



Efektivitas Penggunaan Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo

Jarot Tri Bowo Santoso¹, Arrum Prabawati², Said Nur Octavianto³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

DOI: 10.15294/baej.v4i3.78256

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima, 7 Oktober 2023

Disetujui, 12 November 2023

Dipublikasikan, 31 Desember 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar Akuntansi Sebagai Sistem Informasi di kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Tebo tahun pembelajaran 2022/2023. Penelitian eksperimen ini dilakukan di SMK Negeri 2 Tebo. Kelas eksperimen dipilih kelas XI Akuntansi 1 dan kelas kontrol XI Akuntansi II karena kedua kelas mempunyai rerata nilai harian yang hampir sama. Data diambil dengan tes yaitu *pre test* dan *post test* di kedua kelas. Data dianalisis dengan Uji *Paired Sample T Test* dan Uji Independen *t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media Interaktif *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, (2) Media Interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords:

Quizizz Application, Learning outcomes, effectiveness of learning media

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using interactive learning media quizizz on learning outcomes of Accounting as an Information System in class XI Accounting at SMK Negeri 2 Tebo in the 2022/2023 learning year. This experimental research was conducted at SMK Negeri 2 Tebo. The experimental class was selected XI Accounting 1 class and XI Accounting II control class because the two classes had almost the same average daily score. Data was taken with tests, namely pre tests and post tests in both classes. The data were analyzed by Paired Sample T Test and Independent t test. The results showed that (1) Quizizz Interactive Media was able to improve student learning outcomes, (2) Quizizz Interactive Media was effective in improving student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi mempercepat modernisasi di segala bidang, berbagai perkembangan itu semakin kuat sejalan dengan tuntutan globalisasi. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Peserta didik mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Bahkan dapat informasi itu dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti *power point*, *youtube*, ataupun sistem berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Pendidik perlu dan sebaiknya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik semakin termotivasi untuk belajar dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dan media evaluasi yang menyenangkan (Santoso dan Widiyanti, 2022). Selain itu dapat menggunakan pembelajaran teman sebaya untuk meningkatkan niat dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Santoso, dkk. 2021)

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih kurang optimal dalam dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dengan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran (Harsono, 2009). Perlu

adanya pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Dampak dari kurang inovatifnya guru dalam mengkondisikan suasana belajar akan membuat motivasi belajar peserta didik menurun. Hal tersebut dapat dibuktikan kurangnya konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dari dan kurangnya persiapan belajar peserta didik pada materi yang akan diajarkan. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk mendukung serta membantu peserta didik belajar dengan baik.

Peran media pembelajaran menurut Tafonao (2018) yakni sebagai suatu objek atau benda yang dimanfaatkan guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan daya serap belajar dan daya ingat siswa. Saat ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Sehingga dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan saat ini. Salah satu contohnya yaitu media pembelajaran digital yang sudah banyak digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif. Kesesuaian pemilihan media tersebut, dapat menjadikan ketertarikan siswa meningkat dan berdampak baik terhadap keberhasilan yang dicapai siswa media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga perlu di *upgrade* berupa media berbasis permainan dan teknologi agar mampu menarik siswa secara maksimal. Selain itu media berbasis

permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang.

Guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa, karena hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mendorong siswa lebih aktif pada pembelajaran. Hal tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif *Quizizz*. *Quizizz* ialah suatu platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun peserta didik melalui gawai, laptop, ataupun komputer. Berbagai kuis dapat diakses oleh peserta didik atau guru di *Quizizz*. Selain itu, *Quizizz* juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik terlibat aktif dikuis tersebut sehingga pembelajaran pun terasa sangat menyenangkan dengan konsep bermain sambil belajar. *Quizizz* dapat digunakan guru untuk latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktivitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *Quizizz* (www.quizizz.com), telah 10 juta siswa menggunakan *Quizizz*, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode

quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan. Media ini juga dapat digunakan dalam materi akuntansi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar Akuntansi Sebagai Sistem Informasi di kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Tebo tahun pembelajaran 2022/2023

METODE

Penelitian eksperimen ini dilakukan di SMK Negeri 2 Tebo. Kelas eksperimen dipilih kelas XI Akuntansi 1 dan kelas kontrol XI Akuntansi II. Dipilihnya kelas XI Akuntansi 1 dan kelas kontrol XI Akuntansi II karena kedua kelas mempunyai harian yang hampir sama reratanya, dibanding kelas lain. Data diambil dengan tes yaitu *pre test* dan *post test* di kedua kelas. Data dianalisis dengan *Uji Paired Sample T Test* dan *Uji Independen t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pre test* yang diperoleh dari 2 kelas yaitu kelas XI Akuntansi 1 yang dijadikan kelas eksperimen serta kelas XI Akuntansi 2 yang dijadikan kelas kontrol ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Informasi *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kriteria Data	Data Pre-test	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total Murid	32	32
2.	Mean	68,47	66,03
3.	Modus	70	56
4.	Median	69.50	67,00
5.	Nilai Tertinggi	78	81
6.	Nilai Terendah	54	55

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan dari tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang paling tinggi 78 serta nilai terendah 54. Pada kelas kontrol mendapatkan nilai paling tinggi 81 serta paling rendah 55. Sedangkan hasil *post test* terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kriteria Data	Data Post-test	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total Murid	32	32
2.	Mean	84,59	78,50
3.	Modus	80	79
4.	Median	85,00	78,50
5.	Nilai Tertinggi	92	89
6.	Nilai Terendah	75	67

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat data *post test* di kelas eksperimen a berjumlah 32 siswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh *mean* 84,59; modus 80; median 85,00; nilai paling tinggi 92 dan nilai paling rendah 75. Sedangkan kelas kontrol berjumlah 32 siswa yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis *Quizizz* memperoleh *mean* 78,50; modus 79; median 78,50; nilai paling tinggi 89 serta nilai paling rendah 67.

Berdasarkan tabel bisa dilihat juga bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Akuntansi murid kelas X1 Akuntansi 1.

Uji T ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji t untuk *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Uji *Paired Sample T Test*

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Eks – Pos_Eks	-16,125	7,627	1,348	-18,875	-13,375	-11,959	31	,000
Pair 2	Pre_Kntrl – Pos_Kntrl	-12,469	7,418	1,311	-15,143	-9,794	-9,508	31	,000

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan *output Pair 1* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* eksperimen. Berdasarkan *output Pair 2* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan ada perbedaan rata-rata

hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas kontrol. Oleh karena itu, penelitian ini menemukan terdapat yang pengaruh signifikan sebelum dilakukan (*pre-test*) menggunakan aplikasi *Quizizz* dan setelah diterapkan aplikasi *Quizizz (post test)* pada kelas eksperimen. Untuk melihat lebih dalam pembelajaran

Akuntansi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah diterapkannya aplikasi quizizz

		<i>Paired Samples Statistics</i>			
		Mean	Std. deviations	Std. Error Mean	t
Pair 1	Pre_Eks_Pos	68,47	32	6,506	1,150
	Eks	84,59	32	4,203	,743
Pair 2	Pre_Kntrl_Pos	66,03	32	7,204	1,274
	_Kntrl	78,50	32	4,529	,801

Sumber : Data diolah, 2023

Uji Independen t *test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *post tes* siswa dari kelas eksperimen dan pos *test* kelas *control*. Hasil perhitungan uji t *test* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independen Sampel t – test

		<i>Independent Samples Test</i>							95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		F	Sig.							
HASIL_BELAJAR	Equal Variances	,025	,875	5,578	62	,000	6,094	1,092	3,910	8,277
	Assumed Equal Variances			5,578	61,657	,000	6,094	1,092	3,910	8,278

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai *sig. (tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara menggunakan media Interaktif Quizziz dan tanpa menggunakan media Quizziz. Untuk lebih jelasnya rata-rata kelas eskperimen dan kelas *control* dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rata-rata hasil kelas Eksperimen dan kelas Control

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL_BELAJAR	Post_Eksperimen	32	84,59	4,203	,743
	Post_Kontrol	32	78,50	4,529	,801

Sumber : Data diolah, 2023

Media Interaktif Quizizz Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Media Interaktif Quizizz mampu me-

ningkatkan hasil belajar siswa yaitu dari rerata *pre test* 68.47 menjadi rerata 84.59 atau terjadi peningkatan sebesar 23,5%. Peningkatan hasil belajar siswa setelah

menggunakan media Interaktif *Quizizz* karena media ini banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa. Dengan tampilan dan fitur demikian, siswa akan lebih mudah menyimpang informasi yang dilihat dari materi melalui kuis interaktif. Dampaknya siswa dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan tercipta umpan balik dalam proses pembelajaran. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Adanya fitur yang menarik membuat siswa menjadi termotivasi dan berpartisipasi untuk mengikuti pembelajaran dengan media ini. Media *Quizizz* mendorong siswa untuk bersaing dengan teman temanya. Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi lebih baik dan hasil belajar siswa juga

meningkat. Temuan Zhao (2019) juga menyatakan bahwa menggunakan *Quizizz* di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar.

Temuan Tiana dkk. (2021) menunjukkan bahwa menggunakan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan Mulyati dan Evendi (2020) juga menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan rerata hasil belajar siswa. Hal ini karena menurut Muliya (2022) bahwa dengan memanfaatkan media *Quizizz* siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Efektivitas Media Interaktif *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari rerata kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu 84.59 dibandingkan kelas kontrol dengan rerata 78.50. Artinya ada perbedaan rerata sebesar 6,09 lebih tinggi kelas eksperimen yang menggunakan Media Interaktif *Quizizz*. Selain itu efektivitas juga dapat dilihat dari peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen yaitu dari 68,47 ke 84,59 atau peningkatan rerata sebesar 16,12, dibanding kelas kontrol yang hanya meningkatkan rerata sebesar 12,47 yaitu dari 66,03 ke 78,50.

Efektivitas ini karena menurut Rafika (2021) media *Quizizz* membuat materi lebih mudah dipahami sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu karena Media Interaktif *Quizizz* yang berbasis permainan membuat siswa lebih menikmati

pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketika siswa senang mengikuti pembelajaran maka ingatan, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih mendalam dan berdampak pada kemampuannya dalam menjawab soal ujian sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Selain itu, menurut temuan Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Ketika siswa belajar dengan menggunakan media visual maka kemampuan siswa tersebut dalam menangkap materi lebih baik lagi daripada hanya menggunakan verbal saja. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan gairah dan keinginan siswa untuk belajar (Santoso, 2019). Temuan penelitian ini mendukung temuan terdahulu bahwa Media Interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Rajagukguk, 2021); Thowijah dan Peni Susanti, 2022).

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini yaitu: (1) Media Interaktif *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Tebo. Media Interaktif *Quizizz* mampu meningkatkan rerata sebesar 23,5% yaitu dari rerata *pre test* 68.47 menjadi rerata 84.59. (2) Media Interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Tebo. Rerata kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu 84.59 dibandingkan kelas kontrol dengan rerata 78.50 atau lebih tinggi rerata sebesar 6,09.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Harsono, B. (2009). Perbedaan hasil belajar antara metode ceramah konvensional dengan ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2).
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Rafika, R. (2021). Pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 45–50.
- Santoso, JTB dan Anik Widiyanti (2022).

Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Volume 8, Nomor 2, November

Santoso, JTB dan Ahmad Nurkhin. (2022). Student Digipreneur: The Role of Peer Team-Based Learning and Project-Based Learning. *Dinamika Pendidikan* 17 (2) 215-226

Santoso, JTB, Dian Fithra Permana, Hana Netti Purasani. (2021). The Role of Peers in Encouraging the Students Digipreneur Intentions. *ICE-BEES*, July 27-28. DOI 10.4108/eai.27-7-2021.2316883

Santoso, P. B. (2019). *Efektivitas penggunaan media penilaian google form terhadap hasil belajar pelajaran tik.*

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.

Thowijah, T., & Susapti, P. (2022). Efektivitas Penggunaan Tes Online Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(4), 100–108.

Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 943–952.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.