



PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS SEMESTER GENAP DI MTs. MESRA PEMATANGSIANTAR T.A 2023/2024

Nazila Pradita¹, Ulung Napitu², Jalatua H. Hasugian³

Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun

Email: nazilapradita18@gmail.com, ulungnapitu2018@gmail.com,
jalatuahasugian@gmail.com,

Abstract: Quizizz is an interesting game-based application that can be used as an interactive learning tool or medium and can increase students' learning motivation in learning with interesting features. And the ease of accessing the Quizizz application makes the learning process more enjoyable for students. The main problem in this research is whether there is an effect of using Quizizz on the learning outcomes of class VIII students in the even semester social studies subjects at MTs. Mesra Pematangsiantar. With the aim of finding out the effect of using Quizizz on the learning outcomes of class VIII students in even semester social studies subjects at MTs. Mesra Pematangsiantar. This research method uses the Quasi Experiment method with the Two Group Pre-test and Post-test Design type, namely a research method that uses two classes, namely the experimental class and the control class which functions to determine whether there is an increase in students' social studies learning outcomes. Where the experimental class was given treatment with Quizizz while the control class was given conventional learning treatment. The sample in this study was 38 people, of which the experimental class (VIII-1) was 19, and the control class (VIII-3) was 19. With a population of 255 people. This research was carried out during 7 meetings in each class group. Based on the analysis results obtained using the t test (simple linear regression), the tcount was 4.518. If compared then $t_{count} > t_{table}$ or $4.518 > 1.734$, then it can be seen from the significance level α of 0.000, so it can be concluded that $(0.000 < 0.05)$ this shows that H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is an influence of using Quizizz on the learning outcomes of class VIII students in the even semester social studies subjects at MTs. Mesra Pematangsiantar.

Keywords : Influence, Quizizz, Social Sciences Learning Results.

Abstrak : Quizizz adalah salah satu aplikasi berbasis permainan yang menarik dan dapat dijadikan sebagai alat atau media pembelajaran yang interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. Dan dengan adanya kemudahan dalam mengakses aplikasi quizizz ini membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar. Metode Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan jenis *Two Group Pre-test and Post-test Design* yaitu sebuah metode penelitian yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berfungsi untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik. Dimana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan quizizz sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran yang konvensional. Sampel dalam

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



penelitian ini berjumlah 38 orang, dimana kelas eksperimen (VIII-1) berjumlah 19, dan kelas kontrol (VIII-3) berjumlah 19. Dengan jumlah populasi sebanyak 255 orang. Penelitian ini dilakukan selama 7 kali pertemuan di masing-masing kelompok kelas. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan menggunakan uji t (regresi linier sederhana) diperoleh t_{hitung} sebesar 4,518. Jika dibandingkan maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,518 > 1,734$, kemudian dapat dilihat dari taraf signifikansi α sebesar 0,000, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$) hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar.

Kata kunci : Museum, Media belajar, IPS, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan karakter dan pengembangan kepribadian seorang peserta didik secara utuh. Setiap bangsa memiliki sistem pendidikan nasional masing-masing. Dari sistem pendidikan nasional akan membawa pada sebuah pendidikan yang terarah untuk menciptakan bangsa yang ber peradaban baik di masa depan. Pendidikan di Indonesia memiliki sistem pendidikan nasional yang berpedoman pada kebudayaan yang dimiliki bangsa, filsafat dasar negara yaitu Pancasila, serta Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yang digunakan sebagai nilai hidup berbangsa.

Pada zaman modern era revolusi industri 4.0 ini menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong guru untuk menerapkan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya. Sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai perkembangan zaman. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran adalah suasana belajar yang menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran saat ini harus mengalami perubahan, tidak monoton dan membosankan. Peserta didik tidak lagi sebagai objek pembelajaran semata. Peserta didik harus diberikan peran yang aktif dan terlibat langsung dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat bertindak sebagai agen pembelajaran yang aktif. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan mediator yang kreatif. Kegiatan belajar yang menyenangkan juga dapat diperoleh dari menerapkan suatu model atau metode serta media pembelajaran.

Dengan media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan,

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga menjadi lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar di MTs. Mesra Pematangsiantar, saya melihat permasalahan di kelas VIII khususnya pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang dimana terdapat 8 ruang kelas untuk kelas VIII, dengan jumlah seluruh peserta didik kelas VIII 255 orang. Saya melihat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru sangatlah sederhana, sehingga membuat peserta didik merasa mudah bosan saat proses pembelajaran. Dimana guru sangat sering menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan jenuh. Hal itu dikarenakan peserta didik hanya dijadikan sebagai pendengar saja tidak diajak untuk aktif saat proses belajar.

Dengan melihat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut yaitu pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru harus lebih dikembangkan kualitas pembelajarannya, maka dari itu guru harus mengetahui serta memahami suatu media pembelajaran yang cocok dan lebih menyenangkan. Salah satu media belajar yang dapat digunakan adalah *Quizizz*.

Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang interaktif dan menyenangkan karena memiliki karakter permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pengerjaan kuis. *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong penulis untuk mencari pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024. Maka dengan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap Di MTs Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024.**

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



Rumusan masalah adalah sekumpulan pertanyaan tentang masalah suatu topik kejadian yang berbentuk kalimat tanya yang sederhana, singkat, padat dan jelas. Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil Belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil Belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu *Quasi Experimental Design* (Eksperimental Semu). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Two Group Pre-test and Post-test Design*. Dalam desain ini, Sugiyono menyatakan "Bahwa terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian sebelumnya diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol" (Sugiyono, 2019). Selanjutnya telah diketahui hasil dari pre-test dua kelompok tersebut, maka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VIII. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan treatment menggunakan media *Quizizz* dengan jumlah 19 orang dan kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional dengan jumlah 19 orang, maka sampel yang digunakan berjumlah 38 orang.

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan tes, angket/kuesioner dan dokumentasi. Untuk pengujian alat ukur instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Analisis data penelitian ini diolah menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) Versi 27. Dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan uji normalitas dan pengujian hipotesis menggunakan uji t (regresi linier sederhana).

HASIL

Proses validasi ahli dilakukan oleh orang yang ahli dibidangnya yaitu bapak Dr. Ulung Napitu, M.Si sebagai dalam bidang pakar pendidikan untuk menentukan apakah instrumen yang dibuat valid atau tidak. Dan instrumen tes diuji kepada peserta didik kelas IX-2 MTs. Mesra Pematangsiantar. Hasil jumlah soal validitas



yang diberikan 25 soal, dimana 20 soal valid dan 5 soal yang tidak valid. . Dengan hasil reliabilitas instrumen soal adalah 0,83 yang artinya sangat reliabel. Begitu juga dengan angket, validitas angket yang diberikan 15 pernyataan, dimana 10 pernyataan yang valid dan 5 pernyataan yang tidak valid, dengan hasil reliabel 0,76 yang artinya reliabel.

Materi pelajaran IPS yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi tentang Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Ekonomi Dalam Suatu Perekonomian dan Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Untuk mengetahui hasil belajar kedua kelas, setelah diberi perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol lalu kedua kelas tersebut diberikan tes berupa *post-test*. Adapun rata-rata nilai hasil *Pre-test* kelas eksperimen yaitu 48,42 dan rata-rata nilai hasil *Post-test* kelas eksperimen yaitu 88,42. Sedangkan rata-rata nilai hasil *Pre-test* kelas kontrol yaitu 43,42 dan rata-rata nilai hasil *Post-test* kelas kontrol yaitu 86,31. Dan hasil angket peserta didik kelas eksperimen MTs. Mesra Pematangsiantar didapatkan hasil nilai angket per responden, dari 27 siswa yang mengisi angket maka didapatkan hasil nilai dengan rata-rata 43,78.

Dalam analisis data peneliti menggunakan uji normalitas dan pengujian hipotesis. Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang akan dianalisis. Uji normalitas data penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

Tabel 1. Hasil Uji normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Eksprimen Group

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPS	Pre-Test Eksperimen	.152	19	.200 [*]	.931	19	.184
	Post-test Eksperimen	.149	19	.200 [*]	.934	19	.208

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas di atas diperoleh nilai *sig pre-test* 0,184 dan nilai *sig post-test* 0,208. Hasil dari pengujian di atas terlihat *sig* > dari 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Control Group

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS Pre-test Kelas Kontrol	.173	19	.137	.927	19	.155
Post-test Kelas Kontrol	.151	19	.200*	.929	19	.167

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.13 uji normalitas diatas diperoleh nilai *sig pre-test* 0,155 dan nilai *sig post-test* 0,167. Hasil dari pengujian diatas terlihat *sig* > dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Untuk melihat pengaruh antara variabel X (*Quizizz*) dan variabel Y (Hasil belajar) peserta didik kelas VIII di MTs. Mesra Pematangsiantar. Maka peneliti melakukan pengujian hipotesis yaitu uji t (regresi linier sederhana)

Tabel 3. Uji T (Regresi Linier Sederhana)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



1	(Constant)	114.646	6.109		18.766	.000
	Quizizz	.442	.098	.739	4.518	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh nilai t hitung sebesar 4,518. Jika dibandingkan t hitung $>$ t tabel atau $4,518 > 1,734$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian, jika dilihat dari nilai $sig \alpha$ sebesar = 0,000, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang sangat signifikan penggunaan *quzizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar t.a 2023/2024.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui perubahan bahwa hasil peserta didik meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan secara signifikan hasil belajar sebelum diberi *treatment* dan setelah diberi *treatment*, bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol, dikarenakan kelas eskperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz*. Sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Sehingga dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran IPS lebih menyenangkan dan menarik, dan dengan penggunaan *Quizizz* juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan fitur-fitur *Quizizz* yang menarik.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah diuji diperoleh H_0 ditolak. Maka H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar t.a 2023/2024. Sebelum diterapkan media *Quizizz*, kegiatan belajar mengajar masih terfokus dengan metode ceramah, sehingga peserta didik sering merasa bosan dalam belajar dan mudah mengantuk. Akan tetapi setelah diterapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran, peserta didik semakin semangat, aktif, dan kreatif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Media *Quizizz* ini menumbuhkan semangat belajar peserta didik, dan mengurangi rasa kejenuhan peserta didik.

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



KESIMPULAN

Pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS semester genap di MTs. Mesra Pematangsiantar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, variabel X (*quizizz*) dan variabel Y (hasil belajar) peserta didik kelas VIII di MTs. Mesra Pematangsiantar memiliki beberapa hasil analisis perhitungan. Perhitungan t hitung diperkuat dari hasil yang didapat yaitu : nilai t hitung $>$ t tabel atau ($4,518 > 1,734$) dan diperoleh nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (*quizizz*) mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel Y (hasil belajar).



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan *Quizizz* Gambar 2. Pelaksanaan *Post-test*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ajat Rukajat. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [2] Akbar, Sa'dun dan Hadi Sriwijaya. (2010). *Pengembangan Kurikulum Dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- [3] Arikunto, Suharsimi. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Desi Ariyanti. (2019). *Be a Smart Teacher With Smartphone*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- [5] Gunawan, Rudy. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Komputer dan Motivasi)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- [7] Lusiana. (2020). *Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi*. Jurnal.

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



- [8] Murni, A. W., Noviyanti M. & Utami A. D. W. (2020). *Peningkatan kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz*. Jurnal Abdimas Berdaya.
- [9] Saifuddin Azwar. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [10] Sapriya, dkk. (2009). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- [11] Sugiyono. (2010). *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [13] Sugiyono. (2021). *Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Yoyok Rahayu Basuki. 2020. *Panduan Mudah Quizizz*. Malang: Azhar Publisher.

