



The Effect of Using the Quizizz Application to Improve Learning Achievement of Informatics Students

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Informatika



Anggia Firmanda^a
Yulifda Elin Yuspita^b
Misdar^c

Article history:

Submitted: 4 December 2023

Revised: 17 December 2023

Accepted: 1 January 2024

Keywords:

Aplikasi Quizizz; Hasil belajar.

Abstract

Technological advances have succeeded in producing significant transformations in the educational structure, creating changes in the way students learn, their thinking patterns and creative abilities. One thing that attracts attention is the use of technology in learning, including the use of media and applications in informatics learning. This research aims to evaluate the extent to which the Quizizz application influences student learning outcomes in class XI SMAN 1 Candung. This research uses a quantitative approach with experimental methods. The research design used was Pre-Experimental with One-Group Pretest-Posttest Design. The experimental class in this research consisted of class XI fase F students at SMAN 1 Candung. The Quizizz application is used as a tool to evaluate student learning outcomes after each lesson. The research results showed that in the first test, the average pretest score was 58.81 and the posttest score was 85.05 and in the second test, the pretest average was 59.43 with a posttest score of 87.52. Utilizing the Quizizz application can improve the learning outcomes of class XI students at SMAN 1 Candung in the Informatics subject. These findings have an important impact on our understanding of how Quizizz is used as a learning tool in schools.

Abstrak

Kemajuan teknologi telah sukses menghasilkan transformasi yang signifikan dalam struktur pendidikan, menciptakan perubahan cara siswa belajar, pola berpikir, dan kemampuan kreatif mereka. Salah satu hal yang menarik perhatian ialah penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan media dan aplikasi dalam pembelajaran Informatika. Penelitian

^a Program Studi Pendidikan Informatika, FTIK Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek, Bukittinggi

^b Program Studi Pendidikan Informatika, FTIK Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek, Bukittinggi

^c SMA N 1 Candung, Agam

ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi Quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas XI SMAN 1 Candung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan ialah Pre-Experimental dengan One-Group Pretest-Posttest Design. Kelas eksperimen dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas XI SMAN 1 Candung. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa setelah setiap pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji pertama, nilai rata-rata pretest adalah 58.81 dan nilai posttest adalah 85.05 dan pada uji kedua, rata-rata pretest adalah 59.43 dengan nilai posttest sebesar 87.52. Pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Candung dalam mata pelajaran Informatika. Penemuan ini memberikan dampak penting pada pemahaman kita tentang bagaimana Quizizz digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah.

SMART : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer © 2023.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Corresponding author:

Anggia Firmanda

Program Studi Pendidikan Informatika, FTIK Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek, Bukittinggi

Email address: anggia2435@gmail.com

1 Pendahuluan

Pendidikan adalah alat yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan individu. Melalui pendidikan, kita dapat menciptakan generasi yang cerdas dan unggul, dan pendidikan adalah kunci untuk membangun masa depan yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan ini menempatkan siswa sebagai subjek Pendidikan (Noor, 2020). Pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara outodidak karena memiliki sistem yang terencana (Haddar & Juliano, 2021). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah upaya terencana dan sadar dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan peserta didik secara spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah alat yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan individu. Melalui pendidikan, kita dapat menciptakan generasi yang cerdas dan unggul, dan pendidikan adalah kunci untuk membangun masa depan yang lebih baik. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah upaya terencana dan sadar dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan peserta didik secara spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Hakekat Pendidikan adalah hak mendasar yang harus dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran (Arrahim, Rini Endah Sugiharti, 2022).

Tujuan dari Pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki kualitas dan karakter yang baik, memiliki pengetahuan yang luas untuk mencapai cita-cita pribadi, serta memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan baik dalam berbagai lingkungan. Proses pembelajaran terjadi ketika terjadi interaksi antara pengajar dan peserta didik, yang kemudian menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selama proses belajar, terjadi perubahan perilaku yang diharapkan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Belajar adalah proses pengembangan karakter melalui perolehan pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa. Hal ini

sesuai dengan UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menekankan bahwa guru dan tenaga kependidikan lainnya harus menciptakan pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, dan inovatif.

Kegiatan belajar berkualitas merujuk pada kegiatan belajar yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan perubahan perilaku pada peserta didik. Hasil belajar adalah salah satu bentuk konkret dari proses pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan sebagai pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah yang diukur dalam bentuk angka melalui ujian yang menguji pemahaman terhadap berbagai aspek pembelajaran. Hasil belajar juga digunakan sebagai acuan untuk mengukur kemampuan siswa dan untuk meningkatkan keselarasan antara materi pelajaran dan metode penilaian. Dengan demikian, hasil belajar berperan sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran dan sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang mana faktor internal merupakan faktor jasmani dan psikologi, sementara faktor eksternal mencakup peran keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial siswa (Ega Nurliana, 2021).

Faktor internal mencakup minat siswa dalam proses belajar, yang memiliki peranan yang sangat signifikan. Tingginya minat belajar cenderung berdampak positif pada pencapaian prestasi siswa, sementara minat belajar yang rendah biasanya berujung pada prestasi yang kurang memuaskan (Humairoh, 2023). Ketika siswa memiliki minat belajar yang baik, mereka akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, mereka akan kehilangan minat untuk belajar, yang akan mengurangi pemahaman materi dan hasil belajar mereka yang kurang optimal. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan beragam media pembelajaran oleh pendidik selama proses pembelajaran. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran jika pendidik mampu menghadirkan berbagai jenis media yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sementara penggunaan media yang terbatas atau bahkan tidak digunakan sama sekali dapat memunculkan rasa bosan pada siswa selama pembelajaran.

Minat belajar siswa adalah hasil dari interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan dalam pemahaman materi yang telah diajarkan. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kapasitas. Sesudah belajar siswa akan mendapatkan pengetahuan, pandangan, keterampilan, dan nilai (Citra & Rosy, 2020). Hasil belajar berasal dari proses belajar yang kemudian dapat diaplikasikan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar dalam proses belajar karena dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan merasa tertarik dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guna mencapai pencapaian hasil belajar yang maksimal, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh pendidik.

Dalam era globalisasi teknologi yang terus berkembang, guru memiliki kesempatan untuk memperbarui pendekatan pembelajaran dan membuatnya lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai program pembelajaran interaktif. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif (Solikah, 2020). Kemajuan teknologi telah mengubah pendekatan pengajaran Informatika secara signifikan. Hal ini bersamaan dengan hakikat atau tujuan utama dari inovasi pendidikan adalah untuk membantu sekolah mencapai tujuannya secara efektif melalui penerapan sejumlah program atau praktek-praktek pendidikan yang lebih baik (Mulatsih, 2020). Saat ini, teknologi adalah bagian integral dari konteks pendidikan yang penting bagi siswa, guru, dan sekolah. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi para guru di Indonesia, karena mereka harus mampu menggabungkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pengalaman belajar siswa, agar siswa dapat bersaing sejalan dengan perkembangan zaman. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran juga akan semakin mudah untuk dikembangkan menjadi semakin fleksibel dan efisien (Amri & Shobri, 2020).

Salah satu aspek yang mengalami perkembangan signifikan dalam Kurikulum merdeka dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya adalah aspek penilaian. Penilaian dalam proses pembelajaran adalah metode

pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil belajar siswa, baik melalui tes maupun penilaian non-tes. Hal ini menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran secara daring, kemudian berdampak pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Supartini & Susanti, 2021). Menurut wawancara dengan guru kelas, proses evaluasi atau penilaian hasil belajar dalam pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu berbasis kertas. Paper based test atau ujian berbasis kertas memiliki beberapa kelemahan yang signifikan. Salah satu kelemahannya adalah biayanya yang cukup besar untuk pengadaan kertas dan pencetakan soal, yang pada akhirnya kurang ekonomis. Selain itu, soal yang dicetak atau difotokopi seringkali memiliki kualitas rendah, tidak menarik, dengan teks yang kabur dan kurang jelas. Dampak dari masalah teknis ini adalah kesulitan siswa dalam membaca soal dan memakan waktu ekstra untuk memahami soal tersebut.

Selain itu, pemeriksaan atau koreksi jawaban siswa membutuhkan waktu yang cukup lama dalam ujian berbasis kertas, yang mengakibatkan ketidakmampuan untuk segera mengetahui hasil nilai siswa. Pemeriksaan manual juga berisiko terhadap kesalahan manusia (*human error*). Dan juga, penggunaan ujian berbasis kertas juga membuka peluang terjadinya kecurangan oleh siswa. Mereka dapat mencontek dan berbagi jawaban dengan teman sekelas mereka (Maharani & Alpusari, 2023). Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta inovasi dalam dunia pendidikan, salah satu langkah yang dapat membantu guru dalam proses penilaian dan evaluasi adalah menggunakan alat bantu penilaian berbasis teknologi. Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring contohnya aplikasi Quizizz dan Wordwall (Sari & Yarza, 2021).

Quizizz adalah sebuah alat pendidikan berupa permainan kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian selama proses pembelajaran. Ini adalah alat yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif untuk penilaian formatif di kelas. Quizizz adalah alat yang mudah digunakan dan efektif sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, sambil tetap mempertahankan inti dari proses pembelajaran yang sebenarnya (Pebriana et al., 2023). Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman Quizizz mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta siswa (Supriadi et al., 2021). Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, termasuk penghitungan waktu mundur saat menjawab soal, tampilan meme lucu saat siswa menjawab dengan salah, penghargaan acak saat siswa menjawab dengan benar, serta sistem peringkat yang mendorong siswa untuk menjawab dengan cepat dan tepat. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk bersaing satu sama lain dan membangkitkan minat belajar. Siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan di kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung pada papan peringkat. Instruktur dapat memantau proses ini dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik. Penggunaan aplikasi ini dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Lider, 2022).

Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan gambar sebagai latar belakang dalam kuis untuk menarik minat anak-anak dalam menjalani kuis. Quizizz juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman materi pembelajaran. Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru agar siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar, melainkan bermain. Fitur-fitur yang ada dalam Quizizz mampu memicu minat dan motivasi peserta didik untuk menyelesaikan kuis dengan baik. Quizizz juga bermanfaat sebagai alat evaluasi yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran memungkinkan guru untuk membuat kuis yang akan diikuti oleh siswa dengan cara bergabung menggunakan kode yang disediakan. Siswa dapat bergabung dengan membuka situs quizizz.com, memasukkan kode permainan, serta menuliskan nama mereka. Selain itu, alat ini dapat digunakan tanpa perlu menggunakan proyektor karena siswa dapat melihat pertanyaan dan pilihan jawaban di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak secara acak untuk setiap siswa, sehingga mengurangi kemungkinan siswa untuk mencontek.

2 Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan desain Pre Experimental dengan One-Group Pretest Posttest Design. Kelompok eksperimen awalnya diberi tes sebelum penelitian dimulai, kemudian mereka mengikuti proses pembelajaran seperti biasa. Penelitian diakhiri dengan pemberian tes akhir menggunakan aplikasi Quizizz untuk menilai hasil belajar peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Dalam pengumpulan data penelitian, digunakan teknik tes dengan soal-soal tes yang disusun untuk mengukur pemahaman kognitif siswa mengenai materi Informatika, khususnya pada bab pembelajaran menerapkan cara berpikir komputasional, dengan sub bab algoritma kelas XI fase F SMA. Tes ini dilakukan melalui aplikasi Quizizz. Instrumen tes digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Candung yang berlokasi di Jalan Raya Biaro - Lasi No.Km.3, Lasi, Kec. Candung, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26191. Kurikulum yang digunakan oleh SMAN 1 Candung adalah kurikulum merdeka. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung tahun ajaran 2023/2024. Proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran tatap muka seperti bagaimana biasanya. Daftar nama siswa yang menjadi kelas eksperimen yang berjumlah 21 orang siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada daftar lampiran dibawah ini.

NOMOR	NAMA PESERTA DIDIK
1	JANUARDI RAZAQ
2	AISYAH NURUL FADHLAH
3	AULIA HASANAH JAMIL
4	REVI AFRILIA YAHYA
5	ERFIONI
6	PRADIBTA ARHAM
7	HENGKY BAMBANG
8	WILDA GUSNELY
9	WINDA LESTARI
10	KARMILA ARMAINI

NOMOR	NAMA PESERTA DIDIK
11	GENTA ANUGRAH FIRDAUS
12	NATASYA RISMALENI PUTRI
13	NAYLA WISKIA SAFITRI
14	DWI NABILA HERMAN PUTRI
15	ARDIANSYAH PUTRA
16	MUFIDATURRAHMI
17	MIFTAHUL ZIKRA
18	FIRA JULIA
19	HAMDAN SYAKURA
20	MUHAMMAD AGIL AZIZI
21	MUHAMMAD ARROFIQ

Tabel 1. Daftar siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Informatika materi algoritma diukur dengan menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Instrumen soal ini diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa pretest dalam bentuk kertas dan setelah

berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa posttest menggunakan web Quizizz. Terlebih dahulu instrumen divalidasi oleh guru mata pelajaran Informatika pada bulan Oktober yang bertujuan untuk melihat apakah soal tersebut layak dijadikan sebagai instrumen sebuah penelitian. Setelah mendapat persetujuan dari guru mata pelajaran Informatika selanjutnya soal diuji cobakan pada siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung sebanyak 21 orang siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan berupa Module ajar yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan selama 5 x 45 menit. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas eksperimen saja. Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini digunakan sebanyak dua kali pertemuan. Yang diawali dengan melakukan pretest sebelum memulai pertemuan. Penggunaan Quizizz dalam setiap pertemuan digunakan sebagai alat evaluasi, setelah dilakukannya proses belajar mengajar didalam kelas terkait materi keragaman ekonomi yang ada di Indonesia. Selanjutnya Quizizz digunakan sebagai alat bantu penilaian formatif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu posttest. Selanjutnya dilakukan perhitungan pada hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar Informatika pada siswa kelas XI fase F. Berikut hasil statistic perbandingan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan kriteria ketercapaian minimum (KKM) pretest dan posttest kelas eksperimen.

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	JANUARDI RAZAQ	54	84
2	AISYAH NURUL FADHLAH	63	83
3	AULIA HASANAH JAMIL	61	84
4	REVI AFRILIA YAHYA	57	83
5	ERFIONI	54	84
6	PRADIBTA ARHAM	68	82
7	HENGKY BAMBANG	69	84
8	WILDA GUSNELY	61	83
9	WINDA LESTARI	58	90
10	KARMILA ARMAINI	50	87
11	GENTA ANUGRAH FIRDAUS	62	80
12	NATASYA RISMALENI PUTRI	54	84
13	NAYLA WISKIA SAFITRI	70	88
14	DWI NABILA HERMAN PUTRI	56	89
15	ARDIANSYAH PUTRA	64	90
16	MUFIDATURRAHMI	62	82
17	MIFTAHUL ZIKRA	51	89
18	FIRA JULIA	65	85
19	HAMDAN SYAKURA	51	83
20	MUHAMMAD AGIL AZIZI	51	86
21	MUHAMMAD ARROFIQ	54	86
Rata-rata		58.81	85.05
Nilai min		50	80

Nilai max	70	90
-----------	----	----

Tabel 2. Hasil test pertama

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil rata-rata pretest masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah pelaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan dengan pemberian perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz, didapat hasil rata-rata posttest yaitu 85.05 mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest yang mana memperoleh nilai 58.81. Untuk membuktikan kenaikan nilai yang terjadi valid, maka dilakukan pengambilan nilai yang kedua. Dengan menggunakan metode yang sama pretest dan posttest, dengan tingkat soal yang sama serta topik yang sama. Dan mendapat hasil seperti pada tabel berikut.

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	JANUARDI RAZAQ	62	89
2	AISYAH NURUL FADHLAH	51	88
3	AULIA HASANAH JAMIL	57	90
4	REVI AFRILIA YAHYA	61	85
5	ERFIONI	60	89
6	PRADIBTA ARHAM	61	87
7	HENGKY BAMBANG	59	86
8	WILDA GUSNELY	54	89
9	WINDA LESTARI	54	86
10	KARMILA ARMAINI	68	86
11	GENTA ANUGRAH FIRDAUS	55	86
12	NATASYA RISMALENI PUTRI	56	90
13	NAYLA WISKIA SAFITRI	67	87
14	DWI NABILA HERMAN PUTRI	68	88
15	ARDIANSYAH PUTRA	52	87
16	MUFIDATURRAHMI	67	86
17	MIFTAHUL ZIKRA	61	89
18	FIRA JULIA	61	88
19	HAMDAN SYAKURA	54	87
20	MUHAMMAD AGIL AZIZI	68	87
21	MUHAMMAD ARROFIQ	52	88
	Rata-rata	59.43	87.52
	Nilai min	51	85
	Nilai max	68	90

Tabel 3. Hasil test kedua

Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Yaitu pada test kedua rata rata yang didapat siswa pada pretest ialah 59.43 dan pada posttest 87.52. Jika dicari kenaikan persentasenya menggunakan rumus ((Nilai Akhir-Nilai Awal)/Nilai Awal) x 100% maka akan mendapat hasil pencarian seperti berikut :

- Test 1 : $(85.05-58.81):58.81 \times 100\% = 44.6\%$
- •Test 2 : $(82.34-64.90):64.90 \times 100\% = 47.2\%$

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 44.6% pada test pertama dan peningkatan sebesar 47.2% pada test kedua. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa dengan penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Setelah mengolah data hasil pretest dan posttest diketahui terjadinya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Pada saat melakukan test pertama diperoleh hasil pretest siswa memperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 70. Sedangkan untuk nilai posttest memperoleh nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 90. Sementara itu perolehan nilai rata-rata pretest yaitu 58.81 dan nilai rata-rata posttest 85.05. Dan pada saat melakukan test kedua diperoleh hasil pretest siswa memperoleh nilai terendah 51 dan nilai tertinggi 68. Sedangkan untuk nilai posttest memperoleh nilai terendah 85 dan nilai tertinggi 90. Sementara itu perolehan nilai rata-rata pretest yaitu 59.43 dan nilai rata-rata posttest 87.52.

Data tersebut mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah pemanfaatan aplikasi Quizizz dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan aplikasi Quizizz. Peningkatan hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari penilaian formatif yang berhasil dicapai. Dalam konteks penilaian formatif, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa, memperoleh wawasan berharga tentang perkembangan pembelajaran siswa, dan memanfaatkan informasi tersebut untuk mengadaptasi metode pengajaran mereka. Dengan Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat. Sehingga dapat ditarik kesimpulan hipotesis penelitian berupa penggunaan Quizizz sebagai latihan soal berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI fase F SMAN 1 Candung.

4 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Informatika bagi siswa kelas XI fase F di SMAN 1 Candung. Terdapat peningkatan hasil belajar Informatika sebesar 44.6% pada ujian pertama dan 47.2% pada ujian kedua. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Informatika para siswa kelas XI fase F di SMAN 1 Candung. Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran juga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Namun, terdapat kendala terkait dengan fluktuasi kuota internet. Berdasarkan data hasil penilaian yang disajikan, terbukti terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar ketika Quizizz digunakan sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: Penggunaan aplikasi atau web Quizizz didalam kelas membutuhkan persiapan sebelum digunakan dan peneliti yang akan menerapkan aplikasi atau /web Quizizz sebagai alat bantu penilaian sebaiknya lebih sabar dalam mengatur siswa dalam proses pembelajaran.

5 Daftar Pustaka

- [1] Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–136. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301>
- [2] Arrahim, Rini Endah Sugiharti, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- [3] Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- [4] Ega Nurliana, O. F. N. (2021). ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA. 4, 14–21. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/139>
- [5] Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- [6] Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Humairoh*, 1, 1–12. <https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/article/download/1/1>
- [7] Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- [8] Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- [9] Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, 5(1), 19–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- [10] Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- [11] Pebriana, H., Wijaya, H., Arsyad, M., & Hamzanwadi, U. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINIEA*, 3(2), 393–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.58218/alinea.v3i2.580>
- [12] Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- [13] 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*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- [14] Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran

Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>

- [15] Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>