



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ekonomi

Melita Br Lumban Gaol¹, Gimin², Fenny Trisnawati³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: melita.br3110@student.unri.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| <p>Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-10</p> <p>Keywords: <i>Quizizz Learning Media; Learning Outcomes.</i></p> | <p>The low learning outcomes obtained by students due to the lack of utilization of interactive learning media is a problem for a teacher in the classroom. The implementation of this study aims to determine the effect of the use of interactive learning media Quizizz on a research class compared to other research classes. This study focuses more on the use of interactive learning media Quizizz using the Quasy Experimental research method with the Non-Equivalent Control Group Design type. The population of this study were 10th grade students of SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, with a sample size of 69 students divided into experimental and control classes. This study uses descriptive analysis which explains the relationship between quizizz learning media and learning outcomes. In the implementation process, it was found that the cognitive aspect of learning outcomes obtained by students had differences as shown by the pretest results of the control class and the experimental class, which were not much different from the average value for the control class of 40.47 and the experimental class of 41.17 and for the posttest results there was a significant difference where the average posttest value for the control class was 53.28 and the posttest for the experimental class was 67.44. Then from the learning outcomes there is an influence that has a fairly effective impact on the cognitive aspects of the learning outcomes obtained which can be known by conducting tests using normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests. So it can be concluded that the use of interactive learning media Quizizz can provide an effective influence and results on the learning outcomes of class 10 students of SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci</p> |
| <p>Artikel Info</p> <p>Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-10</p> <p>Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Quizizz; Hasil Belajar Siswa.</i></p> | <p>Abstrak</p> <p>Rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif menjadi permasalahan bagi seorang guru di kelas. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari adanya penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap suatu kelas penelitian yang dibandingkan dengan kelas penelitian yang lain. Penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz menggunakan metode penelitian Quasy Experimental dengan jenis Non-Equivalent Control Group Design. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 10 SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, dengan jumlah sampel pada sebanyak 69 siswa yang terbagi pada kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dimana memaparkan hubungan antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar. Pada proses pelaksanaannya ditemukan bahwa aspek kognitif hasil belajar yang didapatkan oleh siswa terdapat perbedaan yang ditunjukkan dari hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh beda dengan rerata nilai untuk kelas kontrol sebesar 40,47 dan kelas eksperimen sebesar 41,17 dan untuk hasil posttest terdapat perbedaan yang signifikan di mana untuk rerata nilai posttest kelas kontrol sebesar 53,28 dan posttest kelas eksperimen sebesar 67,44. Kemudian dari hasil belajar tersebut terdapat pengaruh yang berdampak cukup efektif terhadap aspek kognitif dari hasil belajar yang didapatkan yang mana hal ini dapat diketahui dengan melakukan pengujian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dapat memberikan pengaruh dan hasil yang efektif terhadap hasil belajar siswa kelas 10 SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci.</p> |

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata

pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi memungkinkan berdampak baik bagi hasil belajar. Membuat suasana kelas menyenangkan

serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan atau dipahami dan hasil belajar siswa pun akan semakin meningkat. Menurut UU no 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Hasil belajar tersebut tiada lain adalah nilai. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Hasil belajar merupakan unsur penting pendidikan yang digunakan untuk mengukur proses belajar mengajar, karena hasil belajar dapat membantu untuk merangsang siswa agar lebih giat belajar. Hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua orang, terutama bagi siswa, guru, orang tua, dan sekolah. Jadi hasil belajar merupakan segala aspek dalam mencapai suatu tujuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada saat di sekolah agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Di sekolah, hasil belajar seorang siswa dapat dilihat dari penguasaan materi yang dilambangkan dengan angka. Keberhasilan belajar melibatkan berbagai aspek baik dari dalam internal maupun eksternal siswa yang mampu mendorong mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Namun, kenyataannya hasil belajar siswa tidak selalu baik. Karena realita dilapangan masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang belum memenuhi kriteria baik. Sehingga hasil belajar yang rendah merupakan suatu hal yang tidak bisa dibiarkan karena hal ini akan berdampak buruk pada perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang pada akhirnya akan menghambat proses pembangunan dan kualitas suatu negara.

Tabel 1. Data nilai siswa mata Pelajaran ekonomi X TP 2014/2015.

| Kelas | Jumlah Siswa | Rata-rata nilai | Belum Tuntas | | Tuntas | |
|-------|--------------|-----------------|--------------|--------|--------|--------|
| | | | <75 | % | >75 | % |
| X-1 | 35 | 74.6 | 17 | 48.57% | 18 | 51.43% |
| X-2 | 33 | 74.5 | 10 | 30.30% | 23 | 69.70% |
| X-3 | 31 | 74.3 | 19 | 61.29% | 12 | 38.71% |
| X-4 | 31 | 71.9 | 23 | 71.19% | 8 | 25.81% |

Dari tabel 1. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah rendah. Dimana Hasil belajar sebagai gambaran pemahaman siswa terhadap pembelajaran disekolah. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar tersebut, kita mampu untuk melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu yang menjadi alasan hasil belajar itu sendiri rendah karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Sehingga motivasi belajar siswa jugs sangat penting.

Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai, kreatif, efektif, menarik, serta media yang berbasis TIK mampu membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Fakta lain di lapangan saat ini menunjukkan bahwa guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti, LKS/LKPD, powerpoint, video, buku paket, dan perpustakaan. Hal ini terkesan pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Terlihat bahwa masih ada beberapa siswa kurang bersemangat dan kurang terlibat pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Dengan pembelajaran ekonomi yang demikian, kurang memberikan makna bagi pengalaman belajar siswa dan belum mencakup pemahaman dan menerima pelajaran serta menghasilkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan.

Bervariasinya hasil belajar siswa disebabkan banyak faktor. Hasil penelitian didapatkan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah faktor internal yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dan faktor eksternal seperti kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru yang masih belum memanfaatkan strategi pembelajaran yang bervariasi membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah tidaklah sedikit, karena itu guru

harus mampu memilih strategi agar siswa tidak jenuh.

Akar penyebab yang bersumber dari siswa yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengasah kemampuannya atau malas belajar sehingga tingkat kemampuan awal yang dimiliki siswa kurang berkembang. Rasa malas dapat bersumber dari guru yang belum mampu mengelola dan membuat situasi yang menyenangkan dalam belajar. Hal ini juga disebabkan oleh siswa tidak tertarik pada apa yang disampaikan oleh guru. Kemampuan awal diperlukan dalam proses pembelajaran yang merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa karena kemampuan awal dapat menggambarkan kesiapan siswa dalam mengikuti suatu pelajaran (Rosita, dkk, 2013).

Beberapa hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media quizizz dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan tertantang untuk menjawab pertanyaan sehingga pendidik akan lebih mudah mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019) yang menunjukkan bahwa quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan hasil belajar akan menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi quizizz sangatlah mudah dan sederhana. Selain itu, aplikasi permainan quizizz termasuk aplikasi yang kapasitas penyimpanannya tidak terlalu besar sehingga penggunaannya tidak memerlukan ruang penyimpanan dan kuota yang besar ketika mendownload. Sedangkan, aplikasi quizizz bagi para pendidik sendiri ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran, guru bisa langsung melihat nilai yang diperoleh oleh setiap siswa pada papan peringkat sehingga proses evaluasi dapat dilaksanakan secara optimal. (Wijayanti et al., 2021) Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran, menunjukkan banyak manfaat bagi guru serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Siswa yang menaruh minat terhadap pembelajaran, akan memusatkan fokus dan perhatiannya dibandingkan siswa yang sama sekali tidak memiliki minat dalam belajar sehingga akhirnya siswa akan mencapai hasil yang diharapkan. Salah satu solusi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran quizizz sekarang yang merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelaja-

ran untuk meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran yang efektif memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran ekonomi.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol dan ketat. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan berapa besar pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti memberikan angket dan post tes kepada siswa untuk mengambil nilai motivasi dan hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Desain penelitian

| | 1 | 2 | 3 |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Kelas Eksperimen | O ₁ | X ₁ | O ₃ |
| Kelas Kontrol | O ₂ | X ₂ | O ₄ |

Penelitian ini di lakukan di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan. Dengan populasi 942 siswa dan siswi. Sampel yang digunakan adalah kelas E9 sebagai kelas kontrol dan E10 sebagai kelas eksperimen. Proses pengambilan data dan turun lapangan dilakukan diawal bulan januari 2023. Pengambilan sampel menggunakan teknik purpose sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan melihat pertimbangan/karakteristik tertentu. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran quizizz, sedangkan variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa melalui pemberian soal berupa pertanyaan berganda. Tes dilakukan dua kali di kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan memakai aplikasi quizizz. Sedangkan dokumentasi dipakai untuk mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa buku, transkrip dan lainnya. Adapun dalam penelitian ini data yang dapat dikumpulkan melalui metode dokumentasi

ini adalah berupa hasil nilai Latihan siswa sebelum dan sesudah melakukan tes.

Pedoman penilaian:

Nilai akhir : skor perolehan siswa/nilai maksimal x 100

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Studi ini dilaksanakan melalui 2 kelas berupa kelas E9 dimana dijadikan kelas kontrol serta kelas E10 dimana dijadikan kelas eksperimen. Studi ini mempunyai target dalam mencari tahu pengaruh menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar ekonomi yang dilakukan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Tabel 3. Distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen

| No | Interval Nilai | Pretest | |
|----------|----------------|---------|-------|
| | | Fi | % |
| 1 | 0-12 | 2 | 5,88 |
| 2 | 13-25 | 6 | 17,64 |
| 3 | 26-38 | 7 | 20,58 |
| 4 | 39-51 | 11 | 32,35 |
| 5 | 52-64 | 4 | 11,76 |
| 6 | 65-77 | 1 | 2,94 |
| 7 | 78-90 | 3 | 8,82 |
| Jumlah | | 34 | |
| Mean | | 41,17 | |
| Modus | | 43,18 | |
| Median | | 40,84 | |
| Minimum | | 0 | |
| Maksimum | | 80 | |

Tabel 3. menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh siswa yang lulus dengan nilai kkm ekonomi 75 adalah 4 siswa saja. Dengan mean 41,17, modus 43,18 dan median 40,84

Tabel 4. Distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen

| No | Interval Nilai | Pretest | |
|----------|----------------|---------|-------|
| | | Fi | % |
| 1 | 28-38 | 7 | 20,58 |
| 2 | 39-49 | 1 | 2,94 |
| 3 | 50-60 | 1 | 2,94 |
| 4 | 61-71 | 10 | 29,41 |
| 5 | 72-82 | 4 | 11,76 |
| 6 | 83-93 | 8 | 23,52 |
| 7 | 94-100 | 3 | 8,82 |
| Jumlah | | 34 | |
| Mean | | 67,44 | |
| Modus | | 66,33 | |
| Median | | 69,30 | |
| Minimum | | 28 | |
| Maksimum | | 100 | |

Tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperime setelah diberikan perlakuan menggunakan Quizizz sebagai aplikasi pendukung, diperoleh nilai siswa membaik dengan jumlah siswa yang lulus dari kkm berjumlah 15 siswa. Dengan jumlah mean 67,44, modus 66,33 dan median 69,30.

Setelah itu kelas kontrol juga memiliki hasil penelitian sebelum dan sesudah dimana kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yang membuat berbeda dengan kelas eksperimen menggunakan media quizizz.

Tabel 5. Distribusi frekuensi pretest kelas kontrol

| No | Interval Nilai | Pretest | |
|----------|----------------|---------|-------|
| | | Fi | % |
| 1 | 0-11 | 4 | 11,42 |
| 2 | 12-23 | 6 | 17,14 |
| 3 | 24-35 | 6 | 17,14 |
| 4 | 36-47 | 5 | 14,28 |
| 5 | 48-59 | 4 | 11,42 |
| 6 | 60-71 | 7 | 20 |
| 7 | 72-83 | 3 | 8,57 |
| Jumlah | | 35 | |
| Mean | | 40,47 | |
| Modus | | 64,54 | |
| Median | | 39,10 | |
| Minimum | | 0 | |
| Maksimum | | 80 | |

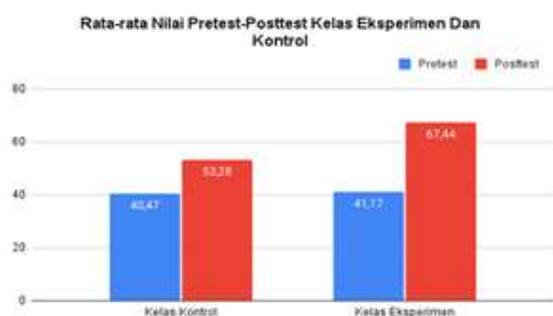
Dari tabel 5. data nilai pretest diatas terdapat hanya 3 siswa yang nilainya melebihi KKM dari 35 siswa yang ada di kelas E9. Dengan jumlah mean 40,47, modus 64,54 dan median 39,10.

Tabel 6. Distribusi frekuensi posttest kelas kontrol

| No | Interval Nilai | Pretest | |
|----------|----------------|---------|-------|
| | | Fi | % |
| 1 | 21-29 | 3 | 8,57 |
| 2 | 30-38 | 3 | 8,57 |
| 3 | 39-47 | 6 | 17,14 |
| 4 | 48-56 | 9 | 25,71 |
| 5 | 57-65 | 8 | 22,85 |
| 6 | 66-74 | 0 | 0 |
| 7 | 75-83 | 6 | 17,14 |
| Jumlah | | 35 | |
| Mean | | 53,28 | |
| Modus | | 53,50 | |
| Median | | 52,38 | |
| Minimum | | 21 | |
| Maksimum | | 77 | |

Tabel 6. menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh

nilai rata-rata Posttes sebesar 53,28, median 52,38, modus 53,38.



Gambar 1. Grafik Rata-rata pretest-posttest kelas kontrol dan eksperimen

Dapat dilihat pada grafik 1 pada kelas eksperimen dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajarannya, diperoleh rata-rata posttest 67,44 dengan nilai minimum 28 dan nilai maksimum 100, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 53,28, dengan nilai minimum 21 dan nilai maksimum 77. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji Shapiro Wilk untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji Shapiro Wilk menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi > 0,05, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi < 0,05. Dalam hal ini, SPSS 25.0 digunakan untuk pengujian normalitas.

Tabel 7. Hasil uji normalitas shapiro-wilk

| | Test of Normality | | | | | |
|---------------------|-------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogrov-Sminov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest Kontrol | .138 | 35 | .090 | .955 | 35 | .163 |
| Pretest Eksperimen | .131 | 34 | .139 | .955 | 35 | .317 |
| Posttest Kontrol | .170 | 35 | .012 | .955 | 35 | .162 |
| Posttest Eksperimen | .172 | 34 | .088 | .890 | 35 | .080 |

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel 7. diatas yang dilihat data table Shapiro-Wilk, diketahui nilai signifikasi dari pretest-posttest kelas eksperimen, nilai signifikasinya > 0,005. Begitu pula nilai signifikasi kelas kontrol dari pretest-posttest, nilai signifikasinya > dari 0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kedua kelompok berdistribusi normal

Tujuan dari uji homogenitas varian adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program SPSS versi 25.0 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini: Jika nilai Sig. < 0,05, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen. Jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 8. Hasil uji homogenitas

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-----------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Ekonomi | Based on Mean | 1.500 | 1 | 67 | .225 |
| | Based on Median | .868 | 1 | 67 | .355 |
| | Based on Median and with adjusted df | .868 | 1 | 64.841 | .355 |
| | Based on trimme mean | 1.402 | 1 | 67 | .241 |

Berdasarkan tabel 8 diatas, diketahui nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar Ekonomi (Ketenagakerjaan) adalah sebesar 0,225. Karena nilai Sig. 0,225 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar posttest Ekonomi (ketenagakerjaan) pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji independent samples test digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi atau tidak. Nilai signifikansi (Sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan uji paired sampel t test dari hasil SPSS versi 25.0.

Jika nilai Sig 2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Jika nilai Sig 2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima, dan Ha ditolak.

Tabel 9. Hasil uji hipotesis Independent Samples Test

| | Levene's Test for Equality of Variances | | | | t-test for Equality of Means | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
|---------------|---|-------|------|--------|------------------------------|-----------------|-----------------------|---|---------|--------|
| | f | Sig. | t | df | Sig. 2-tailed | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper | |
| Hasil Belajar | Equal variances assumed | 1.914 | .171 | -3.690 | 68 | .000 | -17.571 | 4.762 | -27.074 | -8.069 |
| | Equal variances not assumed | | .139 | 84.161 | .000 | -17.571 | 4.762 | -27.084 | -8.059 | |

Berdasarkan tabel diatas 9 diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,005, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas E10 di SMA N 2 Pangkalan Kerinci.

B. Pembahasan

1. Hasil Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa

Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu yang dimana didapatkan rata-rata siswa kelas eksperimen 41,17, setelah melakukan pretest, siswa diberikan perlakuan menggunakan untuk melihat nilai akhir yang dimana siswa mendapat rata-rata 67,44 Dilihat dari rata-rata pretest-posttest siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan Quizizz sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3), setelah diberikan perklakuan siswa dapat menganalisis (C4), serta merangkum (C5). Menurut Kemp & Dayton, beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain;

- Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif

d) Efisiensi waktu

e) Meningkatkan kualitas hasil belajar

f) Fleksibilitas waktu dan lokasi

g) Meningkatkan sikap positif peserta didik

h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Hal ini sejalan dengan penelitian Rafika (2021), berdasarkan hasil penelitian diperoleh, bahwa secara umum terdapat peningkatan penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa IPS di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 11,43. Terlihat bahwa rata-rata nilai posttest untuk kelas percobaan (eksperimen) yaitu 83,93 sedangkan rata-rata nilai untuk kelas kontrol 72,50.

Dengan adanya penelitian langsung kepada para siswa peneliti juga dapat merasakan keunggulan dari Quizizz ini dimana sangat memudahkan guru dalam memberikan tugas, membuat keefektifan guru dalam merekap dan terutama didalam pembelajaran semua siswa aktif dan bersemangat mengerjakannya. Penggunaan quizizz ini juga memiliki kekurangan yang dirasakan oleh peneliti dimana dapat memudahkan siswa menyontek dan membuat suasana kelas cukup ribut karena antusias siswa yang mengerjakan soal tersebut.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sebelum diberi perlakuan kedua kelas diberikan pretest sebanyak 10 soal pilihan ganda, dengan ketentuan nilai 1-100, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 41,17, dengan nilai minimum 0 dan nilai maksimum 80 dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 40,47 dengan nilai minimum 0 dan nilai maksimum 80. Berdasarkan varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran Ekonomi (Ketenagakerjaan) dengan metode yang berbeda. Siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi game Quizizz dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran kelas eksperimen siswa terlihat antusias dan penasaran sebab itu baru

pertama kali siswa belajar menggunakan media Quizizz, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung sebab pada tampilan layar terlihat menarik, guru dapat menampilkan gambar, video, kuis-kuis sehingga proses pembelajarannya lebih menarik, serta siswa dapat menjawab kuis-kuis yang diberikan, jika siswa ingin mengulang lagi materi pembelajaran atau mencari materi lain, siswa dapat mengaksesnya melalui aplikasi Quizizz atau langsung mengunjungi web Quizizz.

Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode konvensional dalam proses pembelajarannya seperti menggunakan metode ceramah. Pada pembelajaran kelas kontrol tidak semua siswa memperhatikan proses pembelajaran sebab pembelajaran tidak menarik serta siswa merasa jenuh, kurangnya keaktifan siswa siswa pun malas bertanya, ketika guru memberikan beberapa pertanyaan hanya sedikit siswa yang dapat menjawabnya sebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Setelah menerima berbagai perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa mengerjakan posttest di akhir pertemuan untuk mengetahui hasil belajar mereka.

Nilai rata-rata tes akhir (posttest) menunjukkan hasil belajar Ekonomi siswa, Dapat dilihat pada gambar 4.1, pada kelas eksperimen dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajarannya, diperoleh rata-rata posttest 67,44 dengan nilai minimum 28 dan nilai maksimum 100, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 53,28 dengan nilai minimum 21 dan nilai maksimum 77. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi game Quizizz dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik. Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multi permainan melalui Quizizz.

Hal ini mengindikasikan bahwa dengan memasukkan aplikasi pembelajaran Quizizz ke dalam proses pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan fokus dan antusiasme siswa

dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar

Antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran ataupun aplikasi pembelajaran yang menarik, tepat, dan menyenangkan. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hal ini. Siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis independent samples test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada siswa E10 di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci.

Memanfaatkan Quizizz sebagai aplikasi yang dapat membantu pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran tradisional dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur.

Menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran juga memperkenalkan kepada siswa bahwa smartphone atau laptop yang sering digunakan hanya untuk bermain media sosial ataupun game, sebenarnya bisa juga digunakan sebagai sumber pengetahuan, dan apabila siswa jenuh atau bosan ketika belajar menggunakan buku, siswa dapat mengakses Quizizz serta mencari materi yang diinginkan, mulai dari jenjang SD, SMP dan SMA. Dan apabila siswa mau mencoba atau mengasah kemampuannya, siswa dapat mencari kuis atau soal dengan berbagai macam mata pelajaran. Untuk mengakses Quizizz dapat dimanapun dan kapanpun, selagi masih tersedia perangkat seperti

smartphone atau laptop, serta adanya jaringan internet untuk mengakses Quizizz.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Dilihat dari rata-rata pretest-posttest siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung
3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas terdapat pengaruh aplikasi pembelajaran Quizizz (variabel X) terhadap hasil belajar (variabel Y) dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas E10 SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci.

B. Saran

1. Bagi siswa, siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal baru karna pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
2. Bagi guru, dapat menerapkan media pembelajaran ataupun aplikasi-aplikasi interaktif yang sudah tersedia sekarang, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. 2(25).
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K.1985 *Planning and Producing Instructional Media*. Cambrige: Harper &Row publishers, New York.
- Nugraha, Y. A. (2020). *The Improvement Of Tourist-Village Promotion Through The Optimalization Of Information and Communication Technology For Rural-Youth*. International Journal of Business Economics, and Social Development, 1(2), 90-98
- Rafika (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPS di SMP AL-Rifa"ie Gondanglegi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosita. (2013). *Peranan psikologi pembelajaran terhadap peningkatan kualitas lingkungan belajar matematika*. Jurnal Infinity 2 (2), 136-143,
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 347-356.
- Wulandari. (2021). *Pengaruh PBL terhadap Hasil Belajar di tinjau dari Motivasi Belajar PLC DI SMK*. Jurnal Pendidikan Vol 3, Nomor 2