



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA YASFI

***Putri Apriyani,**

¹Pendidikan Ekonomi, Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Bekasi

Putriapriani488@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan materi kegiatan dan pelaku ekonomi. Penelitian menggunakan metode quasi-experimental dengan desain *control group pretest-posttest*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SMA Yasfi yang berjumlah 129 siswa. Sampel dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas X-1 sebagai kelompok kontrol dan kelas X-2 sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (*pretest-posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz memperoleh nilai *posttest* tertinggi 85, terendah 60, dan rata-rata (mean) 71,67, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Sementara itu, siswa yang diajar dengan metode ceramah memperoleh nilai *posttest* tertinggi 75, terendah 50, dan rata-rata 60,83 dengan KKM 70. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *thitung* = 4,684 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Nilai *ttabel* pada $df = 34$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,034. Karena *thitung* > *ttabel* ($4,684 > 2,034$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Yasfi Kota Bekasi.

KATA KUNCI

Quizizz, Hasil belajar, Pembelajaran Ekonomi.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang ekonomi, politik, budaya, seni, dan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi berperan penting dalam menciptakan perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*). Salah satu bentuk nyata dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah semakin luasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menarik, dan efektif (Munir, 2015).

Berbagai aplikasi berbasis teknologi telah digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain YouTube, Google Classroom, PowerPoint, Zoom, serta Learning Management System (LMS) berbasis e-learning lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, meningkatkan motivasi,

serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rusman, 2017). Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan minat baru, merangsang motivasi, serta memengaruhi kondisi psikologis peserta didik agar lebih siap dalam menerima dan mengolah informasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran belum optimal. Masih banyak guru yang mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dengan bantuan media sederhana berupa buku dan papan tulis. Kondisi ini membuat suasana kelas cenderung monoton, peserta didik kurang kreatif, dan interaksi pembelajaran menjadi pasif karena berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya memengaruhi capaian hasil belajar (Sanjaya, 2016).

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis game edukasi yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Quizizz menyediakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, survei, game, serta diskusi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga menyediakan jutaan bank soal yang dapat diakses, disesuaikan, dan digunakan secara langsung oleh guru maupun siswa (Bury & O'Kelly, 2019).

Kelebihan Quizizz terletak pada desainnya yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa dapat melihat secara langsung skor dan peringkat mereka di papan klasemen, sehingga menumbuhkan motivasi untuk berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, guru dapat memantau jalannya kuis secara real-time, mengunduh hasil evaluasi, serta menganalisis capaian siswa untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Zhao, 2019; Yana, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Yasfi kelas X, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa mengintegrasikan media digital secara optimal. Akibatnya, siswa cenderung bosan, pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dipandang relevan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada upaya mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X SMA Yasfi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Metode eksperimen pada dasarnya merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Desain *quasi-experimental* dipilih karena peneliti tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi proses eksperimen, namun tetap memungkinkan untuk membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SMA Yasfi Bekasi dengan populasi sebanyak 129 siswa kelas X. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga, serta kondisi kelas yang tersedia. Teknik ini lazim digunakan dalam penelitian pendidikan yang menuntut adanya pemilihan sampel

berdasarkan kriteria tertentu untuk memperoleh data yang lebih representatif (Arikunto, 2018; Etikan, Musa, & Alkassim, 2016).

Sampel penelitian ditetapkan pada dua kelas, yaitu kelas X-1 sebagai kelompok kontrol dan kelas X-2 sebagai kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Tes awal (*pre-test*) diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan tes akhir (*post-test*) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji terlebih dahulu untuk memastikan bahwa butir soal mampu mengukur capaian pembelajaran secara konsisten dan akurat (Sugiyono, 2017; Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

HASIL & DISKUSI

Hasil

1. Analisis Deskriptif hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Yasfi pada 12 agustus, dengan memberikan soal pretest dan posttest pada masing-masing kelas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.
 Analisis Deskriptif Hasil belajar

	Pretest kontrol	Posttest kontrol	Pretest eksperimen	Posttest eksperimen
N Valid	18	18	18	18
Missing	0	0	0	0
Mean	57.78	60.83	58.61	71.67
Mode	55	60	70	70 ^a
Std. Deviation	7.519	7.524	10.404	6.417
Variance	56.536	56.618	108.252	41.176
Range	25	25	35	25
Minimum	45	50	40	60
Maximum	70	75	75	85
Sum	1040	1095	1055	1290

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai pretest pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai perbedaan. Dimana kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata-rata tes pretest 58,61 menjadi 71,67 pada nilai rata-rata tes posttest. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata tes pretest 57,78 menjadi 60,83 pada nilai rata-rata posttest. Sehingga dari tabel diatas dapat dibuat kesimpulan sementara terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz pada mata Pelajaran ekonomi dikelas X SMA Yasfi.

2. Uji syarat analisis
 - a. Uji Normalitas



Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji normal Shapiro-wilk dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas kelas Eksperimen

	Shapiro-Wilk		
	statistic	Df	sig.
Pretest eksperimen	916	8	108
Posttest eksperimen	951	8	439

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Dapat dilihat dari tabel diatas didapat nilai (sig) dari hasil belajar kelas eksperimen dengan uji shapiro-wilk menunjukkan bahwa nilai pretest tersebar 0,108 dan nilai posttest sebesar 0,439 yang nilai dari kedua tes tersebut lebih > dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas kelas kontrol

	Shapiro-Wilk		
	statistic	Df	sig.
Pretest kontrol	.926	18	.166
Posttest kontrol	.939	18	.280

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Dapat dilihat dari tabel diatas didapat nilai (sig) dari hasil belajar kelas kontrol dengan uji shapiro-wilk diketahui nilai pretest tersebar 0,166 dan nilai *posttest* sebesar 0,280 yang nilai dari kedua tes tersebut lebih > dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih kelompok data dari populasi adalah homogen atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi < 0,05, maka dinyatakan tidak homogen. Dan apabila nilai signifikansi > 0,05 data dinyatakan homogen (Duwi, (2009).

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.	
	Statistic				
Hasil belajar siswa	Based on Mean	.404	1	34	.530
	Based on Median	.321	1	34	.575
	Based on Median and with adjusted df	.321	1	33.700	.575
	Based on trimmed mean	.366	1	34	.549

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan hasil belajar yaitu 0,530. Karena nilai signifikan lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas control dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

b. Uji t-test

Uji independent sampel t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak saling berpasangan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai posttest kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz dengan nilai posttest kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran (tidak mendapat perlakuan). Dasar pengambilan keputusan independent sampel t-test sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima.
- b) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,5 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Tabel 5. Hasil uji-t Posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
hasil_belajar	Equal variances assumed	.404	.530	4.648	34	.000	10.833	2.331	6.096	15.570
	Equal variances not assumed			4.648	33.173	.000	10.833	2.331	6.092	15.575

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai thitung = 4,684 nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,00 < 0,05. Untuk mengetahui nilai distribusi tabel dilihat berdasarkan df=34 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,034. Karena nilai thitung > tabel (4,684 > 2,034) maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya hipotesis menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran ekonomi kelas X di SMA Yasfi.

Untuk mengetahui lebih jelasnya rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Data posttest uji-t kelas kontrol dan kelas eksperimen

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar post_eksp	18	71.67	6.417	1.512
post_kontrol	18	60.83	7.524	1.774

Sumber: Hasil olahan SPSS.20 (2023)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz pada besaran angka 71,67 dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan hanya memiliki nilai rata-rata 60,83. Artinya nilai siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz memiliki perbedaan lebih tinggi 10,84 dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Yasfi Kota Bekasi dengan melibatkan dua kelas sampel, yaitu kelas X-1 sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan, serta kelas X-2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi **Quizizz**. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran ekonomi di sekolah tersebut masih berfokus pada buku paket dan penjelasan guru. Pola pembelajaran yang monoton ini berdampak pada menurunnya minat, motivasi, serta keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar relatif rendah.

Setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz pada kelas eksperimen, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kondusif. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan asumsi bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dengan bantuan SPSS 20, diperoleh bahwa hasil belajar ekonomi pada kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60, dengan nilai rata-rata (mean) posttest sebesar 71,67, melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 70. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah, nilai tertinggi adalah 75, nilai terendah 50, dan nilai rata-rata posttest sebesar 60,83, di bawah KKM yang berlaku. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media Quizizz lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, uji independent sample t-test terhadap data posttest menunjukkan nilai thitung = 4,684 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Nilai ttabel pada $df = 34$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,034. Karena thitung > ttabel ($4,684 > 2,034$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Quizizz dengan siswa yang menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Cahyani (2020) yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitiannya, hasil posttest menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,03 ($< 0,05$) dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,3 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 80,7. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Halimatus (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perolehan nilai thitung sebesar 1,97 pada kelompok tanpa perlakuan dan meningkat menjadi 4,04 setelah diberikan perlakuan. Analisis data pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 50$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran ekonomi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, terutama pada konteks pendidikan menengah.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Yasfi Kota Bekasi. Media Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena berbasis permainan (game-based learning) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penerapan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran Quizizz layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bury, B., & O'Kelly, J. (2019). *Classroom gaming: The impact of Quizizz on student engagement and learning*. *Journal of Education Technology*, 15(2), 45–56.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Munir. (2015). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Yana, A. (2021). The Effectiveness of Quizizz in Enhancing Student Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Educational Research*, 8(1), 112–120.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.