

Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros

Asmaul Husna¹, Fuad Fauzan,² Akram³, Nasir,⁴ Nurwahida⁵

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Makassar

⁵SMA Negeri 6 Maros

asmaulhusna3452@gmail.com¹, fuadfauzan1107@gmail.com², akram@unismuh.ac.id³, nasir@unismuh.ac.id⁴,
nurwahidah@gmail.com⁵

Abstrak

Quizizz adalah salah satu media yang dapat digunakan siswa untuk melakukan evaluasi hasil belajar yang memiliki fitur interaktif saat menjawab soal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar pembelajaran Matematika di kelas X.I SMA Negeri 6 Maros. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design dan pendekatan Pre-Experimental Design sehingga dilakukan sebanyak 2 (dua) kali tes yaitu pre-test tanpa menggunakan Quizizz (Q₁) dan post-test dengan menggunakan Quizizz(Q₂). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga mendapatkan populasi yaitu kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan pendekatan analisis statistik deskriptif hasil Pre-Test dan Post-Test siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran Matematika di kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil Pre-Test sebelum menggunakan Quizizz mendapatkan hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 16,7% dan hasil Post-Test setelah dilaksanakan evaluasi menggunakan Quizizz mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 41,7% sehingga hasil belajar siswa meningkat sebesar 25%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, Matematika

Abstract

Quizizz is a medium that students can use to evaluate learning outcomes which has interactive features when answering questions. The aim of this research is to find out whether there is an effect of using Quizizz as a medium for evaluating learning outcomes in Mathematics in class X.I SMA Negeri 6 Maros. This research uses the One-Group Pretest Posttest Design research form and the Pre-Experimental Design approach so that 2 (two) tests are carried out, namely pre-test without using Quizizz (Q₁) and post-test using Quizizz (Q₂). This research uses a quantitative type of research. The sampling technique used was saturated sampling so that the population was class X.I SMA Negeri 6 Maros, totaling 24 students. The instrument used is a multiple choice test. Data analysis uses a descriptive statistical analysis approach of student Pre-Test and Post-Test results. The results of the research show that the use of Quizizz in Mathematics learning in class X.I of SMA Negeri 6 Maros has an effect on student learning outcomes. This is shown in the Pre-Test results before using Quizizz, which obtained a learning completeness percentage of 16.7% and the Post-Test results after carrying out the evaluation using Quizizz, obtained learning completeness of 41.7%, so that student learning outcomes increased by 25%.

Keywords: Learning media, Quizizz, learning outcomes, mathematic

Pendahuluan

Dalam era modern ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan kognitif peserta didik. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan memecahkan masalah.

Proses pembelajaran yang baik dirancang untuk merangsang pertumbuhan kognitif peserta didik, memungkinkan mereka mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Pendidikan adalah proses bimbingan yang melibatkan transfer informasi. Siswa diperlakukan sebagai subjek dalam proses pembelajaran ini. Tujuan kegiatan pendidikan adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, gaya belajar, dan pengembangan kepribadiannya. Mayoritas pendidikan formal berlangsung di sekolah. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menghasilkan pengetahuan menyeluruh, keahlian, kepribadian positif, dan minat aktif dalam pembelajaran seumur hidup pada siswa. Standar pendidikan yang tinggi diperlukan untuk mencapai tujuan ini. Kita dapat mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan dengan pengajaran berkualitas tinggi.

Kualitas pendidikan sangat tergantung pada efektivitas proses pembelajaran. Upaya perencanaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan pemahaman siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan, dan memberikan landasan yang kuat untuk perkembangan selanjutnya. Dengan merancang pembelajaran yang relevan dan menarik, sekolah dapat menjadi pusat pendidikan yang efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia.

Siswa dapat menggunakan berbagai sumber multimedia berbasis IT untuk menambah minat dalam proses pembelajaran. Generasi milenial mempunyai akses terhadap berbagai macam aplikasi pembelajaran menarik, baik gratis maupun berbayar. Penggunaan teknologi informasi tidak mungkin diabaikan di era globalisasi dan digital ini, dan telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat yang paling penting. Teknologi informasi berkembang pesat dan sangat menggugah rasa ingin tahu masyarakat.

Masitoh (2021) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru. Kegiatan pembelajaran yang cenderung kurang aktif karena hanya berpusat pada guru sering kali disebut sebagai pembelajaran konvensional atau pembelajaran berpusat guru. Model ini lebih menekankan pada peran guru sebagai sumber utama informasi dan pemimpin kelas, sementara siswa lebih bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Pembelajaran seringkali terbatas pada metode konvensional tanpa memanfaatkan teknologi atau media interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, evaluasi dan pengukuran kemajuan siswa cenderung bersifat formal dan seringkali terbatas pada ujian tertulis khususnya pada mata Pelajaran Matematika.

Dalam dunia pendidikan, ilmu matematika menjadi salah satu pelajaran yang tidak bisa terlepas dengan perkembangan teknologi, sehingga matematika menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib (Mawaddah, I. & Fitriani, S. P 2022). Mata pelajaran matematika memiliki peran khusus dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa. Matematika bukan hanya tentang penghafalan rumus, tetapi juga tentang pemahaman konsep, penerapan logika, dan keterampilan pemecahan masalah. Dengan memperkuat pembelajaran matematika, sekolah dapat memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan generik yang penting bagi keberhasilan siswa di berbagai bidang.

Mata Pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan berikutnya, semua siswa diwajibkan mengambil mata Pelajaran tersebut. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, metodis, analitis, dan logis. Siswa umumnya memandang matematika sebagai mata

pelajaran yang menantang. Banyak anak yang masih kesulitan dengan hal ini hingga saat ini dan takut belajar matematika. Hal ini diakibatkan oleh pembelajaran aritmatika yang membosankan atau tidak menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan alternatif. Menggunakan program yang sudah tersedia dan ditawarkan oleh pihak ketiga merupakan salah satu pendekatan untuk menambah kenikmatan belajar matematika.

Salah satu alat teknologi yang dapat digunakan pendidik untuk menilai pembelajaran siswa adalah aplikasi *Quizizz* yang dapat mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013)

Memfaatkan teknologi, termasuk platform pembelajaran online seperti *Quizizz*, dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan alat digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan

Mulyati dan Evendi 2020 mengatakan penggunaan *Quizizz* mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Karena para pendidik kurang memiliki pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan *Quizizz* untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran, maka kapasitas mereka dalam menggunakan media tersebut harus ditingkatkan. Memfaatkan *Quizizz* untuk pembelajaran mempunyai kelemahan yaitu bergantung pada jaringan internet.

Tiana, Krissandi dan Sarwi 2021 pun dalam penelitiannya mengambil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media game *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan.

Menurut Mawaddah I., F. dan Sudirman 2022, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian *One-Group Pretest Posttest Design* dan pendekatan Pre-Experimental Design, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hanya ada satu kelompok dalam penelitian ini. *Pre-Test* (O_1) dilakukan sebagai percobaan untuk memastikan keadaan awal. Setelah itu dilakukan perlakuan (X), dan hasil akhir ditentukan dengan mengadakan *Post-Test* (O_2). Seiring dengan ini akan memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media *Quizizz* sebagai alat evaluasi hasil belajar.

Hasil tes dianalisis dan didiskusikan untuk memastikan pengaruh perlakuan dengan lambang (O_2). Siswa kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros dapat memperoleh manfaat dari penggunaan sumber belajar *Quizizz* jika terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum dan sesudah menggunakan *Quizizz*.

Menurut Sugiyono (2018:285) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generial yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah 24 siswa kelas X.I SMA Negeri 6 Maros terdiri dari 13 perempuan dan 11

laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel jenuh, yang sering disebut sensus, adalah teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan setiap anggota populasi sebagai sampel dikenal dengan istilah sampling jenuh.

Tes merupakan instrument/alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pertanyaan pilihan ganda digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* untuk penelitian ini. Tujuan dari pretest adalah untuk mengetahui keadaan awal sebelum menggunakan media *Quizizz*, dan posttest dirancang untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media *Quizizz*.

Pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X.I SMA Negeri 6 Maros dianalisis dengan pendekatan analisis statistik deskriptif hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pretest dilakukan tanpa menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi atau hanya menggunakan kertas sebagai alat evaluasi sedangkan posttest penelitian ini dilakukan menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil pre-test dan post-test siswa kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros:

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test siswa kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros

No	Pre-test	Post-test
1	30	40
2	20	60
3	10	20
4	10	20
5	25	40
6	30	40
7	25	60
8	50	80
9	80	95
10	70	100
11	35	40
12	30	40
13	30	40
14	40	80
15	30	40
16	40	60
17	75	80
18	40	60
19	40	80
20	50	60
21	85	100
22	40	80
23	40	80
24	75	100
Mean	42	62

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali tes evaluasi yaitu tanpa menggunakan *Quizizz* dan menggunakan *Quizizz*. Adapun yang dianalisis adalah hasil tes akhir tanpa menggunakan *Quizizz* dan menggunakan *Quizizz*. Hasil yang diperoleh dari dua tes evaluasi pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Hasil Pre-Test

Pada tes ini dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian. Adapun analisis deskriptif skor perolehan peserta didik sebelum diterapkan menggunakan *Quizizz* dan dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Table 2. Statistik skor hasil Pre-test(Q₁)

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	24
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	85
Skor Minimum	10
Rentang Skor	75
Skor Rata-rata	42

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Matematika tanpa menggunakan *Quizizz* adalah 42 dari skor ideal 100. Banyaknya peserta didik yang tuntas 4 orang dengan persentase 16,7% yang berarti dalam hal ini ada beberapa peserta didik yang tidak tuntas. Apabila kemampuan peserta didik menyelesaikan soal-soal pada tes tanpa menggunakan *Quizizz*, maka persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tes tanpa menggunakan *Quizizz* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Table 3. Distribusi frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada Pre-test(Q₁)

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	4	16,7 %	Tuntas
< 75	20	83,3%	Belum Tuntas
Jumlah	24	100%	

Kemudian, melihat dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan tanpa menggunakan *Quizizz* dipermudah ketuntasan belajar mencapai 16,7% atau ada 4 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tes tanpa menggunakan *Quizizz* secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 16,7% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%.

2. Analisis Deskriptif Hasil Post-Tets

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mana akan menunjang proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga dipersiapkan laptop untuk membuat tes evaluasi menggunakan *Quizizz*. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dilaksanakan di SMA Negeri 6 Maros dengan jumlah 24 siswa. Dalam hal ini penelitian bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada tes pertama tanpa menggunakan *Quizizz*, sehingga kesalahan atau kekurangan pada tes tanpa menggunakan *Quizizz* tidak terulang lagi pada tes evaluasi menggunakan *Quizizz*.

Pada tes ini dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda yang dibuat menggunakan *Quizizz*. Adapun analisis deskriptif skor perolehan peserta didik setelah diterapkan tes evaluasi menggunakan *Quizizz* dan dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Table 4. Statistik skor penguasaan peserta didik pada Post-Tets (Q₂)

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	24
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	20
Rentang Skor	75
Skor Rata-rata	62

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Matematika setelah diterapkan tes menggunakan *Quizizz* adalah 62 dari skor ideal 100. Banyaknya peserta didik yang tuntas 10 orang dengan persentase 41,7% yang berarti dalam hal ini ada beberapa peserta didik yang tidak tuntas. Apabila kemampuan peserta didik menyelesaikan soal-soal pada tes menggunakan *Quizizz*, maka persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tes menggunakan *Quizizz* dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Table 5. Distribusi frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada Post-Test(Q₂)

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	10	41,7%	Tuntas
< 75	14	58,3%	Belum Tuntas
Jumlah	24	100%	

Dari tabel di atas ketuntasan belajar mencapai 41,6% atau ada 100 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada tes menggunakan *Quizizz* ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari pelaksanaan *Pre-Test* yaitu meningkat sebesar 25%. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan tes evaluasi menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan dari penjelasan diatas bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2020). *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dengan menawarkan materi pembelajaran interaktif yang menarik, mutakhir, dan alami kepada siswa, instruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswanya secara signifikan. Guru dapat memanfaatkan media untuk pembelajaran saja, namun untuk menumbuhkan sikap kemandirian siswa dan memotivasi setiap orang untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tertentu, perlu adanya insentif. Dengan menggunakan sumber belajar *Quizizz*, siswa terinspirasi untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sunardi, 2020) yang mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif *Quizizz* memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Matematika di kelas X.I SMA Negeri 6 Maros berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil *Pre-Test* sebelum menggunakan *Quizizz* mendapatkan hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 16,7% dan hasil *Post-Test* setelah dilaksanakan evaluasi menggunakan *Quizizz* mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 41,7% sehingga hasil belajar siswa meningkat sebesar 25%.

References

- A.Tiana, A. D. S. Krissandi & M. Sarwi 2021. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game *Quizizz* pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(6): 950
- Akram, A., Arikah, N., & Pratiwi, R. A. A. (2023). MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE CAR (Classroom Action Research) KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SWASTA MUHAMMADIYAH BUNGORO. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 151-155.
- Ayu, S., & Almukarramah, A. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR. *Jurnal Kependidikan Media*, 10(3), 177-183.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3 terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801.
- Masitoh, Afie. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4 (1):22
- Mawaddah, I. & Fitriani, S. P. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Sinjai. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1): 11-16
- Mulyati, S. dan H. E. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, III, 64
- Nurindah, N., Nasir, N., & Hesti, H. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Era New Normal di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 773-780.
- Rohmatin, M. A. Q. N. (2020). Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo. *Uin Sunan Ampel Surabaya*.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif fan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Smp Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif *Quizizz*. January.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (1st Ed.)*. Prenadamedia Group.