



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizziz* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika

A. Nur Putri¹, Sulfiani², Andi Quraissy³, Ramliah⁴, Nasir⁵

Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*anurputri17@gmail.com, apalaapalaasulfi@gmail.com,
andiquraissy@unismuh.ac.id, naniramliah73@gmail.com,
nasirtp2@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 2 Maros. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang diambil yaitu kelas X TJKT B dengan 34 siswa. Penelitian ini menggunakan satu variabel *independent* yaitu penggunaan media pembelajaran *Quizziz* (X) dan satu variabel *dependen* yaitu hasil belajar (Y). Metode penelitian ini menggunakan *pre-eksperimen one group pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini analisis statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini diketahui nilai signifikansi (Sign.) sebesar 0.001 yang artinya kurang dari dari 0,05. Penggunaan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran informatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Maros. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dimana siswa dapat mencapai skor rata-rata 62.20% tanpa perlakuan dan siswa dapat mencapai skor 87.64% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 25,44%..

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Quizziz*, Hasil belajar

ABSTRACT

This research aims to test whether there is an influence of the use of game-based learning media *Quizziz* on student learning outcomes in informatics subjects at SMK Negeri 2 Maros. Sampling used a *purposive sampling* technique. The sample taken was class X TJKT B with a total of 34 students. This research uses one independent variable, namely the use of *Quizziz* learning media (X) and one dependent variable, namely learning outcomes (Y). This research method uses *pre-experiment, one group pretest* and *posttest*. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical analysis. The results of this research show that the significance value (Sign.) is 0.001, which means less than 0.05. The use of *Quizziz* learning media based on *game based learning* in informatics subjects can influence student learning outcomes at SMK Negeri 2 Maros. This can be proven by increasing student learning outcomes through *pretest* and *posttest* activities, where students can achieve an average score of 62.20% without treatment and students can achieve a score of 87.64% after treatment. So there was an increase in student scores of 25.44%.

Keywords: *Keywords:* Learning media, *Quizziz*, learning outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan modern dan melewati semua bidang kehidupan, termasuk penerapan pendidikan. Oleh karena itu banyak yang beranggapan bahwa segala sesuatunya sederhana, efektif, praktis dan cepat dengan menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses, antara lain: sumber belajar yang mana guru dan siswa harus aktif. . menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran.

Pemerintah telah lama menyadari peran media dalam proses belajar itu sangat penting. Oleh karena itu, pendanaannya banyak untuk meningkatkan kualitas pendidikan diseminasi atau penyebarluasan berbagai media pendidikan sekolah di seluruh Indonesia. Hal ini sesuai dengan konstitusi bahwa pemerintah berkewajiban membiayai pendidikan dasar dan pemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan peradaban dan kesejahteraan manusia.

Berdasarkan pendekatan

teknologi pendidikan, media pendidikan menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai cara untuk menyampaikan pesan pendidikan. Meskipun Tanpa bantuan seorang guru, media pembelajaran dapat menjadi sangat menantang bagi siswa belajar di kelas. Oleh karena itu, guru tidak boleh menganggap dirinya seperti itu satu-satunya sumber belajar karena sumber belajar lain seperti buku teks pendidikan, lingkungan alam, media cetak dan media elektronik bisa berperan dalam pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efisiensi dan efektifitas tercapainya tujuan pembelajaran.

Perkembangan lingkungan belajar sangat pesat dan bersamaan membentuk budaya baru proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan ajaran menjadi lebih praktis. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang cara berpikir siswa sebagai upaya mengembangkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran dan asesmen yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz (Irwansyah & Izzati, 2021; Lestari, 2019; Setiyani, Sumarwati, Astuti, Santi, & Suprayo, 2021). Aplikasi Quizizz sangat mudah diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun sebagai media belajar (Marpaung, 2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media belajar ini dirancang dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan dan juga valid digunakan (Aini, 2019; Kinanti & Subagio, 2020). Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, guru dan siswa dapat melihat skor hasil belajarnya langsung dan guru dapat mengunduhnya dalam bentuk file excel (Marpaung, 2021). Namun, belum banyak yang mengekspos cara pemanfaatannya.

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran *public relation* serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar

mahasiswa. Dengan kata lain, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* siswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis *online* karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui *mobile smartphone*. Urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu tantangan teknologi yang berdampak negatif jika tidak digunakan dengan tepat pemanfaatannya yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selama ini pemanfaatan teknologi adalah sebatas *game* yang tidak memberikan nilai *edukasi* kepada peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2

Maros”.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi *pretest* lebih dahulu sebelum adanya *treatment*, kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui bahwa *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Penelitian *pra-eksperimen one group pretest dan posttest*, tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan media *Quizziz*. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *Quizziz*. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan *posttest* untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan *treatment* media pembelajaran *Quizziz* hasil belajar mata pelajaran informatika.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2018:285)

mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah general yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di sekolah SMK Negeri 2 Maros. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang diambil yaitu kelas X TJKT B tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah 34 siswa.

C. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizziz*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk tingkat hasil belajar siswa terkait materi teknologi informasi dan komunikasi setelah diberikan perlakuan.

D. Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pengaruh *Quizziz berbasis*

game based learning terhadap hasil belajar siswa X TJKT B di SMKN 2 Maros dan menggunakan Teknik analisis inferensial yang digunakan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Soution*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan

Hasil *pretest* dan *posttest* penelitian ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sebagai hasil dari pembelajaran *Quizziz* hasil *posttest* menunjukkan bahwa lingkungan belajar *Quizziz* efektif. Dengan menggunakan fitur *pretest* dan *posttest*, siswa mengalami peningkatan 25,44% pada nilai tes pemahaman dan pengetahuan siswa. Hasil dari tes kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Skor Pretest

No	Nama Siswa	Pre-test
1	Abudzar Al Gifari	65
2	Adil	70
3	Afdal Qhirand	45
4	Agil	55
5	Ahmad Saputra	60
6	Airlangga Wijaya	60

7	Al Afif Syafah	55
8	Aldiansyah	60
9	Ariel	60
10	Asmar	60
11	Fajar	55
12	Ismail	70
13	M. Reyhan Ikhlas Peratama	65
14	M. Sunandar	60
15	Muh Rasul	55
16	Muh. Faidil Adha	75
17	Muh. Fahri	60
18	Muh. Fajri	65
19	Muh. Firhan Kipari	65
20	Muh. Rheyapur Abdillah	50
21	Muhammad Rifai	50
22	Multazam	60
23	Mulya Rachmat M	60
24	Rahmat Ramadani	55
25	Reza Yudianto Saputra	85
26	Rifaldi Anhabul	75
27	Riski	60
28	Wahyu Gunawan	85
29	Andini	70
30	Dewi Purnama	65
31	Nofyta	50
32	Nur Athiyah Tadzkirah	60
33	Putri Amaliah	55
34	Salsa Bila	75

Jumlah	2115
Rata-rata	62,20

Tabel 2 Hasil Skor Postest

N	Nama Siswa	Pre-test
1	Abudzar Al Gifari	90
2	Adil	75
3	Afdal Qhirand	95
4	Agil	85
5	Ahmad Saputra	85
6	Airlangga Wijaya	95
7	Al Afif Syafah	85
8	Aldiansyah	85
9	Ariel	90
10	Asmar	85
11	Fajar	85
12	Ismail	100
13	M. Reyhan Ikhlas Peratama	75
14	M. Sunandar	80
15	Muh Rasul	90
16	Muh. Faidil Adha	90
17	Muh. Fahri	85
18	Muh. Fajri	90
19	Muh. Firhan Kipari	85
20	Muh. Rheypur Abdillah	90
21	Muhammad Rifai	90
22	Multazam	85
23	Mulya Rachmat M	95
24	Rahmat Ramadanani	80

25	Reza Yudianto Saputra	95
26	Rifaldi Anhabul	85
27	Riski	95
28	Wahyu Gunawan	90
29	Andini	90
30	Dewi Purnama	95
31	Nofyta	90
32	Nur Athiyah Tadzkirah	85
33	Putri Amaliah	85
34	Salsa Bila	80
Jumlah		2980
Rata-rata		87,24

Berdasarkan **tabel 1 dan 2** terlihat bahwa perbandingan antara nilai *pretest* yaitu 56,21 dan *posttest* yaitu 89,54. Pengukuran awal *pretest* sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan media pembelajaran *Quizziz* dan pengukuran akhir *posttest* setelah diberikan perlakuan bantuan media pembelajaran *Quizziz* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	62.2059	34	9.30878	1.59644
	Post Test	87.6471	34	5.80429	.99543

Pada **tabel 3** Paired Samples Statistics merupakan deskripsi statistik dari dua data yaitu pre test dan post test didapatkan nilai mean pre test adalah 62.2059 dan nilai mean post test adalah 87.6471 dengan jumlah siswa 34 orang dan ditemukan nilai Std. Deviation untuk pre test adalah 9.30878 dan nilai post test adalah 5.80429. adapun nilai Std. Error Mean untuk pre test adalah 1.59644 dan post test yaitu .99543.

Tabel 4 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre Test & Post Test	34	.015	.467	.934

Bagian ini terdiri dari hasil dan pembahasan. Setiap temuan harus didukung oleh data yang memadai. Kemudian, temuan penelitian harus dapat menjawab pertanyaan penelitian atau hipotesis yang dikemukakan sebelumnya pada bagian pendahuluan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis game based learning pada mata pelajaran informatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

SMK Negeri 2 Maros. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dimana siswa dapat mencapai skor rata-rata 62.20% tanpa perlakuan dan siswa dapat mencapai skor 87.64% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 25,44%.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.

Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as*, 3(1), 13–18.

K Kasman, Nurindah. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Akademia: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12.

Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: a Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Journal of English Language Teaching*

- Learning and Literature, 2(2), 13– 22.
- Marpaung, S. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Global Edukasi*, 5(1), 43–48.
- N Nasir (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran pelajaran pendidikan agama islam berbasis PowerPoint dikelas VIII SMP UNISMUH MAKASSAR. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(2), 75-89.
- Purba. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using Quizizz Application to Make Online Evaluations during Covid-19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29.
- Solikhah, H. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif kelas VII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA*,7(3)
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dala Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wijayanti, dkk. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1),347-356.