

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP ABDI MARYKE

¹Regina Sabariah Sinaga, ²Ulfa Maysaroh, ³Dita Syafitri, ⁴Siti Nurhayati, ⁵Herlinda Putri Br Ginting, ⁶Alvina Damai Kristin Br. Kembaren

^{1,2,3,4,5,6}STKIP Budidaya Binjai

Email: ¹reginasabariah@gmail.com, ²ulfaulfamaysaroh@gmail.com, ²detisyahfitri180@gmail.com, ³sitinurhayati272020@gmail.com, ⁴putriginting271@gmail.com, ⁶alvinasembiring97@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP ABDI MARYKE. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B SMP ABDI MARYKE untuk kelas pengujian. Penelitian ini memakai aplikasi game Quizizz untuk penilaian akhir pembelajaran. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan data *pretest* memiliki nilai rata-rata 68,65 dan hasil *posttest* adalah 79,7 yang artinya bahwa ada peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *post-test* sebesar 11,05. Ada dampak positif yang terlihat pada nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ dan perhitungan dengan uji *Paired samples test* dengan nilai $t_{hitung} 17.417 > t_{tabel} 2.093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP ABDI MARYKE

Kata kunci: Aplikasi Quizizz dan Hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah Proses memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kualitas diri, yang dapat berdampak positif pada individu lainnya (Nurkholis, 2013). Selain itu pendidikan juga merupakan upaya tentang membuat aktivitas yang dapat dipelajari, dimana tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kapaitas seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas masyarakat untuk menghadapi era globalisasi. Pendidikan sangat signifikan untuk mengubah tingkat SDM. Pada era informasi saat ini, kemajuan teknologi sangat membantu kemajuan pendidikan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Berbagai sumber jenis media pengetahuan berbasis berbagai media atau *Information Technology* (IT) digunakan karena dapat membuat siswa tertarik. Teknologi computer dan situs web mampu membantu dalam kemajuan dibidang pendidikan (Andriani, 2015). Karenanya, peran teknologi sangat diperlukan (Maghfiroh & Kirom, 2018).

Penggunaan internet dan hp yang seimbang dan dikembangkan dengan baik disekolah akan berdampak positif pada kemajuan dan perkembangan pendidikan khususnya diinstitusi pendidikan, ini akan berpengaruh pada jenjang pendidikan dengan semakin majunya teknologi komunikasi dan informasi. Akibatnya, pembelajaran diinstitusi pendidikan tidak mempertimbangkan oleh peran teknologi informasi. Seperti, kegiatan siswa dan guru yang sering memanfaatkan media computer dan internet disekolah (Maghfiroh, Kirom & Munif, 2018)

Disemua jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (SMA), bahkan diperguruan tinggi, matematika diajarkan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bidang matematika dalam pendidikan. Matematika sangat penting dalam kehidupan juga. Ada banyak alasan mengapa matematika harus dipelajari. Seringkali dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dipahami, matematika. karena siswa tidak tertarik untuk belajar matematika dan kurang memperhatikan pelajaran karena mereka percaya bahwa matematika adalah

pelajaran dengan soal-soal yang sulit untuk dipecahkan. Saat pelajaran berlangsung, siswa dapat mengikutinya, tetapi mereka tidak dapat menemukan solusi untuk masalah saat mengerjakan latihan atau diberi pertanyaan tambahan. Jadi, sangat sulit untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam berpikir ke arah yang lebih tinggi. Fakta umum bahwa siswa tidak suka pada matematika menyebabkan mereka tidak mau mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Akibatnya, siswa tidak mampu menyelesaikan matematika dengan benar. Namun, melalui soal-soal ini, dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan soal matematika dengan benar (Sinaga, 2020)

Menurut Tafonao (2018), Media dimanfaatkan sebagai menyampaikan metode informasi, salah satu fungsi media pembelajaran adalah seperti berikut ini: (1) menyampaikan informasi dari mengirimkan ke menerima; (2) bantu siswa mengetahui materi yang diberi oleh guru; (3) menghubungkan antara guru dan siswa dengan baik selama proses pembelajaran sedang berlangsung; dan (4) membantu siswa memahami materi pelajaran.

Sebagaimana dilaporkan oleh Nadiem Kebudayaan Anwar Makarim, kemdikbud.com dan Menteri Pendidikan dan mencatat sejumlah tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran online. Di antara masalah tersebut ada tantangan seorang guru dalam mengimplementasikan strategi dan media digunakan dalam pembelajaran menggunakan situs web, saat siswa dalam keadaan sulit dalam berkonsentrasi saat pembelajaran dari rumah, dan guru mulai merasa jenuh dengan materi yang diberikan. Dengan perubahan ini, guru harus dapat menggunakan teknologi untuk mengajar siswa mereka. Hal ini sama dengan Menurut Undang-Undang pasal 40 Ayat 2 Nomor 20 tahun 2003, Siswa dan guru bertanggung jawab untuk membuat suasana dinamis, kreatif, menyenangkan, dan dialogis. Menggunakan media dalam pembelajaran adalah salah satu metode untuk menciptakan

suasana belajar jadi menyenangkan (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut Syahputra (2021:68) pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik mengakibatkan proses dan hasil belajar dapat meningkatkan antusiasme dan semangat siswa di kelas. Banyak sumber media pembelajaran seperti Canva, Microsoft PowerPoint, Flipbook, Geogebra, Powtoon, dan LiveWorksheet dapat mempermudah siswa dalam belajar. Aplikasi ini seharusnya dapat digunakan dan dikembangkan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam pembelajaran.

Untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai game edukatif yang banyak dikembangkan diinternet (Mustikawati, 2019). Game *Quizizz* adalah game edukatif yang banyak permainan dapat dimainkan dan dapat dimainkan di suasana kelas, membuat siswa lebih aktif dikelas dan menyenangkan dengan mengerjakan berbagai soal (Purba, 2019). Game *Quizizz* dapat menjadi alat pembelajaran yang menantang siswa. Ditambah lagi, media ini merupakan pilihan yang menarik dan unik yang dapat dimanfaatkan guru untuk memahami seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan (Panggabean dan Harahap, 2020). Guru harus memahami dan menerapkan metode dalam kegiatan mengajar di kelas dengan tepat sehingga tercapai tujuan pembelajaran, karena hasil belajar siswa adalah tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, (Nasution, 2017). Secara keseluruhan, hasil belajar siswa mencakup semua aspek kemampuan berpikir, penguasaan atau wawasan, affektif (sikap), dan kemampuan fisik, kreatif atau perilaku (Sinaga, 2023).

Menurut Horst Kingsley, ada tiga jenis hasil belajar, menurut Abdurrahman (2018:202): (1) kebiasaan dan keterampilan; (2) pengertian dan pengetahuan; dan (3) tindakan dan impian. Setiap klasifikasi dapat dilengkapi dengan materi kurikulum. Hasil belajar adalah sesuatu pengukur kesuksesan siswa dalam belajar dan sangat penting. Hasil

belajar merupakan suatu evaluasi pendidikan tentang kesuksesan siswa dalam berbagai hal yang telah ajarkan di sekolah, termasuk pengetahuan, keahlian, atau keterampilan yang ditunjukkan setelah penilaian. Hasil belajar dapat digunakan sebagai standar untuk menilai tingkat pendidikan. Memperbaiki tingkat pendidikan dicapai melalui peningkatan hasil belajar siswa, dan memperbaiki tingkat pembelajaran dapat dicapai melalui memperbaiki tingkat penilaian. Proses pembelajaran, guru terbiasa menggunakan ujian tertulis. Namun, ujian tertulis tidak memberi sebuah kesan kepada siswa, sehingga hasil belajar matematika rendah (Noor, 2020). Game *Quizizz* adalah aplikasi alternatif yang dapat digunakan untuk penilaian. Bahkan, Game *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai motivasi yang tidak hanya bersifat "menyenangkan" tetapi juga "belajar", yang dapat menarik perhatian dan mengembalikan ingatan siswa (Utomo, 2020). Akibatnya, game *Quizizz* memiliki alat penilaian yang dapat meningkatkan ingatan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. (Utomo, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa game *Quizizz* adalah alternatif permainan edukatif online yang dapat mempermudah guru dalam pembelajaran dan dapat dimainkan dengan banyak pemain dan dapat dilaksanakan dikelas, membuat kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan mengerjakan soal yang mana siswa dapat mengerjakan soal dalam waktu bersamaan dengan guru menggunakan komputer, *tablet*, *iPad*, dan *smartphone* yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Maka dari penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP kelas VIII

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini menggunakan *pre-eksperimen* dengan desain *One-Group pretest* dan *posttest*. Pada awal

penelitian, tes awal diberikan kepada kelompok *eksperimen*. Kemudian, seperti biasa, belajar mengajar dimulai. Setelah tes akhir, aplikasi *Quizizz* digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Gambar1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh diklat terhadap hasil belajar siswa = $(O_1 - O_2)$

Populasi penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa SMP ABDI MARYKE dan untuk sampel dilakukan pada siswa SMP ABDI MARYKE pada kelas VIII B, total 20 siswa, di semester genap tahun akademik 2023/2024. Menurut Sugiyono (2019), metode penentuan sampel *purposif* melibatkan penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Penelitian ini mengumpulkan data melalui metode tes. Dalam *instrumen* penelitian ini menggunakan tes yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi Peluang dalam pelajaran matematika di kelas VIII SMP ABDI MARYKE. Hasil belajar peserta didik diukur melalui aplikasi *Quizizz*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis penelitian ini tentang pengaruh penggunaan media *Quizizz* sebagai pembelajaran terhadap hasil belajar matematika di SMP ABDI MARYKE Kelas VIII, yang dilakukan pada 20 siswa, 13 perempuan dan 7 laki-laki.

Tabel 1. Pretest dan Posttest hasil belajar siswa

	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-Rata	Simpang Baku
Pre-test	20	75	61	68,65	4.368247
Post-test	20	85	75	79,7	3.2783179

Dari table 1 dapat dilihat data hasil pembelajaran siswa sebelum menggunakan *Quizizz* mendapatkan nilai rata-rata sebesar

68,65 dengan skor minimum sebesar 61, dan skor maksimum sebesar 75. Kemudian, untuk melihat apakah setelah menggunakan *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, maka siswa setelah menggunakan *Quizizz* yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 79,7 dengan skor minimum sebesar 75, dan skor maksimum sebesar 85. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 11.05. “*Quizizz* tidak hanya membuat siswa merasa senang dan fokus, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk memperluas pengetahuan mereka melalui latihan multi permainan,” kata Suo Yan Mei.

Tabel 2. Analisis hasil pembelajaran matematika dengan Pretest dan posttest

No	Keterangan	Rentang Nilai	Skor	
			Pretest	Posttest
1	Siswa yang tuntas	75 >	3	20
2	Siswa yang tidak tuntas	< 75	17	
3	Persentase		1,45%	1,25%
4	Nilai Tertinggi		75	85
5	Nilai Terendah		61	75
6	Kategori		Sangat Kurang	Sangat Baik

Diketahui dari table 2. hasil dari persentase ketuntasan siswa meningkat sebanyak 40%, dari 1,45% pada *pretest* menjadi 1,25% pada *posttest*, dan kategori menjadi "sangat baik." Selanjutnya, uji t paired digunakan untuk melihat tingkat signifikansi perbedaan nilai pretest dan posttest..

Tabel 3. Paired samples test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Posttest	-11.05	2.837	0.634	-12.378	-10	-17.4	19	0

Menurut Table 3 Paired Samples Test, peneliti menemukan nilai t_{hitung} negatif sebesar -17.417. Ini adalah hasil dari fakta bahwa t_{hitung} yang bernilai negatif yang menyebabkan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah daripada nilai rata-rata hasil belajar *posttest*. Karena nilai t_{hitung} 17.417 lebih besar dari t_{tabel} 2.093, peneliti dapat mengetahui bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima, maka terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP ABDI MARYKE. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang telah dilakukan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari melihat nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ dan t_{hitung} 17.417 lebih besar dari t_{tabel} 2.093, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2018). Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 13.
- Kemdikbud. (2020). Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran Di Masa. www.kemdikbud.go.id, 26. <https://www.kemdikbud.go.id/Main/Blog/2020/08/Kemendikbud-Terbitkan-Kurikulum-Darurat-PadaSatuan-Pendidikan-Dalam-Kondisi-Khusus>
- Maghfiroh, N. W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Al Ghazwah, 2(2), 207–226
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 99–104.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil

- belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Pendidikan Hayati*, 6(2), 1–7.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Indonesia. *Jurnal Kependidikan*.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Sinaga, R. S. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF TERHADAP PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PADA MATERI PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL KELAS X SMK SWASTA ASAHAN KISARAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Jurnal Serunai Matematika*, 26 - 31.
- Sinaga, R. S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI GEOMETRI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) SISWA KELAS VIII SMP SATU ATAP NEGERI 5 PANGURURAN. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 317-322.
- Syahputra, R., Sebayang, S. H., & Wirevenska,(2021). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Xi Smk SwastaPutra Jaya Stabat. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 66- 76.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43