



Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 1 Kedungadem

Dina Silvi Khoerotunnisak¹, Ayis Crusma Fradani.², Ari Indriani³

¹²Program Studi Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dinakhoerotunnisak@gmail.com

ayis_crusma@ikipgribojonegoro.ac.id

ari.indriani@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak – Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kedungadem. Teknik pengambilan sample menggunakan teknik sampling jenuh. Untuk kelas ekeperimen kelas X-2 dan kelas kontrol X-3. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Uji instrumen tes yang digunakan adalah uji validitas, reabilitas, tingkat kesungkeran dan daya pembeda. Uji prasyarat awal yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Perhitungan uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu pihak. Dari hasil perhitungan uji hipotesis nilai t_{tabel} sebesar 1,673 dan nilai $t_{abs} \in DK$ yang artinya H_0 ditolak. Jadi didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *quizizz* dengan siswa yang menggunakan LKS pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: media pembelajaran, *quizizz*, hasil belajar

Abstract – The purpose of this research is to find out the differences in student learning outcomes whose learning uses *quizizz* media in the economic subject of class X student at SMA Negeri 1 Kedungadem. Sampling technique using saturated sampling technique. For the experimental class X-2 and class control X-3. Data collection techniques using observation, reliability, level of difficulty and discrimination. The initial prerequisite test is the normality test, homogeneity test, and balance test. The uni hypothesis calculation used is one-sided t-test. From the results of the calculation of the value hypothesis test t_{tabel} as big 1,675 and value $t_{abs} \in DK$ which mean H_0 rejected. So it can be concluded that there are differences in learning outcomes between student who selearning uses *quizizz* media and students who use LKS on economics subject

Keywords: *quizizz*, learning media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajarannya agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, bangsa dan negara serta masyarakat. Dalam interaksi pengajaran, media pembelajaran yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa menempati posisi penting. Proses pembelajaran itu sendiri memiliki tujuan agar siswa dapat memahami, menemukan dan menjelaskan konsep dan prinsip pembelajaran. tujuan ini dapat tercapai jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi (Ayis Crusma dan Rika Pristian, 2020). Dalam suatu proses

pembelajaran meliputi siswa, guru, sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan meliputi siswa, guru, sarana dimana pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan penting adalah guru, karena dijadikan sebuah panutan yang menciptakan kondisi kelas agar siswa tetap dapat melakukan kegiatan belajar.

Menurut Tafonao, Talizaro (2018) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan seorang pendidik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran antara lain sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan skomponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat proses belajar, serta meningkatkan proses belajar mengajar Nurseto (2011) Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan semangat dan merangsang kegiatan belajar. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pendidikan Arsyad (2011). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi pelajaran serta situasi lainnya agar tetap mencapai tujuan pembelajaran

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka metode yang digunakan peneliti adalah eksperimen kuasi (*quasi eksperimental*). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono). Adapun pendapat Riduwan dalam Syaikun (2013), metode penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi kontrol. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental* yang mengambil dua kelas sebagai sampel dari populasi kelas X SMA Negeri 1 Kadungadem. Jumlah

populasi dari penelitian ini adalah 58 siswa yang terdiri dari kelas X-2 (Kelas Eksperimen) yang berjumlah 29 siswa dan X-3 (Kelas Kontrol) yang berjumlah 29 siswa.

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti mengambil nilai UAS siswa semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pada kelas eksperimen (X-2) dan kelas kontrol (X-3) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan mengambil apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa dari nilai UAS siswa semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 menghasilkan skor rata-rata yang tidak jauh berbeda dimana untuk kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 74,66 dan kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 74,26. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih rendah.

Sebelum dilakukannya penelitian ini, kegiatan belajar mengajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem yang menjadi kelompok eksperimen maupun kontrol dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dapat dilihat dengan cara tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan media tersebut hanya berisi tulisan-tulisan saja sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya semangat untuk mengikuti pembelajaran. sehingga pembelajaran cenderung hanya berpusat pada guru. Untuk itu peneliti berinisiatif untuk memperbaiki kondisi tersebut dengan adanya media pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, serta memahami dan mampu membuat siswa tertarik hingga siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai. Media yang akan dapat menarik siswa dalam pembelajaran adalah Media *quizizz*. Menurut Astika, Andriani (2019) bahwa media *quizizz* merupakan layanan online yang menyediakan fitur game yang menyenangkan, fitur yang disediakan antara lain tulisan, kartun, dan efek transisi yang hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah, penggunaan fitur yang sangat mudah dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa maupun guru karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Adapun manfaat dari *quizizz* antara lain pembelajaran menjadi efektif, dapat menumbuhkan daya konsentrasi siswa, menumbuhkan rasa semangat siswa dalam pembelajaran dan membuat guru dalam mengelola kelas Zulfah Anggita (2020).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga metode, yaitu metode observasi, metode dokumentasi, dan metode tes. Metode observasi dilakukan untuk melihat keadaan kelas dengan mengamati perilaku siswa, apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan semangat serta memiliki minat yang tinggi atau tidak ketika pembelajaran. metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menjangkau sebuah data jumlah siswa dan hasil nilai UAS siswa kelas X semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, sedangkan metode tes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X pokok pelajaran Ekonomi.

Perlakuan pertama dilakukan pada kelas Eksperimen (X-2) dengan menerapkan media pembelajaran *quizizz* sedangkan perlakuan kedua dilakukan pada kelas kontrol (X-3) dengan materi dari LKS serta penjelasan dari guru. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada tiap kelas, kemudian diberikan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil rata-rata menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,10 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 76,97.

Kelas eksperimen yang diberikan dengan media pembelajaran *quizizz* dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi karena siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan, lebih semangat dan dapat memahami materi pembelajaran, siswa yang pasif menjadi aktif untuk bertanya dan berdiskusi. Sedangkan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan LKS dan diberikan penjelasan dari guru, media tersebut kurang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasakan bosan dan malas untuk membaca, cenderung pasif dalam mengajukan pertanyaan dan pembelajaran dapat dikatakan hanya berpusat pada guru.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem dapat dipengaruhi oleh dua faktor luar, dalam hal ini seperti yang dinyatakan oleh Slameto (2010) bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Pendapat diatas didukung oleh Clark dalam Slameto (2010) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan disini dapat diartikan sebagai faktor luar. Dalam hal ini faktor luar dikatakan dengan media pembelajaran yaitu media *quizizz*.

Media pembelajaran *quizizz* dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar karena media tersebut lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aksoy (2012), bahwa media *quizizz* atau media yang berbentuk gambar lebih menarik, tidak membosankan, serta dapat membangkitkan siswa ketika berdiskusi didalam kelas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas X2 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada kelas X3 yang dijadikan kelas control, kelas eksperimen memiliki pemahaman yang berbeda dibandingkan kelas control. ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardani Naniek Sulistya (2012), yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih merasa enjoy dalam melakukan pembelajaran, dikarenakan selama ini pembelajaran yang diterapkan menggunakan LKS yang membuat siswa merasa bosan sehingga pelajaran sulit untuk diserap.

Adapun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan Isna Fauziah (2021) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran dengan *quizizz* pada prestasi belajar peserta didik kelas XI Multimedia SMK Karya Mulya Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020 ” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI multimedia, hasil tersebut ditunjukkan dari hasil hipotesis $t_{hitung} = 2,273$ dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,66515$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *quizizz*.

Selain itu penelitian yang sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Virginingsih (2011) dengan judul “ Penggunaan Media Game untuk yaitu Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan Media *quizizz* memperoleh hasil belajar yang berbeda dengan siswa yang belajar menggunakan LKS atau media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional kelas X semester genap di SMA Negeri 1 Kedungadem tahun pelajaran 2022/2023, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,10 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 76,97.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *edukasi quizizz* dengan siswa yang menggunakan LKS pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kedungadem pada tahun 2022/2023.

Dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dalam pembelajaran kelas eksperimen siswa nampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, lebih tertarik atau memiliki motivasi yang tinggi yang diberikan dengan media *quizizz* pada proses pembelajaran dan lebih berani dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat mengenai materi, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa lainnya serta aktif dalam berdiskusi. Sehingga kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* memperoleh nilai rata-rata lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan LKS atau dapat disebut dengan media konvensional.

REFERENSI

- A Rio 2018. *Penggunaan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kopetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian indonesia*. Jember. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- A.M sadirman. 2004. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* .Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Amin, Ahmad Kholiql.2015. *statistik dengan program komputer*.Yogyakarta: deepublish.
- Tafonao Talizaro, (2018).*“peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa* . Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018
- Nurseto, T. (2012).*membuat media pembelajaran yang menarik* Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Arikunto, S.2013. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyat. 2011.*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT Radjagrafindo Persada.
- Budiyono.2009.*statistika untuk penelitian Edisi-2*.Surakarta:Sebelas Maret Universitas Press.
- Desma, Yulia.2017. *pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa ips kelas x di sma negeri 17 batam tahun pelajaran 2017/2018*. Jurnal program studi pendidikan sejarah vol.2 No.1.
- Evi Deliviana.2017. *media pembelajaran edukasi game quizizz sebagai media pembelajaran*. FKIP Bimbingan dan Konseling.
- Fajar syahrul Dkk.2017. *pengaruh media game edukasi quizizz terhadap hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Vol 3(3):101-114
- Graham.2015. *Power Up Your Studio Project*.Bimingham.packt publishing Ltd.
- Nurseto.2011.*Membuat media pembelajaran yang menarik*.Yogyakarta.fakultas Ekonomi.Univ Negeri Yogyakarta.
- Purwanto 2009.*evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta.Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2015.*Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*.bandung.Alfabeta.
- Sanjaya, Wina.2008.*perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto.2010. *Belajar dan faktor yang mempengaruhi*.Jakarta.Rineka Cipta.
- Talizaro,Tafano.2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.Vol.2.No.2