

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 10 PROGRAM KEAHLIAN DKV SMK NEGERI 10 MALANG**

**Krisna Wahyu Saputra<sup>\*1</sup>, Faizatul Amalia<sup>2</sup>, Khalid Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Brawijaya, Malang

Email: <sup>1</sup>krisnawahyu834@student.ub.ac.id, <sup>2</sup>faiz\_amalia@ub.ac.id, <sup>3</sup>tlq@ub.ac.id

<sup>\*</sup>Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 23 November 2023, diterima untuk diterbitkan: 19 November 2024)

### **Abstrak**

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 dan efektivitas 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 DKV SMK Negeri 10 Malang, dengan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 67 siswa yang terbagi pada kelas eksperimen dan kontrol. 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 66,67 dan kelas eksperimen sebesar 62,67 dan untuk hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan di mana untuk rerata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 82,33 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 91,67. 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 N-Gain sehingga dapat diketahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz tersebut. Didapati hasil pengujian dari kelas eksperimen sebesar 79% dinyatakan efektif dan hasil pengujian dari kelas kontrol sebesar 36% dinyatakan tidak efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dapat memberikan pengaruh dan hasil yang efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 10 Malang.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran interaktif, Quizizz, Hasil Belajar, efektivitas, Uji N-Gain*

## **THE EFFECT OF USING QUIZIZZ INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 10 STUDENTS OF THE DKV EXPERTISE PROGRAM OF SMK NEGERI 10 MALANG**

### **Abstract**

The low learning outcomes obtained by students due to the lack of use of interactive learning media is a problem for a teacher in the classroom. The implementation of this study aims to determine the influence and effectiveness arising from the use of Quizizz interactive learning media on a research class compared to other research classes. This research focuses more on the use of interactive learning media Quizizz using the Quasy Experimental research method with the type of *Non-Equivalent Control Group Design*. The population of this study was grade 10 students of DKV SMK Negeri 10 Malang, with the number of samples in this study as many as 67 students divided into experimental and control classes. In the implementation process, it was found that the cognitive aspects of learning outcomes obtained by students there were differences shown from the pretest results of the control class and experimental class were not much different from the average score for the control class of 66.67 and the experimental class of 62.67 and for the posttest results there was a significant difference where for the average posttest score of the control class was 82.33 and the experimental class posttest was 91.67. Then from the learning results there is an influence that has a fairly effective impact on the cognitive aspects of the learning outcomes obtained which can be known by testing using the N-Gain Test so that it can be known how effective the use of Quizizz interactive learning media is. It was found that the test results from the experimental class of 79% were declared effective and the test results of the control class of 36% were declared ineffective. So it can be

*concluded that the use of Quizizz interactive learning media can have an effective influence and results on the learning outcomes of grade X DKV students of SMK Negeri 10 Malang.*

**Keywords:** *Interactive learning media, Quizizz, Learning Outcomes, effectiveness, N-Gain Test*

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini ini bisa dialami serta memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pembelajaran, teknologi mempunyai akibat positif yang nyata untuk pendidikan. Siswa bisa mengakses data lebih banyak serta lebih cepat dari bermacam sumber. Tidak hanya itu, banyak aplikasi yang bisa digunakan guru semacam power point, youtube, maupun sistem berbasis e-learning selaku media pendidikan. Pemanfaatan teknologi dapat membantu proses belajar mengajar jadi lebih mengasyikkan dan inovatif. Tidak semua sekolah mampu untuk memanfaatkan beberapa teknologi tersebut karena beberapa faktor seperti keterbatasan alat dan jangkauan sinyal. Oleh karena itu guru sebagai seorang pendidik juga betugas sebagai fasilitator untuk memusatkan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar. Dalam memusatkan perhatian siswa, terdapat berbagai cara yang dapat diterapkan oleh pendidik. Salah satunya adalah media, media merupakan cara yang efektif untuk memusatkan perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 10 Malang memang diserahkan keputusan penggunaannya kepada guru di kelas saat mengajar dengan acuan modul ajar sesuai kurikulum yang berlaku. Ada guru yang menyampaikan tugas langsung seperti ceramah atau memberikan tugas langsung seperti tugas kelompok pada muridnya untuk memenuhi capaian pembelajaran saat di kelas. Saat menyampaikan pembelajaran tanpa menggunakan media seperti ini siswa banyak sekali yang tidak memahami langsung materi apa yang sedang dikerjakan. Siswa yang mengerjakan tugas secara kelompok akhirnya membagi pengerjaan soal secara bergantian yang membuat siswa tidak memahami materi secara menyeluruh dan berdampak ketika melakukan pengerjaan soal secara individu. Informatika sebagai mata pelajaran wajib di kelas X DKV SMK Negeri 10 Malang mempunyai kekhasannya tersendiri yang dirasakan oleh para siswa dalam menyerap materi yang diterangkan guru. Dibutuhkannya penjelasan ekstra dan tertata dari guru dalam menjelaskan materi, namun karena penggunaan media pembelajaran yang dirasa kurang selaras serta siswa yang sudah mulai merasa bosan dengan pembelajaran konvensional yang membuat siswa tidak dapat mengerjakan tugasnya dengan baik. Terbukti di hasil UTS kelas X DKV 3 SMK Negeri 10 Malang rata-rata dari nilai siswa ini mendapatkan hasil dibawah KKM dengan nilai 66,12 dari nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 80.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memberikan solusi yang dapat diterapkan yaitu

seperti menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Menurut Solikah (2022), Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar permainan tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi game Quizizz ini beralih fungsi oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Bertambahnya fungsi dari aplikasi game Quizizz ini juga sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan kelas, seperti fitur penampil materi seperti power point yang di tampilkan secara menarik pada media pembelajaran Quizizz ini lalu juga ada fitur baru seperti paper mode di mana fitur ini memungkinkan siswa untuk menggunakan Quizizz tanpa harus terhubung secara langsung ke internet, dan guru bisa melihat nilai yang diperoleh oleh setiap siswa pada papan peringkat sehingga proses evaluasi dapat dilaksanakan secara optimal. Penerapan solusi ini, bertujuan untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 10 Malang terutama di aspek kognitif dan untuk menjelaskan efektifitas media pembelajaran interaktif Quizizz pada pembelajaran di kelas X DKV SMK Negeri 10 Malang

Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Solikah (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di SMP Negeri 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Didapatkan hasil bahwa ada pengaruh terhadap penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Dari penelitian Agustina (2022), setelah penggunaan aplikasi quiziz sebagai alat evaluasi pembelajaran. 100 persen yang menyatakan bahwa quiziz membuat tes lebih menarik, 94,4 persen yang menyatakan bahwa aplikasi quiziz dapat meningkatkan keinginan belajar, 83,3 persen yang menyatakan aplikasi quiziz merupakan aplikasi terbaik untuk tes, 66,7 persen yang menyatakan bahwa aplikasi quiziz cocok untuk setiap melakukan tes, 83,3 persen yang menyatakan bahwa aplikasi quiziz membuat siswa lebih rileks mengerjakan ujian.

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis sendiri berlokasi di SMK Negeri 10

Malang dengan menggunakan dua macam kelas penelitian, yaitu kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran secara konvensional dan kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz. Penelitian ini sendiri menggunakan model penelitian Quasy Experimental dengan jenis penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, dikarenakan penelitian yang dilakukan menggunakan hasil dari *pre-test* dan *post-test*.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya penelitian ini memiliki fokus tersendiri yaitu pada aspek kognitif terutama di hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. berbeda seperti penelitian yang dilakukan oleh Ratnasarianti, E. (2022), ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dan penelitian yang dilakukan oleh Joubert M Dame pada tahun 2022 didapatkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi siswa smk negeri 2 Tondano. (Mambu, R., Dame, J., M., & Wuisang, J., 2022),

Menurut Taofano (2022), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Daryanto (2011), media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu maupun benda yang bertujuan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaannya. Dari buku evaluasi hasil belajar karya Zulkifi (2019), hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi bagi seseorang setelah selesai melakukan penyelenggaraan pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, mengerjakan tugas, dan ujian. Aspek kognitif dalam capaian hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Dalam konteks pembelajaran, aspek kognitif berfokus pada perkembangan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik dengan potensi dan perbedaan yang

dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi, 2013). Agar pembelajaran menjadi efektif beberapa komponen, fasilitas, dan sumber-sumber pembelajaran harus dikelola dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan baru dalam diri pembelajar (Saefuddin, 2014). Dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah pengaruh untuk mencapai tujuan yang diterapkan. Pada penelitian ini, efektivitas yang akan digunakan adalah media pembelajaran interaktif Quizizz hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri Malang. Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Pada penelitian ini, indikator efektivitas yang akan digunakan berfokus pada hasil dari penggunaan media yang digunakan yaitu Quizizz. Hal ini diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dapat menyampaikan materi secara rinci, membuat proses pelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan kualitas hasil belajar dari peserta didik.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan eksperimen terhadap pengaruh dan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan rancangan quasi experimental design

Tabel 1. Non-Equivalent Control Group Design

<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
01	X	02
03	-	04

Keterangan:

01: *Pretest* yang diberikan kepada kelas eksperimen

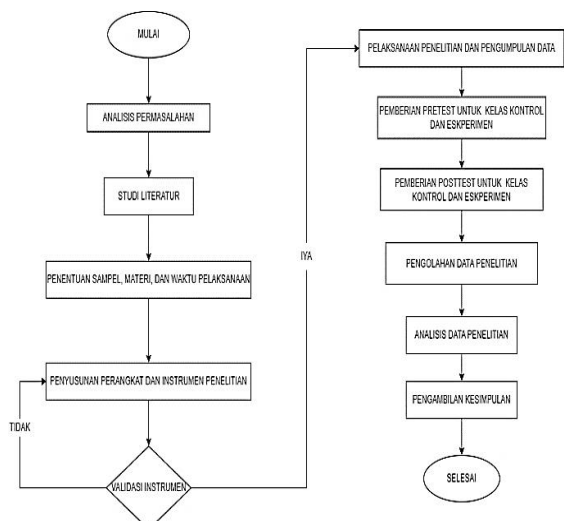
02: *Posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen

03: *Pretest* yang diberikan kepada kelas kontrol

04: *Posttest* yang diberikan kepada kelas kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz

-: Perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional



Gambar 1 Diagram Alir

Untuk langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ditunjukkan dalam bentuk gambar diagram alir seperti pada gambar di atas ini yang dimulai dari proses analisis permasalahan, dilanjutkan dengan studi literatur, kemudian menentukan sampel, materi, dan waktu pelaksanaan penelitian, penyusunan perangkat dan instrumen penelitian, kemudian divalidasi oleh para ahli, selanjutnya pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data, dari data yang telah didapat diolah, setelah itu data yang telah diolah dianalisis, yang kemudian diambil sebuah kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Proses pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan nantinya akan dilaksanakan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode pembelajaran secara konvensional saja, sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz, kemudian untuk masing-masing kelas diberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

#### 4. ANALISIS DAN HASIL PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil Validasi

Untuk proses validasi instrumen melibatkan 3 orang ahli yang terbagi ke dalam 2 orang pihak dosen dan 1 orang pihak guru sekolah. Yang mana dari hasil validasi dari ketiga ahli tersebut dapat dijabarkan dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil validasi instrumen *pretest* dan *posttest*

Kode validator	Hasil rerata skor	KET
V1	3,83	Valid
V2	3,16	Valid
V3	3,83	valid

Tabel 3 Hasil validasi instrumen modul ajar

Kode validator	Hasil rerata skor	KET
V3	3,73	Valid

Setelah mendapatkan validasi oleh ahlinya dilanjut dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas kepada instrumen soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa dan didapatkan hasil untuk uji validitas bahwa nilai rhitung soal nomor 1 adalah 0.671, rhitung soal nomor 2 adalah 0.447, dan rhitung soal nomor 3 adalah 0.731, soal nomor 4 adalah 0.453, soal nomor 5 adalah 0.676, soal nomor 6 adalah 0.484, soal nomor 7 adalah 0.397, soal nomor 8 adalah 0.406, soal nomor 9 adalah 0.556, soal nomor 10 adalah 0.550. Semua item soal menghasilkan nilai rhitung lebih dari rtabel dengan  $N = 30$  dan taraf signifikansi 5% yaitu  $r_{tabel} = 0.361$  sehingga semua item soal dapat dikatakan valid.

Setelah dinyatakan valid selanjutnya data diujikan untuk uji reliabilitas dan diketahui nilai reliabilitas tes secara keseluruhan adalah 0.728 dan rtabel pada taraf signifikansi 5% dengan  $N = 10$ ,  $dk = 10 - 1 = 9$  diperoleh  $r_{tabel} = 0.666$ . Oleh karena rhitung  $> r_{tabel}$  atau  $0.728 > 0.666$  maka dapat disimpulkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* yang merupakan instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel.

##### 4.2 Hasil Penelitian

Dari pelaksanaan kegiatan siswa yang terlibat dalam penelitian berasal dari kelas X Desain Komunikasi Visual 3 sebagai kelas eksperimen dan X Desain Komunikasi Visual 4 sebagai kelas kontrol. Total kelas berjumlah 67 siswa. Untuk kelas X DKV 3 berjumlah 31 siswa dan untuk kelas X DKV 4 berjumlah 36 siswa, namun ketika pengambilan data berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak menghadiri proses pembelajaran dikarenakan izin dan sakit sehingga jumlah siswa yang terlibat dalam proses penelitian adalah 60 siswa, 30 dari kelas X DKV 3 dan 30 dari kelas X DKV 4.

Setelah dilakukan analisis deskriptif didapati mean untuk pre-test pada kelas eksperimen yaitu 62,67. Untuk nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen setelah dilakukan analisis deskriptif adalah 91,67, dan untuk mean untuk pre-test pada kelas kontrol yaitu 66,67. Selanjutnya untuk nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol setelah dilakukan analisis deskriptif adalah 82,33.

##### 4.2.1 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah data dari dua kelompok sampel penelitian mempunyai varians sama atau tidak. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah nilai UTS kelas X DKV 3 dan X DKV 4. Dari hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,658 yang berarti nilai tersebut  $> 0,05$  sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut homogen.

#### 4.2.2 Uji Normalitas

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan ke siswa. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil tes berdistribusi normal atau tidak. Hasil output dari uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi hasil *pretest* untuk kelas eksperimen yaitu kelas X DKV 3 sebesar  $0,057 > 0,05$  yang berarti data tersebut dapat dikatakan normal, untuk nilai signifikansi hasil *posttest* untuk kelas eksperimen yaitu kelas X DKV 3 sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti data tersebut dapat dikatakan tidak normal dan nilai signifikansi *pretest* untuk kelas kontrol yaitu kelas X DKV 4 sebesar  $0,017 < 0,05$  yang berarti data tersebut dapat dikatakan tidak normal, selanjutnya untuk nilai signifikansi hasil *posttest* untuk kelas kontrol yaitu kelas X DKV 4 sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti data tersebut dapat dikatakan tidak normal.

#### 4.2.3 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat, dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis diterapkan guna melihat apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas DKV 10 SMK Negeri 10 Malang pada mata pelajaran informatika. Setelah dilakukan uji normalitas, menghasilkan kesimpulan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Output tes normalitas menunjukkan nilai (*sig*)  $< 0,05$ . Dikarenakan dalam tes normalitas data tidak berdistribusi secara normal, maka peneliti menggunakan pengujian non-parametrik sebagai alternatifnya. Guna menguji perbedaan dari kedua kelas dilakukan Uji Man-Whitney sebagai alternatif dari Uji Independent sampel t-tes, serta untuk melihat peningkatan nilai dari kelas yang sama menggunakan uji Wilcoxon sebagai alternatif dari two paired sampel t-tes.

Tabel 4 Output uji Man-Whitney

Soal	Mean rank	Nilai Sig.
Pre kontrol & eksperimen	30,95 & 30,05	0,839
Post kontrol & eksperimen	20,98 & 40,02	0,000

Untuk uji hipotesis pertama melakukan uji Man-Whitney untuk mencari beda nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Didapati perbedaan pangkat rata-rata atau mean rank dari kedua kelas yang tidak jauh beda untuk keduanya di mana untuk kelas kontrol mendapatkan mean rank sebesar 30,95 dan kelas eksperimen mendapatkan mean rank sebesar 30,05. Mean rank kelas kontrol lebih tinggi dari pada kelas eksperimen. Output yang dihasilkan menyatakan nilai asymp. Sig. adalah 0,893. Hasil nilai (*sig.*) adalah lebih besar dari 0,05 maka dari itu H0 dapat diterima dan H1 ditolak. Kesimpulannya adalah tidak ada perbedaan nilai *pretest* kelas

eksperimen dengan kelas kontrol. Lalu untuk mencari beda nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan pangkat rata-rata atau mean rank dari kedua kelas. Di mana mean rank kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen yang menghasilkan output yang dihasilkan menyatakan nilai asymp. Sig. adalah 0,000. Hasil nilai (*sig.*) adalah lebih kecil dari 0,05 maka dari itu H1 diterima dan H0 ditolak. Kesimpulannya adalah ada perbedaan nilai *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 5 Output uji Wilcoxon

Soal	Rerata	Nilai Sig.
Pre & post eksperimen	62,67 & 91,67	0,000
Pre & post kontrol	66,67 & 82,33	0,000

Selanjutnya untuk mengetahui hipotesis beda nilai yang sama dimasing-masing kelas mendapatkan hasil dari uji Wilcoxon di mana untuk nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol mendapatkan hasil bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol setelah menggunakan media pembelajara secara konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas10 DKV SMK Negeri 10 Malang pada mata pelajaran informatika. Lalu untuk nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen mendapatkan hasil bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas Eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas DKV 10 SMK Negeri 10 Malang pada mata pelajaran informatika. Setelah dilakukan pengujian didapati rata-rata untuk nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 66,67 dan untuk *posttest* kelas kontrol yaitu 82,33. Untuk rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,67 dan untuk *posttest* kelas eksperimen yaitu 91,67. Didapati untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 15,66 dan untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 29. Dari hasil tersebut didapati nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen memiliki jarak yang tinggi dari jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 13,34 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4.2.3 Pengujian N-Gain

Kemudian setelah mengetahui adanya perbedaan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dari kedua kelas penelitian, maka dilanjutkan untuk menghitung Gain Effect menggunakan persamaan Uji N-Gain yang mana pengujian ini digunakan untuk

mengetahui arah perbedaan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa bisa dikatakan efektif atau tidak terhadap masing-masing kelas penelitian.

Didapatkan hasil pengujian dari kelas eksperimen sebesar 79% dinyatakan efektif dan hasil pengujian dari kelas kontrol sebesar 36% dinyatakan tidak efektif. Berdasarkan hasil penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz sangat tepat dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga sesuai dan bisa dijadikan solusi dari permasalahan yang timbul pada siswa. Siswa banyak sekali yang tidak memahami langsung materi apa yang sedang dikerjakan. Karena pengerjaan secara kelompok siswa akhirnya membagi pengerjaan soal secara bergantian di mana siswa tidak memahami materi secara menyeluruh yang berdampak Ketika melakukan pengerjaan soal secara individu. Hal tersebut dirasakan oleh siswa di kelas kontrol yang mendapatkan hasil *score* tidak efektif. Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Issrina Dwika Hidayati tentang Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa yang mendapatkan hasil *n-gain score* menyatakan nilai mean kelas eksperimen sejumlah 56,3363 atau 56% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Untuk *n-gain score* nilai mean kelas kontrol berjumlah 42,3541 atau 42% yang berarti kurang efektif. Dengan adanya hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3(Hidayati, & Aslam, 2021).

#### 4.2.4 Hasil Pembahasan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti didapati rata-rata untuk nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 66,67 dan untuk *posttest* kelas kontrol yaitu 82,33. Untuk rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,67 dan untuk *posttest* kelas eksperimen yaitu 91,67. Didapati untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 15,66 dan untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 29. Dari hasil tersebut didapati nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen memiliki jarak yang tinggi dari jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 13,34 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini pun sejalan dengan penelitian serupa yang telah dilakukan oleh penulis lain Solikah (2020),

di mana didapatkan hasil bahwa ada pengaruh terhadap penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar 1,97, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar 4,04. Hasil analisis data yang mengacu pada  $db=50$ ,  $t_0=5\%$ , menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Issrina Dwika Hidayati tentang Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa yang mendapatkan hasil *n-gain score* menyatakan nilai mean kelas eksperimen sejumlah 56,3363 atau 56% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Untuk *n-gain score* nilai mean kelas kontrol berjumlah 42,3541 atau 42% yang berarti kurang efektif. Dengan adanya hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3(Hidayati, & Aslam, 2021). Penulis juga melakukan pengujian efektivitas dari *N-gain score* didapatkan hasil pengujian dari kelas eksperimen sebesar 79% dinyatakan efektif dan hasil pengujian dari kelas kontrol sebesar 36% dinyatakan tidak efektif. Berdasarkan hasil penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz sangat tepat dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga sesuai dan bisa dijadikan solusi dari permasalahan yang timbul pada siswa. siswa banyak sekali yang tidak memahami langsung materi apa yang sedang dikerjakan. Karena pengerjaan secara kelompok siswa akhirnya membagi pengerjaan soal secara bergantian di mana siswa tidak memahami materi secara menyeluruh yang berdampak ketika melakukan pengerjaan soal secara individu. Hal tersebut dirasakan oleh siswa di kelas kontrol yang mendapatkan hasil *score* tidak efektif.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan pengaruh pada hasil belajar yang didapatkan dari masing-masing kelas penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil Pre-test dan Post-test yang mana didapati untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 15,66 dan untuk jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 29. Dari hasil tersebut didapati nilai *pretest* dan *posttest*

kelas eksperimen memiliki jarak yang tinggi dari jarak nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 13,34 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis saat ini didapati bahwa efektivitas yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan hasil sebesar 79% dan bisa dikatakan efektif dibandingkan dengan efektivitas dengan menggunakan media pembelajaran konvensional biasanya yang berada di kelas kontrol didapati hasil sebesar 36% dan bisa dikatakan tidak efektif.

## 5.2 Saran

1. Untuk pihak sekolah SMK Negeri 10 Malang bisa menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz ini untuk menambah variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dari pada menggunakan media yang konvensional,
2. Untuk peneliti selanjutnya dapat membandingkan efektivitas Quizizz dengan media pembelajaran lain, seperti video pembelajaran atau presentasi. Hal ini dapat memberikan informasi tentang kelebihan dan kekurangan Quizizz dibandingkan dengan media pembelajaran lain,
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghitung pula adanya peningkatan motivasi berprestasi yang dialami oleh siswa setelah penggunaan treatment, sehingga saat menerapkan treatment tersebut di kelas nantinya bisa benar-benar memotivasi siswa untuk menjadi lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- DARYANTO, 2011. *Media Pembelajaran*. BANDUNG: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- EKA RATNASARIANTI, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*, p.4.
- HIDAYATI, I.D. AND ASLAM, A., 2021. *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa*. *Jurnal*

*Pedagogi dan Pembelajaran*, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

JOUBERT M DAME, JERRY WUISANG, R.M., 2022. Pengaruh Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa MKN Negeri 2 Todano. *Jurnal Pendidikan Ekonomi 3 (1)*, pp. 109-117, Universitas Negeri Manado, ISSN 2774-9185.

SAEFUDDIN, A. AND BERDIATI, I., 2014. *Pembelajaran efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. BANDUNG: Remaja Rosdakarya.

SALAM, M.Y., MUDINILLAH, A. AND AGUSTINA, A., 2022. Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp.2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>.

SOLIKAH, H., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, [online] 7(3), pp.1–8. Available at: <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>>.

SUPARDI, 2013. *Sekolah efektif: konsep dasar dan praktiknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.

TAFONAO, T., 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p.103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

ZULKIFLI MATONDANG, ELY DJULIA, SRIADHI SRIADHI, J.S., 2019. *Evaluasi hasil belajar*. 1st ed. [online] Yayasan Kita Menulis, 2019. Available at: <[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=thDGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=apa+itu+hasil+belajar&ots=ZjVsjdgXTv&sig=CHFId3mqeUyGko54aFZlgXL6DOY&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=thDGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=apa+itu+hasil+belajar&ots=ZjVsjdgXTv&sig=CHFId3mqeUyGko54aFZlgXL6DOY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)>.

*Halaman ini sengaja dikosongkan.*