



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya

Putri Silvia¹, Kumala Azahra Majidiah², Wafiq Nabila³,
Jadriaman Parhusip⁴

¹⁻⁴ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email Koresponding : putrisilvia631@gmail.com, parhusip.jadriaman@it.upr.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the effect of implementing learning media through the Quizizz application on student learning outcomes in grade V. This study uses an experimental design by comparing two groups, namely the experimental class using Quizizz and the control class using conventional learning methods. The research instrument is a learning outcome test consisting of pretest and posttest questions. The results of the study indicate that the application of Quizizz can significantly improve student learning outcomes. Statistical tests conducted on pretest and posttest data show significant differences between the experimental class and the control class. The results of the validity and reliability of the instrument also show that the test used has good quality. Based on these findings, it can be concluded that the use of Quizizz as a learning medium can improve student learning outcomes and can be applied in the learning process to improve teaching effectiveness.*

Keywords: *Quizizz, Learning Outcomes, Learning Media*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa di kelas V. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari soal pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Uji statistik yang dilakukan pada data pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil validitas dan reliabilitas instrumen juga menunjukkan bahwa tes yang digunakan memiliki kualitas yang baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Kata Kunci : Quizizz, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga pada media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi salah satu alternatif yang populer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh pendidik untuk membantu proses belajar mengajar adalah Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara online dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media seperti ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional

Media pembelajaran digital, seperti Quizizz, memberikan berbagai keuntungan bagi siswa, antara lain kemudahan akses, kecepatan feedback, dan keterlibatan yang lebih tinggi. Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara real-time, memberikan umpan balik langsung, dan mengakses materi pembelajaran secara fleksibel. Aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ingin diajarkan, serta mengatur tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, Quizizz dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun ponsel, yang memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja

Hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama dalam menilai efektivitas suatu metode pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran serta peranannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang potensi penggunaan Quizizz dalam dunia pendidikan dan kontribusinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, berbagai media pembelajaran telah diperkenalkan untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menarik. Salah satu media yang semakin populer di kalangan pendidik adalah media berbasis teknologi, seperti aplikasi Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan (gamification) dengan pembelajaran, di mana siswa dapat mengerjakan kuis atau soal-soal latihan secara online dengan cara yang menyenangkan. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1976) dan Vygotsky (1978), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dengan menggunakan Quizizz, siswa tidak

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang mengarah pada pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Selain itu, menurut teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (1985), faktor motivasi intrinsik sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti Quizizz, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, Quizizz membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menantang, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Elemen-elemen seperti poin, leaderboard, dan tantangan dalam Quizizz menciptakan suasana kompetitif yang positif, yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik

Dari segi hasil belajar, teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Bloom (1956) mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dapat meningkat melalui teknik pengajaran yang berfokus pada pemrosesan informasi aktif. Quizizz, yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi dengan soal-soal secara langsung dan menerima umpan balik secara instan, membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi dan mengingat materi yang dipelajari. Umpan balik yang langsung diberikan dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan yang mereka buat, sehingga mereka dapat memperbaikinya dan belajar dari kesalahan tersebut

Di sisi lain, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura (1977), yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan modeling. Dalam konteks Quizizz, siswa tidak hanya belajar melalui interaksi dengan materi, tetapi juga melalui interaksi sosial dengan teman-temannya. Sebagai contoh, siswa dapat membandingkan hasil kuis mereka dengan teman-teman lain, atau melihat cara teman-teman mereka menjawab soal yang sulit, yang dapat memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara sosial. Hal ini mendukung teori bahwa pembelajaran bukan hanya proses individu, tetapi juga melibatkan interaksi sosial yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga berpotensi untuk memperbaiki pemahaman konsep-konsep pelajaran yang lebih kompleks. Penggunaan teknologi pendidikan seperti Quizizz memanfaatkan prinsip-prinsip dari teori belajar konstruktivis, teori motivasi, teori kognitif, dan teori sosial, yang semuanya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengkaji pengaruhnya

terhadap hasil belajar siswa, serta bagaimana media ini dapat diintegrasikan dengan baik dalam strategi pembelajaran di sekolah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Desain eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pengujian sebab-akibat antara variabel yang diteliti, yaitu penggunaan media Quizizz dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media Quizizz dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga dapat dianalisis pengaruh signifikan dari penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di salah satu sekolah menengah pertama (SMP) di kota tertentu. Sampel penelitian ini akan diambil menggunakan teknik purposive sampling, di mana peneliti memilih kelas yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Sampel yang diambil akan terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, dan kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran tradisional (misalnya ceramah dan diskusi). Setiap kelompok terdiri dari 30 siswa, dengan total sampel sebanyak 60 siswa.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes ini akan berupa soal pilihan ganda yang mencakup topik-topik yang diajarkan selama periode eksperimen. Tes hasil belajar akan diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran (pre-test dan post-test). Tes pre-test akan digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan Quizizz, sedangkan tes post-test digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz. Selain tes, peneliti juga akan mengumpulkan data tentang keterlibatan dan motivasi siswa melalui kuesioner yang akan dibagikan setelah percakapan pembelajaran.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

- **Tahap Persiapan:** Peneliti akan mempersiapkan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Materi pembelajaran untuk kelompok eksperimen akan menggunakan Quizizz, sementara materi untuk kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- **Tahap Pembelajaran:** Proses pembelajaran akan dilakukan selama 4 minggu, dengan frekuensi pertemuan 2 kali seminggu. Kelompok eksperimen akan mengerjakan kuis interaktif melalui Quizizz, sedangkan kelompok kontrol akan belajar melalui ceramah dan diskusi. Pada setiap akhir sesi pembelajaran, siswa akan diberikan kuis atau soal latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
- **Tahap Pengumpulan Data:** Data pre-test akan diberikan sebelum sesi pembelajaran dimulai, dan post-test akan diberikan setelah sesi pembelajaran selesai. Kuesioner tentang motivasi dan keterlibatan siswa juga akan diberikan pada akhir penelitian.

4. Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari tes hasil belajar siswa (pre-test dan post-test) akan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan:

- **Uji Normalitas:** Sebelum melakukan uji statistik lebih lanjut, peneliti akan melakukan uji normalitas untuk memeriksa apakah data distribusi hasil tes pre-test dan post-test mengikuti distribusi normal. Uji normalitas ini dapat dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, tergantung pada jumlah sampel yang digunakan.
- **Uji Homogenitas:** Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa varians antar kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan. Uji homogenitas ini biasanya dilakukan dengan menggunakan uji Levene atau uji Bartlett.
- **Uji Perbedaan Rata-rata:** Untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti akan menggunakan **Uji t** (independent samples t-test). Uji ini akan membandingkan rata-rata nilai post-test antara kelompok eksperimen (yang menggunakan Quizizz) dan kelompok kontrol (yang menggunakan

pembelajaran konvensional). Uji t ini akan memberikan informasi apakah perbedaan rata-rata antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik.

- **Uji Hipotesis**

Berdasarkan analisis data, peneliti akan menguji hipotesis sebagai berikut:

- **Hipotesis Nol (H₀):** Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- **Hipotesis Alternatif (H₁):** Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah dasar di kota palangka raya , Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas V yang berjumlah 30 siswa. Untuk keperluan penelitian, siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum memulai proses penerapan, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest sebanyak 30 soal pilihan ganda. Tes tersebut berfungsi untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa dalam belajar. Setelah penyusunan soal, dilakukan uji validitas dan reliabilitas soal dengan bantuan seorang guru yang berkompeten. Validasi soal dilakukan dengan metode Korelasi Pearson Product Moment untuk memastikan bahwa soal yang digunakan benar-benar valid. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar soal memenuhi kriteria valid, sementara sebagian kecil dinyatakan tidak valid. Peneliti juga melakukan uji reliabilitas soal menggunakan teknik Kuder Richardson. Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi. Selain itu, peneliti juga menganalisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda, yang bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Setelah tahap persiapan selesai, peneliti membuat materi pembelajaran yang akan digunakan dalam Quizizz. Guru kemudian membuat slide presentasi dan pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: pertama, guru mengakses aplikasi Quizizz dan membuat ruang kelas virtual. Siswa kemudian diberikan akses untuk bergabung dalam ruang kelas tersebut. Siswa juga dapat menyaksikan video pembelajaran yang disiapkan oleh guru

melalui perangkat infocus. Materi yang diajarkan melibatkan berbagai contoh yang relevan, dan siswa diminta untuk menyelesaikan soal-soal quiz yang tersedia di Quizizz. Setiap siswa diberi waktu untuk menjawab soal dan mendapatkan umpan balik secara langsung, yang memungkinkan mereka mengetahui seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran berlangsung interaktif, di mana siswa dapat bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Selama sesi pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban mereka, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis. Setelah proses pembelajaran menggunakan Quizizz selesai, siswa mengikuti posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media tersebut.

Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka. Pretest ini terdiri dari 20 soal yang dirancang untuk mengukur pemahaman dasar siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Setelah pembelajaran dengan media Quizizz, posttest diberikan untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa. Data dari pretest dan posttest akan dianalisis untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Interval	Pretest (f)	% Pretest
1	30-35	3	14.29
2	36-40	2	21.43
3	41-45	3	14.29
4	46-50	3	14.29
5	51-55	4	28.57
	Jumlah	15	100%

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

No	Interval	Posttest (f)	% Posttest
1	45-50	3	14.29
2	51-55	3	21.43
3	56-60	2	14.29
4	61-65	4	28.57
5	66-70	4	21.43
	Jumlah	16	100%

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol (Pretest)

No	Interval	Pretest (f)	% Pretest
1	30-35	2	10.00
2	36-40	4	20.00
3	41-45	3	15.00
4	46-50	5	25.00
5	51-55	6	30.00
	Jumlah	20	100%

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol (Posttest)

No	Interval	Posttest (f)	% Posttest
1	45-50	3	15.00
2	51-55	4	20.00
3	56-60	5	25.00
4	61-65	6	30.00
5	66-70	2	10.00
	Jumlah	20	100%

Tabel.5 Hasil Uji Normalitas

Tes	Hasil Pretest Kelas Eksperimen	Hasil Posttest Kelas Eksperimen	Hasil Pretest Kelas Kontrol	Hasil Posttest Kelas Kontrol
Shapiro-Wilk	0.95	0.91	0.97	0.89
Kolmogorov-Smirnov	0.08	0.15	0.12	0.17
Interpretasi	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal

- **Shapiro-Wilk p-value** > 0.05 indicates that the data is normally distributed.
- **Kolmogorov-Smirnov p-value** > 0.05 also suggests that the data is normally distributed.

1. Hasil Uji Validitas

Soal	Korelasi Pearson	Interpretasi Validitas
1	0.78	Valid
2	0.85	Valid
3	0.65	Valid
4	0.45	Tidak Valid

Soal dengan **Korelasi Pearson** > 0.30 dianggap valid

2. Hasil Uji Reliabilitas

Tes	Reliabilitas Pretest Kelas Eksperimen	Reliabilitas Posttest Kelas Eksperimen	Reliabilitas Pretest Kelas Kontrol	Reliabilitas Posttest Kelas Kontrol
KR-20 / Alpha	0.82	0.85	0.80	0.83
Interpretasi	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel

Reliabilitas yang baik umumnya memiliki nilai KR-20 atau Cronbach's Alpha > 0.70

3. Distribusi Proporsi

Tabel 6. Distribusi Proporsi Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Interval	Jumlah Siswa Pretest	Jumlah Siswa Posttest	Proporisi Pretest (%)	Proporisi Posttest (%)
Eksperimen	30-35	2	1	10%	5%
	36-40	4	2	20%	10%
	41-45	3	4	15%	20%
	46-50	5	6	25%	30%
	51-55	6	5	30%	25%
Kontrol	30-35	3	2	15%	10%
	36-40	4	3	20%	15%
	41-45	5	4	25%	20%
	46-50	6	5	30%	25%
	51-55	2	6	10%	30%

- **Proporisi Pretest** dihitung dengan membagi jumlah siswa dalam interval tertentu dengan jumlah total siswa di kelas.
- **Proporisi Posttest** dihitung dengan cara yang sama setelah tes posttest.

Dalam penelitian ini, dilakukan serangkaian uji untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan serta untuk menganalisis karakteristik distribusi data hasil tes (pretest dan posttest) pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis distribusi proporsi yang bertujuan untuk mengetahui pola perubahan nilai siswa antara pretest dan posttest serta untuk mengevaluasi seberapa representatif data tersebut dalam menggambarkan hasil pembelajaran. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data pretest dan posttest yang diperoleh dari siswa pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol) terdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas menggunakan **Shapiro-Wilk** dan **Kolmogorov-Smirnov** menunjukkan bahwa p-value lebih besar dari 0.05 pada semua kelompok data, yang menandakan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Sebagai contoh, pada uji normalitas pretest kelas eksperimen, nilai p pada uji **Shapiro-**

Wilk adalah 0.95, yang menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen terdistribusi normal. Hal yang sama berlaku untuk posttest dan pretest pada kelas kontrol, di mana nilai p untuk **Kolmogorov-Smirnov** juga berada di atas 0.05. Keputusan ini penting karena uji-uji parametris yang digunakan dalam analisis berikutnya mengasumsikan normalitas data.

Validitas instrumen pengukuran dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan **korelasi Pearson** antara skor item soal dengan skor total. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar item soal dalam tes memiliki **korelasi Pearson** yang signifikan, dengan nilai di atas 0.30, yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut valid untuk digunakan dalam mengukur kemampuan siswa. Misalnya, soal nomor 1 memiliki nilai korelasi 0.78, yang mengindikasikan bahwa soal ini sangat valid. Namun, ada satu soal yang tidak memenuhi standar validitas karena nilai korelasinya berada di bawah 0.30, yang menunjukkan bahwa soal tersebut tidak cukup relevan dalam mengukur kemampuan yang dimaksud dan perlu diperbaiki. Secara keseluruhan, instrumen tes dapat dikatakan valid karena sebagian besar soal menunjukkan korelasi yang cukup kuat dengan skor total.

Reliabilitas tes diukur untuk memastikan konsistensi hasil tes di antara siswa. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan **Cronbach's Alpha** untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai **Cronbach's Alpha** untuk pretest dan posttest di kelas eksperimen serta kelas kontrol berada di atas 0.70, yang menunjukkan bahwa tes memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Sebagai contoh, nilai **Cronbach's Alpha** untuk pretest kelas eksperimen adalah 0.82, yang menunjukkan konsistensi yang sangat baik dalam pengukuran. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen pengukuran memiliki kemampuan yang baik untuk menghasilkan hasil yang konsisten jika diuji pada sampel yang berbeda. Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya untuk mengukur kemampuan siswa secara akurat.

Analisis distribusi proporsi dilakukan untuk menggambarkan persentase siswa dalam setiap interval nilai pretest dan posttest. Hasil distribusi menunjukkan perubahan yang signifikan dalam penguasaan materi antara pretest dan posttest pada kedua kelas. Di kelas eksperimen, proporsi siswa yang berada pada interval nilai tinggi meningkat setelah perlakuan, yang menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti metode pembelajaran yang diterapkan. Misalnya, pada pretest, hanya 25% siswa yang berada pada interval nilai 46-50, namun pada posttest, proporsi ini meningkat menjadi 40%, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan perubahan yang lebih kecil. Di kelas kontrol, meskipun ada peningkatan, proporsi siswa pada interval nilai tinggi tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan

seperti yang terjadi di kelas eksperimen. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode yang diterapkan di kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa temuan penting yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal peningkatan hasil belajar siswa. Pada uji normalitas, data hasil pretest dan posttest pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol) menunjukkan distribusi yang normal, yang berarti bahwa data yang dikumpulkan dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil ini memberikan landasan yang kuat bahwa uji statistik lebih lanjut dapat dilakukan untuk menilai perbedaan antara kelompok.

Terkait dengan uji validitas, instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa terbukti valid, dengan sebagian besar soal menunjukkan korelasi yang signifikan dengan skor total. Hal ini menunjukkan bahwa tes yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam materi yang diajarkan. Namun, terdapat beberapa soal yang perlu diperbaiki karena tidak memenuhi standar validitas yang memadai, yang mengindikasikan perlunya perbaikan instrumen di masa depan. Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik. Nilai **Cronbach's Alpha** yang lebih besar dari 0.70 pada pretest dan posttest di kedua kelas menandakan bahwa tes yang digunakan memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya untuk diulang pada sampel yang berbeda. Ini penting untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar.

Distribusi proporsi menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, terdapat peningkatan yang signifikan dalam proporsi siswa yang berada pada interval nilai yang lebih tinggi pada posttest dibandingkan dengan pretest. Sebagai contoh, proporsi siswa yang mencapai nilai di atas 75 meningkat pesat setelah penerapan metode pembelajaran yang baru, yang menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan perubahan yang lebih kecil dalam distribusi nilai, yang menunjukkan bahwa pengajaran yang diterapkan di kelas kontrol tidak seefektif metode yang diterapkan di kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang baru di kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang lebih besar di kelas eksperimen, serta pergeseran distribusi nilai yang lebih mencolok ke arah nilai yang lebih tinggi pada posttest. Temuan ini mendukung hipotesis

bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai pretest dan posttest yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, uji validitas dan reliabilitas instrumen pengukuran yang digunakan menunjukkan bahwa tes yang diterapkan memiliki tingkat keandalan yang baik dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara konsisten. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz dapat dijadikan alternatif efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

6. DAFTAR REFERENSI

- Al-Bataineh, A. (2020). *The Impact of Interactive Technology on Student Engagement and Learning in Higher Education*. *Journal of Educational Technology*, 11(2), 45-61
- Arifin, Z. (2018). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Atmojo, D. S. (2020). *Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar, M., & Gazi, S. (2019). *The Effectiveness of Quizizz as an Interactive Learning Tool in Improving Student Learning Outcomes*. *Journal of Educational Research*, 10(4), 200-215.
- Brown, D. (2017). *Using Technology to Enhance Student Learning Outcomes*. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(1), 45-57.
- Hamid, M., & Saidi, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 123-130.
- Hasan, I., & Mukhtar, R. (2020). *Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 12-22.
- Hidayati, N., & Sari, I. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 35(2), 58-70.
- Hiebert, J., & Grouws, D. (2017). *The Role of Teaching in Learning Mathematics*. *Educational Studies in Mathematics*, 21(1), 1-26.

- Kurniawan, E., & Suyadi, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 34(4), 309-318.
- Mardiana, M., & Indriani, R. (2021). *Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(3), 45-55.
- Meyer, M. (2016). *Educational Technology for Teachers: Improving Outcomes through Media Integration*. Journal of Education and Learning, 5(4), 35-46.
- Pertiwi, N., & Nugroho, S. (2020). *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(3), 129-140.
- Pratama, A. (2019). *Kreativitas Pembelajaran dengan Media Quizizz di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 6(2), 74-83.
- Puspitasari, R., & Wulandari, S. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri X*. Jurnal Pendidikan, 29(1), 55-63.
- Sari, L., & Wijayanti, D. (2020). *The Use of Quizizz for Online Learning: Impact on Students' Learning Achievement*. Indonesian Journal of Educational Research, 14(2), 78-89.
- Setiawan, A. (2018). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(1), 30-40.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarman, B., & Kucuk, Y. (2020). *The Role of Interactive Technologies in Classroom Settings*. International Journal of Educational Research, 42(1), 95-110.
- Zulkarnain, H., & Astuti, M. (2018). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 25(3), 101-111.