34 students in class VII-3. The data collection technique used is an initial learning outcomes test (pre-test) and a final learning outcomes test (post-test). The research results show that the use of Quizizz learning media has a positive impact on student learning outcomes. The average student pre-test score was 61.47, while the average post-test score increased to 85.14, with an increase of 38.53%, and was proven by a significance value (2-tailed) of 0.000, which is more smaller than the significance level of 0.05, so H₀ is rejected.

Keywords : Quizizz Learning Media, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses di mana individu diperintahkan untuk mengembangkan diri. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi setiap orang, oleh karena itu keberadaan pendidikan harus dipenuhi dalam kehidupan. Melalui pendidikan, manusia akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengatasi berbagai masalah yang sesuai dengan perkembangan zaman (Rosanaya & Fitrayati, 2021).

Pendidikan berperan sebagai motor penggerak perubahan pada individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang penting. Pendidikan memiliki peranan utama dalam membentuk karakter bangsa, sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dalam hal kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara (Alfianti et al., 2020).

Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan perilaku siswa yang dipicu oleh pengalaman belajar. Pada dasarnya, pembelajaran melibatkan transfer pengetahuan antara guru dan siswa (Nurfaziah, 2022).

Guru tidak hanya bertindak sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan minat dan hasil belajar matematika mereka. Pemilihan media pembelajaran penting untuk memastikan bahwa media tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, termasuk dalam aspek berpikir logis, kritis, dan inovatif (Amsul et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang mudah dibuat dan digunakan menjadi kebutuhan utama bagi guru saat ini. Ini mengubah peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengguna teknologi dalam menyajikan pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022).

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar, menjadikannya lebih mudah bagi siswa. Penelitian ini menggunakan media Quizizz. Quizizz adalah alat pendidikan berbasis web yang dirancang sebagai permainan kuis, sehingga dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran (Yolanda & Meilana, 2021).

Quizizz adalah salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat dipilih untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Platform ini menekankan gaya pembelajaran yang aktif melibatkan siswa dengan teman-temannya dalam kompetisi. Di samping itu, model kuis online di Quizizz juga dapat membantu siswa bersaing dan berkolaborasi dengan teman-temannya, yang dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, menggunakan bukan hanya tentang meningkatkan pemahaman, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Supriadi et al., 2021).

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Samarinda pada saat proses pembelajaran informatika sebagian besar guru menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran juga guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa

kurang memperhatikan guru karena pembelajaran dianggap kurang menarik. Siswa juga diberi kesempatan untuk membawa handphone ke sekolah yang berpotensi untuk siswa memainkannya pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak fokus pada proses pembelajaran. Dampaknya yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru masih kurang efisien.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan menganalisis hubungan antar variabel. Desain penelitian ini menggunakan desain One-Group pre-test post-test Design. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu Pre-test (O1) untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (treatment) setelah itu diadakan suatu pos-test (O2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan menggunakan metode kuantitatif bertujuan untuk melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran Informatika di SMP Negeri 4 Samarinda. Untuk mengetahuinya dengan cara memberikan soal pre-test kemudian dilakukan pembelajaran, setelah itu memberikan soal post-test dengan media untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X : Pembelajaran Informasi dengan media pembelajaran

O2 : Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1.1 Perbandingan Hasil Belajar Awal (pre-test) dan Hasil Belajar Akhir (post-test). Tabel

di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) kelas VII-3 :

Tabel 1
Perbandingan Pre-test dan Post-test

Klasifikasi	Hasil Belajar Awal (pre-test)	Hasil Belajar Akhir (post-test)
Jumlah Siswa (N)	34	34
Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	61,47	85,14
Nilai tengah (Median)	60	85
Nilai Minimum	40	60
Nilai Maximum	90	100
Standart Deviasi	13,736	11,314

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata rata yang signifikan antara hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test). Nilai rata-rata hasil belajar awal (pre-test) yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran Quizziz adalah 61,47 dengan standar deviasi 13,736. Sementara itu, nilai rata-rata hasil belajar akhir (post-test) yang diperoleh sesudah menggunakan media pembelajaran Quizziz adalah 61,76 dengan standar deviasi 11,314.

1.2 Hasil Uji Statistik

1.1.1 Hasil Uji Normalitas

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji normalitas hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) siswa kelas VII-3 :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre_test	,144	34	,070
Post_test	,132	34	,144
a. Lilliefors Significance Correction			

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) sama-sama diperoleh nilai sig > 0,05 yaitu pada hasil belajar awal (pre-test) sebelum menggunakan media pembelajaran Quizziz diperoleh 0,070 > 0,05 dan pada hasil belajar akhir (post-test) sesudah menggunakan media pembelajaran Quizziz diperoleh 0,144 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

1.1.2 Hasil Uji Homogenitas

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji homogenitas hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) siswa kelas VII-3 :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest	Based on Mean	1,176	1	66	,282
	Based on Median	,820	1	66	,368
	Based on Median and with adjusted df	,820	1	61,513	,369
	Based on trimmed mean	1,075	1	66	,304

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan hasil uji homogenitas hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) diperoleh nilai sig > 0,05 yaitu 0,681 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi kedua data berasal dari populasi dengan variansi yang homogen.

1.1.3 Hasil Uji Hipotesis

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji hipotesis hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) siswa kelas VII-3 :

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-23,67647	18,80155	3,22444	-30,23664	17,11630	-7,343	33	,000

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan hasil uji hipotesis hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 dengan taraf signifikansi pengujian yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Quizziz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024. Di mana rata-rata hasil belajar akhir (post-test) sesudah menggunakan media pembelajaran Quizziz lebih

tinggi daripada hasil belajar awal (pre-test) sebelum menggunakan media pembelajaran Quizziz, yaitu 85,14 lebih besar dari 61,47.

2. Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azzahra & Pramudiani, 2022). Penggunaan media Quizizz memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengasah kompetensi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Quizizz adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran berbasis TIK, dengan tujuan meningkatkan kompetensi hasil belajar siswa melalui model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Supriadi et al., 2021).

Pada saat proses pembelajaran di kelas VII 3 yang diberi perlakuan media pembelajaran Quizziz diawali dengan peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai media pembelajaran Quizziz yang akan diterapkan di kelas tersebut. Selanjutnya proses tanya jawab pada bagian apersepsi yang berkaitan dengan materi dampak sosial informatika. Kemudian, peneliti menjelaskan materi tentang dampak sosial informatika dan siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti tersebut dan menanyakan kepada peneliti terhadap materi yang belum dimengerti. Selanjutnya peneliti memberikan penugasan kepada siswa menggunakan media pembelajaran Quizziz yang dikerjakan secara individu. Kemudian, peneliti membahas penugasan yang telah diberikan bersama para siswa. Selanjutnya, pada pertemuan terakhir peneliti memberikan soal post-test kepada siswa menggunakan media pembelajaran Quizziz yang dikerjakan secara individu.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizziz, menunjukkan bahwa hasil belajar pre-test dan post-test mengalami perbedaan. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata pre-test yang mendapatkan nilai 61,47 sedangkan pada nilai rata-rata post-test mendapatkan nilai 85,14, tingkat kenaikan nilai dari Pre-Test ke Post-Test adalah sekitar 38,53%. Dari nilai rata-rata pre-test dan post-test terlihat bahwa hasil belajar post-test lebih baik dibandingkan dengan pre-test.

Berdasarkan analisis hasil uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data bahwa nilai pre-test dan post-test pada kelas VII 3 berdistribusi normal dengan variansi yang homogen. Dari hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa pada pre-test diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,070 > 0,05$ dan pada post-test juga diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,144 > 0,05$ artinya bahwa pada kedua data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas berdasarkan dari hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,282 > 0,05$ artinya

bahwa variansi kedua data memiliki variansi yang homogen.

Berdasarkan analisis hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 dengan taraf signifikansi pengujian yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Quizziz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 4 Samarinda Tahun ajaran 2023/2024. hal ini dibutktikan pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikasi (2-tailed) adalah 0,000 dengan taraf signifikansi pengujian yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, A., Taufik, M., & Rahman Hakim, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku. In *Indonesian Journal Of Elementary Education* (Vol. 2, Issue 1). [Http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/ljoe](http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/ljoe)
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Sinjai. *Jtmt: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. [Https://Doi.Org/10.47435/Jtmt.v3i1.973](https://doi.org/10.47435/Jtmt.v3i1.973) (Diakses 25 Juni 2024)
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. [Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.v6i3.1604](https://doi.org/10.31004/Cendekia.v6i3.1604) (Diakses 25 Juni 2024)
- Nurfaziah (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2) (Diakses 25 Juni 2024)
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. [Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.v3i5.785](https://doi.org/10.31004/Edukatif.v3i5.785) (Diakses 25 Juni 2024)
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., Fakultas, I., Budaya, I., Jenderal, U., & Abstrak, S. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal*

Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia, 5(1).
<https://Quizizz.lt/> (Diakses 25 Juni 2024)

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.
<https://doi.org/10.31949/Educatio.v7i3.1286>