



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

"Membangun Budaya Inovasi dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan"

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 KALITIDU

Yusi Amala¹, Ali Mujahidin², Rika Pristian Fitri Astuti³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: amalayusi01@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of using Quizizz as a learning medium on enhancing the learning activeness of 8th-grade students in social studies at SMPN 1 Kalitidu. The method used is descriptive quantitative, with data collection through questionnaires, observations, and documentation. The study population includes all 8th-grade students, totaling 283 students, with a sample of 165 students selected randomly using random sampling based on the Slovin formula with a 5% margin of error. The results indicate that the use of Quizizz significantly increases student learning activeness. Students became more motivated and actively engaged in the learning process. Quizizz has proven effective in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing student participation and concentration in social studies learning. Based on the research findings, it can be concluded that using Quizizz as a learning medium is effective in enhancing the learning activeness of students at SMPN 1 Kalitidu. The use of Quizizz positively correlates significantly with the level of student learning activeness in the context of learning about the impact of interactions on social life and the nation. Regression test results show a strong relationship between the use of Quizizz and student learning activeness, supported by significant statistical values. These findings indicate that the more intensively Quizizz is used, the higher the level of student learning activeness. This study shows that Quizizz can stimulate student participation through interactive quizzes that deepen their understanding of lesson materials on the impact of interactions on social life and the nation. The use of Quizizz is not only relevant in increasing student involvement in the learning process but also supports an active learning approach that leverages technology to create a learning environment responsive to current educational needs.

Keywords: Quizizz, learning activeness, social studies learning, learning media.

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan dalam mengkaji pengaruh pemakaian media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 1 Kalitidu. Metode yang dipakai ialah kuantitatif deskriptif lewat pengumpulan data lewat kuesioner, observasi, serta dokumentasi. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VIII yang totalnya 283 siswa, atas sampel sejumlah 165 siswa yang dipilih dengan cara acak menggunakan metode random sampling. Hasil riset memperlihatkan kalau pemakaian media Quizizz secara signifikan menaikkan keaktifan belajar siswa. Siswa jadi lebih termotivasi serta terlibat aktif pada tahapan pembelajaran. Quizizz terbukti efektif dalam membuat situasi belajar yang interaktif serta menyenangkan, hingga dapat meningkatkan partisipasi serta konsentrasi siswa pada pembelajaran IPS. Menurut hasil riset, bisa diambil kesimpulan kalau pemakaian Quizizz sebagai media pembelajaran efektif untuk menaikkan keaktifan belajar siswa di SMPN 1 Kalitidu. Penggunaan media pembelajaran Quizizz berkorelasi positif secara signifikan dengan tingkat keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa. Hasil uji regresi memperlihatkan hubungan yang kuat diantara penggunaan Quizizz serta keaktifan belajar siswa, yang didukung sama nilai statistik yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin intensif Quizizz digunakan, makin tinggi juga tingkat keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu merangsang partisipasi siswa lewat kuis interaktif yang memperdalam pemahamannya pada materi pelajaran tentang pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa. Penggunaan Quizizz tidak hanya relevan untuk menaikkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan saat ini.

Kata Kunci: Quizizz, keaktifan belajar, pembelajaran IPS, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0 ialah tantangan di segala bidang ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan memiliki andil berarti dalam bangsa. Pendidikan merupakan upaya sadar dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia lewat Pendidikan (Rohmah,2017). Perubahan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan agar selaras pada keadaan serta kebutuhan peserta didik di era 4.0. Maka dari itulah diketahui dengan istilah Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 ialah istilah yang digunakan para ahli dalam menggambarkan integrasi teknologi pada pembelajaran (Davis, 2015). Pendidikan juga bertujuan untuk mendorong peserta didik supaya beriman serta bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi manusia yang memiliki akhlak mulia, berilmu, kompeten, kreatif serta mandiri, dan jadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Tujuan inilah yang menjadi landasan bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. kualitas pendidikan bisa dinaikkan lewat inovasi pada tahapan pembelajaran. Diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0, guru wajib melakukan inovasi pada penerapan media pembelajaran dalam menaikkan keaktifan siswa yang berefek sama hasil pembelajaran (Nurhayati, 2020).

Pembelajaran adalah sistem maupun tahapan mengajar siswa yang direncanakan, dilakukan, serta dievaluasi dengan cara sistematis untuk membantu siswa menggapai tujuan belajar dengan cara efektif serta efisien. Dari penjelasan diatas sebelum pembelajaran guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan di kelas, setelah direncanakan guru melakukan pembelajaran dikelas, selesainya pembelajaran guru melakukan evaluasi materi, evaluasi bisa menggunakan media maupun dengan cara lisan. Tujuan evaluasi ini ialah dalam mengetahui pemahaman siswa akan materi yang sudah disampaikan guru dan menentukan tindak lanjut hasil ujian (Komalasari 2013). Tahapan belajar dirasakan selama hidup serta bisa terjadi kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran memiliki arti yang mirip dengan Pendidikan, namun implikasinya berbeda. Pada konteks pendidikan, guru mengajar sedemikian rupa sehingga siswa mempelajari serta menguasai isi pelajaran sampai menggapai tujuan tertentu (aspek kognitif), tetapi juga bisa berdampak pada perubahan tidak hanya keterampilan tetapi juga sikap (aspek emosional).

Efektifitas dari sebuah pembelajaran diperlukan interaksi diantara siswa serta guru pada pembelajaran. Situasi ini memperlihatkan kalau guru mempunyai andil penting pada proses pembelajaran, bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi saat ini, tidak mungkin bisa merubah andil guru, apabila guru memahami model gaya belajar siswa pastinya siswa tersebut akan lebih aktif dalam pembelajaran (Rohmawati 2015). Keaktifan belajar sama siswa ialah aktivitas pembelajaran yang memiliki sifat fisik dan non fisik pada tahapan belajar mengajar dalam menjadikan situasi kelas jadi kondusif, pembelajaran bersifat fisik seperti membaca, dan menulis sedangkan pembelajaran yang bersifat non fisik seperti melibatkan siswa dalam penjelasan, dan fokus pembelajaran menggunakan media (Wibowo, 2016). Pembelajaran aktif ialah tahapan pembelajaran yang memberikan kemungkinan pada siswa berperan dengan cara aktif pada tahapan pembelajaran, baik pada wujud interaksi diantar siswa maupun siswa sama guru pada tahapan pembelajaran. Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cara guru harus menjadikan situasi pada kelas

menyenangkan dengan memakai media yang tepat dan memusatkan pembelajaran pada siswa (Suyadi,2013).

Bedasarkan observasi pertama peneliti pada tanggal 20 Mei 2024 di kelas XI SMP NEGRI 1 KALITIDU fakta dilapangan kala ini masih banyak guru memakai metode ceramah atau metode konvensional pembelajaran seperti ini hanya perpusat pada guru saja hal ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dan merasa bosan saat pembelajaran dikelas. Pengamatan yang dikerjakan peneliti di kelas XI SMP NEGRI 1 KALITIDU memperlihatkan diantara kesulitan belajar siswa anantara lainnya siswa kurang bekerja sama sama temanya , siswa kesusahan memahami materi yang diberikan sama guru, Nantinya persiapan saat pembelajaran, dari seluruh aspek kesulitan belajar siswa, yang paling kurang ialah keaktifan belajar siswa.

Menurut desi (2010) indicator keaktifan siswa meliputi : perhatian siswa pada waktu belajar, respon siswa dalam belajar, kedisiplinan dalam belajar. SMP NEGRI 1 KALITIDU Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa cenderung kurang mampu mengemukakan pendapatnya dalam setiap tugas pada saat kegiatan pembelajaran. Mereka lebih suka melakukan hal yang persis sama dengan teman-temannya atau di Internet, tanpa mengungkapkan pemikirannya dalam tugas, dari pemaparan itu bisa diambil kesimpulan kalau kegiatan belajar siswa rendah. Permasalahan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu adanya perubahan, proses pembelajaran tidak hanya transfer materi guru ke siswa saja tetapi juga membutuhkan interaksi aktif diantara guru serta siswa. Diantara metode dalam menaikkan keaktifan belajar siswa ialah lewat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tepat.

Menurut Sundari (2013) menjelaskan bahwa menggunakan media gambar dan permainan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan memberikan motivasi akan belajar. Berdasarkan penelitian diatas pemakaian media pembelajaran menggunakan quizizz bisa menaikkan keaktifan belajar siswa karena di dalam aplikasi atau platform guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi bisa menggunakan permainan atau gambar sebagai bahan evaluasi belajar siswa. Seterusnya perkembangan IPTEK makin maju sekarang ini memudahkan untuk penerapan media pembelajaran dengan basis aplikasi online. Banyak aplikasi online telah ada baik prabayar ataupun tidak. Diantara aplikasi dengan basis online yang gampang dipakai ketika pembelajaran ialah Quizizz.

Dalam merancang media pembelajaran online, penting untuk memperhatikan harapan dan tujuan peserta didik, kecepatan akses internet maupun jaringan, keterbatasan *bandwidth*, biaya akses internet, dan pemahaman awal yang mencerminkan kesiapan mereka untuk mengikuti pembelajaran (Astuti, dkk., 2021). Menurut Rahmatul Fitriyah (2021), quizizz adalah aplikasi yang bisa diakses dengan webside yang digunakan oleh guru dan siswa. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang didalamnya ada berbagai permainan untuk kegiatan pembelajaran. Game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti format kuis (seperti pilihan ganda, mengisi bagian yang rumpang dan lain – lain), kustomisasi teknik kuis (seperti menggunakan musik, pengkatagoria skor berdasarkan jawaban yang benar dan ketetapan waktu, lama mengerjakan pengacakan soal dan lainnya) media game edukasi mempunyai kelebihan yaitu bisa digunakan selaku bahan evaluasi pembelajaran berupa permainan sehingga siswa tidak hanya aktif saat pembelajaran disekolah saja tetapi dirumah bisa mengikuti pembelajaran sambil bermain dan menyenangkan.

Bedasarkan permasalahan tersebut, riset ini memiliki tujuan dalam mengkaji pengaruh pemakaian media Quizizz pada keaktifan siswa kelas VIII SMPN Kalitidu. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang bisa menaikkan keaktifan serta motivasi belajar siswa. Dengan mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz, diinginkan bisa mengasihkan rekomendasi untuk guru serta pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Melalui penelitian ini, diinginkan bisa mengasihkan deskripsi yang pasti tentang efektivitas pemakaian media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa. Seterusnya, hasil penelitian ini diinginkan bisa jadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di SMPN Kalitidu maupun di sekolah-sekolah lain yang memiliki kondisi serupa.

METODE

Pada riset ini, metode yang dipakai ialah kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan, meneliti, dan menjelaskan suatu fenomena sesuai dengan keadaan sebenarnya, dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang bisa diamati memakai angka-angka (Listiani, 2014). Riset jenis ini berfokus pada pemaparan isi dari suatu variabel dalam penelitian tanpa bermaksud menguji hipotesis tertentu (Marlina, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa di SMP 1 Kalitidu. Riset ini memakai metode kuantitatif deskriptif dalam mendeskripsikan dan menjelaskan pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap keaktifan siswa kelas VIII SMPN 1 Kalitidu. Dilaksanakan di SMPN 1 Kalitidu, Bojonegoro, penelitian ini memanfaatkan fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan teknologi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi selama satu bulan setelah persiapan. Populasi penelitian mencakup semua siswa kelas VIII yang memiliki total 283 siswa, atas sampel sejumlah 165 siswa yang dipilih dengan cara acak menggunakan metode random sampling berdasarkan rumus Slovin atas tingkat kesalahan 5%. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner untuk mengukur persepsi siswa, observasi untuk mencatat keaktifan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas ialah langkah penting pada analisis data dalam memperjelas kalau data yang dipakai pada penelitian memenuhi asumsi distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan pemakaian media pembelajaran Quizizz untuk menaikkan keaktifan belajar siswa kelas VIII dalam materi "Pengaruh Interaksi Terhadap Kehidupan Sosial dan Bangsa" di SMP 1 Kalitidu. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang didapatkan atas hasil pre-test serta post-test tersebar secara normal, yang merupakan salah satu syarat utama dalam penggunaan uji statistik parametrik. Metode yang dipakai dalam uji normalitas pada penelitian ini ialah uji Kolmogorov-Smirnov. Data dinyatakan normal apabila nilai p (signifikansi) dari uji ini lebih besar dari 0.05 (Beliana, dkk.,2020). Ini memiliki arti kalau tidak terdapat bukti yang cukup dalam menolak hipotesis nol bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		165
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.23668591
Most Extreme Differences	Absolute	.058
	Positive	.039

	Negative	-.058
Test Statistic		.058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Data penelitian diolah SPSS (2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan dalam Tabel 4.5, uji Kolmogorov-Smirnov memperlihatkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) senilai 2.00. Nilai ini lebih besar dari 0.05, yang menunjukkan kalau hipotesis nol (H0) tidak dapat ditolak. Maka dari itu, tidak terdapat bukti yang cukup dalam mengatakan kalau data residual tidak berdistribusi normal. Maka dari itu, bisa diambil kesimpulan kalau data residual pada penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini penting karena memenuhi salah satu asumsi utama untuk penggunaan uji statistik parametrik dalam analisis lebih lanjut. Dengan data yang berdistribusi normal, analisis statistik seperti uji t atau ANOVA dapat digunakan secara valid untuk mengevaluasi keefektifan pemakaian media pembelajaran Quizizz untuk menaikkan keaktifan belajar siswa kelas VIII dalam materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa di SMPN 1 Kalitidu.

Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana dipakai guna memahami kaitan dari satu variabel independen (X) serta satu variabel dependen (Y). pada penelitian ini, uji regresi sederhana bertujuan guna menganalisis dampak variabel penggunaan Quizizz (X) pada variabel keaktifan siswa (Y). Metode ini melibatkan penentuan persamaan regresi linear sederhana yang menggambarkan bagaimana perubahan pada variabel independen akan mempengaruhi variabel dependen. Persamaan regresi sederhana dapat diraiukan berupa.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Keaktifan Siswa

X : Penggunaan Quizizz

a : *Intercept*

b : *Koefisien regresi*

Melalui uji regresi sederhana dapat mengukur seberapa besar kontribusi penggunaan Quizizz terhadap peningkatan keaktifan siswa dan menentukan pengaruh tersebut signifikan secara statistik

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Regression	6923.285	1	6923.285	131.394	.000 ^b
Residual	8588.618	163	52.691		
Total	15511.903	164			

Sumber: Data penelitian diolah SPSS (2024)

Berasaskan hasil uji regresi sederhana yang dipaparkan pada kolom ANOVA, penerapan alat pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh signifikan pada keaktifan belajar

peserta didik kelas VIII dalam materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa di SMPN 1 Kalitidu. Hasil uji ANOVA menggambarkan perihal model regresi dengan kompleks signifikan ($p < 0.05$), dengan nilai F sebesar 131.394 serta p-value sejumlah 0.000. aspek tersebut mengindikasikan perihal penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berkontribusi secara positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta pada pembelajaran dan mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam mata pelajaran yang membahas pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa. Dengan demikian, hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran di SMPN 1 Kalitidu dapat meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman siswa terhadap konteks kehidupan sosial dan bangsa yang dipelajari.

Temuan ini konsisten dengan asumsi bahwa pada analisis regresi, penting guna memvalidasi adanya kaitan linear dari variabel-variabel yang diteliti untuk memvalidasi model regresi yang digunakan. Dengan demikian, hasil ini mendukung keberhasilan penerapan alat pembelajaran Quizizz pada pengembangan keaktifan belajar peserta didik, memberikan dasar yang kuat untuk implementasi lebih lanjut dalam konteks pendidikan di SMPN 1 Kalitidu. Analisis lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan Quizizz mempengaruhi aspek-aspek lain dari pembelajaran dan kinerja akademik siswa secara keseluruhan.

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Uji koefisien determinasi adalah salah satu langkah penting dalam analisis regresi yang digunakan untuk mengevaluasi sebaik apa model regresi linear pada penguraian model dari variabel dependen (Y) berdasarkan variabel independen (X). Uji koefisien determinasi, atau r^2 , merupakan metode yang penting dalam analisis regresi untuk menilai sebaik apa model regresi linier berdasarkan data yang diamati. Koefisien determinasi mengindikasikan proporsi dari variabilitas pada variabel dependen yang bisa dipaparkan terhadap variabel independen pada model regresi. Secara matematis, r^2 dihitung sebagai kuadrat dari koefisien korelasi dari skor-skor yang diteliti dan skor-skor yang diperkirakan terhadap model regresi. Nilai r^2 berkisar dari 0 sampai 1, yang mana 0 menggambarkan bahwa model regresi tak menjelaskan variasi sama sekali, sementara nilai 1 menunjukkan bahwa model tersebut menjelaskan seluruh variasi dari variabel dependen. Maka dari itu, makin besar skor r^2 , makin efektif model regresi tersebut cocok dengan data yang diamati.

Tabel 3. Tingkat Hubungan Variabel

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.668 ^a	.446	.443	7.25885

Sumber: Data penelitian diolah SPSS (2024)

Observasi ini bermaksud guna menganalisis kaitan dari penerapan media pembelajaran Quizizz secara keaktifan belajar peserta didik kelas VIII pada materi "Pengaruh Interaksi terhadap Kehidupan Sosial dan Bangsa" di SMPN 1 Kalitidu. Berdasarkan hasil

analisis data yang didapat, skor koefisien korelasi (R) sejumlah 0.668 ditemukan, yang menunjukkan tingkat kaitan yang erat dari kedua variabel tersebut. Berdasarkan "Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Korelasi" dari Siregar (2014), skor koefisien korelasi (R) sejumlah 0.668 berada dalam rentang 0.60 – 0.799, yang mengkategorikan hubungan tersebut sebagai hubungan yang kuat. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan perihal adanya kaitan yang kuat erat dari penerapan media pembelajaran Quizizz pada keaktifan belajar siswa. Koefisien determinasi (R Square) yang diperoleh sejumlah 0.446 menggambarkan perihal kisaran 44.6% variasi pada keaktifan belajar siswa bisa diterangkan terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz, sementara Adjusted R Square sebesar 0.443 sedikit lebih rendah, memberikan penyamaan bagi total prediktor pada model dan memberikan estimasi yang lebih akurat dari R Square. Standar error dari estimasi sejumlah 7.25885 menggambarkan taraf kesalahan prediksi model, yang penting untuk dicatat bahwa masih terdapat 55.4% variasi dalam keaktifan belajar peserta didik yang tak bisa diterangkan terhadap oleh model ini, menunjukkan adanya faktor lain yang mungkin mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik di kelas.

Hasil observasi ini mempunyai sejumlah implikasi penting. Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk membuat proses pembelajaran makin unik serta mendorong peserta didik agar berkontribusi aktif di kelas. Kedua, meskipun hubungan yang kuat ditemukan, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan alasan lain yang bisa pula mendampaki keaktifan belajar peserta didik, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, dan dukungan dari keluarga. Penelitian ini menyimpulkan perihal adanya kaitan yang erat dari penerapan media pembelajaran Quizizz pada keaktifan belajar siswa kelas VIII pada materi Pengaruh Interaksi terhadap Kehidupan Sosial dan Bangsa di SMPN 1 Kalitidu. Pada koefisien korelasi sebesar 0.668 serta koefisien determinasi sejumlah 0.446, hasil ini menunjukkan perihal penerapan Quizizz menjadi media bantu pembelajaran mampu mengembangkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Namun, perlu diingat bahwa masih ada faktor lain yang perlu diperhatikan untuk lebih memahami dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis (uji t) guna mengevaluasi kaitan dari dua variabel dalam penelitian ini. Fokus utama uji ini adalah untuk mengukur dan menguji kekuatan serta arah hubungan antara penerapan media pembelajaran Quizizz serta keaktifan belajar peserta didik kelas VIII terhadap mata materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa di SMPN 1 Kalitidu. Hipotesis yang diuji dalam konteks ini adalah apakah adanya korelasi yang signifikan dari variabel penggunaan Quizizz (X) serta variabel keaktifan belajar siswa (Y).

Langkah pertama dalam uji ini yaitu menjumlahkan koefisien korelasi Pearson dari kedua variabel tersebut. Koefisien korelasi ini akan menyajikan informasi terkait keeratan serta maksud kaitan dari penggunaan Quizizz dengan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, uji signifikansi statistik (p-value) akan digunakan untuk menguji keberartian koefisien korelasi

tersebut. Jika nilai p-value yang diperoleh kurang dari taraf signifikansi yang ditetapkan (biasanya 0.05), jadi hipotesis nol (H_0) perihal tak terdapat korelasi dari kedua variabel akan ditolak, dan bisa dinyatakan perihal adanya korelasi yang signifikan dari penerapan Quizizz pada keaktifan belajar peserta didik. Hipotesis alternatif (H_a) diterima jika skor t hitung di atas nilai t tabel pada taraf signifikansi tertentu (misalnya, $\alpha = 0.05$). apabila t hitung di bawah t tabel, jadi hipotesis nol (H_0) tidak ditolak serta hipotesis alternatif tidak diterima.

Analisis ini penting untuk memahami sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat berperan dalam meningkatkan kontribusi aktif peserta didik pada PBM. Maka demikian, hasil dari uji hipotesis korelasi sederhana ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk mendukung atau mengubah strategi pengajaran menggunakan teknologi di lingkungan pendidikan yang diteliti.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a			T	Sig
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	33.641	6.699		5.022	.000
X	.702	.061	.668	11.463	.000

a. Dependent Variable: Y

Berasaskan hasil uji hipotesis (Uji t) yang dipaparkan dalam kolom Coefficients, dapat dilakukan analisis dan interpretasi dampak penerapan media pembelajaran Quizizz pada keaktifan belajar peserta didik kelas VIII dalam materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa di SMPN 1 Kalitidu. Nilai t hitung untuk konstanta adalah 5.022 dengan p-value sejumlah 0.000, yang signifikan secara statistik, menggambarkan bahwa ada tingkat dasar keaktifan belajar siswa meskipun tanpa penggunaan Quizizz. Koefisien regresi sejumlah 0.702 menunjukkan perihal seluruh pengembangan 1 unit dalam penggunaan Quizizz diharapkan meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 0.702 unit, menandakan adanya pengaruh positif dari penggunaan Quizizz pada keaktifan belajar peserta didik. Skor t hitung bagi variabel independen adalah 11.463 dengan p-value sebesar 0.000, menggambarkan perihal dampak penerapan Quizizz pada keaktifan belajar peserta didik adalah nyata dan signifikan.

Selain itu, nilai t hitung (11.463) jauh lebih besar ketimbang skro t tabel (1.97462), mengindikasikan bahwa bisa menolak hipotesis nol (H_0) serta menerima hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mempunyai dampak signifikan pada keaktifan belajar siswa. Maka dari itu, hasil ini mendukung penggunaan teknologi interaktif seperti Quizizz dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. Implementasi Quizizz dalam pembelajaran bisa menunjang peserta didik lebih mempelajari materi pelajaran, mengembangkan interaksi di kelas, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Hasil ini menegaskan bahwa integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran di SMPN 1 Kalitidu tidak hanya meningkatkan interaksi sosial di antara siswa tetapi juga meningkatkan

pemahaman mereka terhadap konteks kehidupan sosial dan bangsa yang dipelajari. Temuan ini konsisten dengan asumsi bahwa pada analisis regresi, penting guna memvalidasi kaitan linear dari variabel-variabel yang diteliti untuk memastikan keabsahan model regresi yang digunakan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan di SMPN 1 Kalitidu. Integrasi teknologi interaktif seperti Quizizz tak sekedar bisa mengembangkan keaktifan belajar peserta didik namun pula memfasilitasi pengetahuan yang lebih positif pada materi pelajaran yang kompleks. Analisis lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak Quizizz terhadap aspek-aspek lain dari pembelajaran dan kinerja akademik siswa secara menyeluruh, memperluas pemahaman tentang manfaat teknologi dalam konteks pendidikan modern. Temuan ini memiliki implikasi yang penting dalam konteks pendidikan. Penggunaan Quizizz secara intensif berkorelasi positif dengan peningkatan keaktifan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan individu.

Penelitian oleh Setyo Edy Pranoto (2020) menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji efektivitas Quizizz dalam mengembangkan keaktifan siswa pada pembelajaran. Hasil observasi tersebut menggambarkan perubahan yang signifikan dalam tingkat keaktifan siswa setelah penerapan Quizizz. Sebelum perlakuan, hanya 10% siswa yang termasuk dalam kategori keaktifan tinggi, sementara setelah melalui tiga siklus perlakuan, persentase siswa dengan keaktifan tinggi meningkat menjadi 82%. Selain itu, tak terdapat peserta didik yang tergolong pada kategori keaktifan minim setelah perlakuan siklus ke III. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menggambarkan perihal penerapan game berbasis Quizizz optimal pada pengembangan partisipasi dan keikutsertaan peserta didik pada PBM. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dukungan empiris yang kuat terhadap klaim bahwa intensitas penggunaan Quizizz berkorelasi positif dengan tingkat keaktifan belajar siswa.

Hasil ini memberikan dukungan kuat untuk penggunaan teknologi interaktif seperti Quizizz dalam konteks pendidikan. Implementasi Quizizz dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Dengan demikian, pendidikan dapat mengalami peningkatan kualitas yang signifikan melalui penerapan teknologi ini, yang berpotensi untuk memperkuat hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Observasi ini sesuai terhadap studi sebelumnya yang dilaksanakan terhadap Destyan Dityaningsih, Arlin Astriyani, dan Viarti Eminita (2020), yang mengeksplorasi dampak game edukasi Quizizz [ada keaktifan serta hasil belajar matematika peserta didik pada SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Observasi mereka menggunakan metode kuantitatif dengan kuisioner keaktifan peserta didik serta post test hasil belajar sebagai media pengumpulan data. Hasil observasi ini menggambarkan perihal Quizizz berdampak signifikan pada

keaktifan peserta didik serta hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan uji hipotesis untuk keaktifan siswa.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Interaksi yang terjadi dalam bentuk kuis interaktif ini tak sekedar mengembangkan motivasi peserta didik untuk belajar, namun pula memperdalam pemahaman mereka pada materi pelajaran. Lebih dari itu, penerapan Quizizz juga bisa memperkaya interaksi sosial antar siswa dalam konteks pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang membangun keterampilan interpersonal siswa.

Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang bagaimana teknologi pendidikan seperti Quizizz dapat efektif memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa. Integrasi media pembelajaran yang inovatif seperti ini tidak hanya relevan dalam meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga dalam membentuk keterampilan sosial yang esensial bagi kehidupan dan interaksi mereka di masyarakat.

Implikasi dari temuan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan modern yang semakin mengadopsi teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga memberikan guru kesempatan untuk menyediakan umpan balik yang langsung dan terukur. Dengan demikian, Quizizz membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan responsif, memungkinkan siswa guna belajar secara yang makin menggembirakan serta optimal. Dari perspektif teori pembelajaran aktif, penggunaan Quizizz mendukung prinsip perihal peserta didik mesti aktif ikut serta pada proses pembelajaran untuk memperdalam pemahaman mereka. Interaksi yang terjadi melalui Quizizz, seperti menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik instan, memungkinkan siswa untuk memperkuat koneksi antara konsep-konsep pembelajaran, yang secara langsung mendukung peningkatan keaktifan belajar.

Teori motivasi dalam pendidikan juga relevan dalam konteks ini. Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan tantangan yang sesuai dan umpan balik yang positif (Dogani, 2023). Aspek tersebut bisa mengembangkan persepsi peserta didik pada nilai pendidikan yang mereka terima, maka menunjang mereka agar berpartisipasi makin aktif pada proses belajar. Berbagai penelitian telah menggambarkan perihal penerapan Quizizz efektif pada pengembangan motivasi belajar peserta didik di beragam konteks pembelajaran. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memberikan tantangan yang sesuai dan umpan balik yang positif, sehingga peserta didik menjadi makin terdorong serta aktif pada PBM (Nurmalia, dkk., 2021).

Disamping demikian, penerapan media pembelajaran Quizizz juga dikaitkan dengan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, seperti yang terlihat dalam penelitian Ansori, dkk. (2023) yang menemukan pengembangan skor mean motivasi belajar peserta didik mulanya 67% menjadi 85% setelah menggunakan Quizizz. Penelitian lain oleh Ftahdin, dkk. (2023) menggunakan Quizizz Paper Mode juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik, dengan nilai motivasi meningkat dari 47% menjadi 86%. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui penyediaan tantangan dan umpan balik positif, tetapi juga

memperkuat persepsi siswa terhadap nilai pendidikan yang mereka dapatkan, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, pendekatan ini tidak hanya memperkuat motivasi intrinsik siswa melalui penyediaan tantangan dan umpan balik positif, tetapi juga memperkuat persepsi mereka terhadap nilai pendidikan yang diperoleh. Dengan demikian, siswa lebih cenderung untuk berpartisipasi aktif pada PBM, yang dalam urutannya bisa mengembangkan hasil pembelajaran mereka secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz dapat efektif pada pengembangan keaktifan belajar peserta didik pada SMP 1 Kalitidu. Implikasi dari temuan ini mencakup penerapan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di sekolah, serta penguatan konsep-konsep teori pembelajaran aktif dan motivasi dalam pendidikan. Integrasi teknologi seperti Quizizz menjadi kunci dalam menghadapi tantangan pendidikan modern dan mempersiapkan generasi muda bagi waktu mendatang yang makin berkaitan dengan digital.

Dengan demikian, hasil ini memberikan dasar empiris yang kuat bagi penggunaan teknologi seperti Quizizz dalam meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Selain sebagai alat pembelajaran, Quizizz juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang mendorong refleksi siswa terhadap pemahaman mereka, menegaskan peran teknologi dalam mewujudkan lingkungan pembelajaran yang dinamis serta responsif pada keperluan pendidikan saat ini.

SIMPULAN

Berasaskan hasil observasi, bisa dinyatakan perihal penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif pada pengembangan keaktifan belajar peserta didik di SMPN 1 Kalitidu. Pada observasi ini, ditemukan perihal penerapan media pembelajaran Quizizz berkorelasi positif secara signifikan dengan tingkat keaktifan belajar siswa di SMPN 1 Kalitidu dalam konteks pembelajaran materi pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa. Hasil uji regresi menggambarkan perihal adanya kaitan yang erat dari variabel penggunaan Quizizz serta keaktifan belajar peserta didik, yang didukung terhadap nilai statistik yang. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin intensif Quizizz digunakan, makin besar juga taraf keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu merangsang partisipasi siswa dari kuis interaktif yang memperdalam pengetahuan mereka pada bahan pelajaran tentang pengaruh interaksi terhadap kehidupan sosial dan bangsa. Penggunaan Quizizz tidak hanya relevan pada pengembangan keikutsertaan peserta didik pada proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

Andikaningrum, Linggarini, Widya Damayanti, and Christine Dewi. *Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flip Book Maker sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)*. Diss. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW, 2014.

- Ilham, Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa, <https://abangilham.wordpress.com/2009/03/31/pentingnya-mengembangkan-keaktifan-belajarsiswa/>, diakses pada tanggal 26 November 2021, 21.00
- Ansori, M., Qothifatul, M. U., & Husniah, N. I. (2023). Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311-320.
- Astuti, R. P. F., JK, N. R., & Novitasari, P. (2021). Efektivitas penerapan pembelajaran e-learning menggunakan aplikasi zoom meeting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8789-8795.
- Berlilana, B., Utami, R., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi Revolusi industri 4.0 terhadap perkembangan UMKM sektor industri pengolahan. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 10(3), 87-93.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020, October). Pengaruh game edukasi quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Dogani, B. (2023). Active learning and effective teaching strategies. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 7(4), 136-142.
- Fathaddin, M. T., Sitaresmi, R., Kasmungin, S., Sriwahyuni, M. G., Widyatni, H., Oetomo, H. K., & Hakim, D. (2020). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Siswa Siswi SMK Migas Cibinong. *Bakti Banua: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 73-77.
- Kusnaedi, K., Fatmasari, F., Yulianingsih, E., & Yudiastuti, H. (2023). Evaluasi Sistem Delivery Obat (SIDEBAT) Di RSUD Sekayu Menggunakan Model HOT-FIT. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 15(2), 853-856.
- Listiani, N. M. (2014). Pengaruh kreativitas dan motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif pemasaran pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 263-275.
- Marlina, E. (2020). Pengembangan model pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104-110.
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi quizizz pada mata kuliah perkembangan pendidikan sd umj. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 133-140.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.