

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR
STATISTIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 KOTABUMI LAMPUNG
UTARA TAHUN AJARAN 2020/2021**

¹Fenny Selviana, ²Muinah, ³Ratih Handayani
[¹fennys513@gmail.com](mailto:fennys513@gmail.com), [²ina4muinah@umko.ac.id](mailto:ina4muinah@umko.ac.id) [³ratih.handayani@umko.ac.id](mailto:ratih.handayani@umko.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Kotabumi

***Abstract:** Learning outcomes are a measure of one's success with the selection of the right learning applications that can make students comfortable and happy in learning is an innovation to improve student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of using the Quizizz application on the statistical learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 3 Kotabumi for the 2020/2021 academic year. The population used in this study were students of class VIII at SMP Negeri 3 Kotabumi with a total of 256 students. The samples used were students of class VIII G and VIII H with a total of 64 students. This research method uses the Nonequivalent Control Group Design design. To determine the effect of using student statistics learning outcomes using the quizizz application, various tests are carried out starting from instrument testing, validation, reliability, normality, homogeneity, and T-test. Based on the results of hypothesis testing, it is known that there are The positive effect of using the Quizizz application is proven by the results of the calculation $T_{count} 2,331 > T_{table} 2.039$, with a 95% confidence level or 0.05. It can be concluded that there is a positive influence on the use of the quizizz application on student statistics learning outcomes at SMP Negeri 3 Kotabumi, North Lampung, for the 2020/2021 academic year.*

Abstrak: Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seseorang. Pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa nyaman dan senang dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Tahun Ajaran 2020/2021. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi sebanyak 256 siswa . Sampel yang digunakan kelas VIII G dan VIII H. Metode Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalen Control Group Design*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi maka dilakukan berbagai macam uji mulai dari uji instrumen yaitu validitas dan reabilitas. Uji Prasyarat analisis yaitu normalitas, homogenitas, dan Uji T. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui dengan hasil perhitungan $T_{hitung} 2,331 > T_{tabel} 2,039$ dengan taraf kepercayaan 95% atau α 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar Statistika siswa di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021.

¹Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kotabumi

^{2,3}Dosen Universitas Muhammadiyah Kotabumi

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pada saat ini berada di era teknologi industri ke era teknologi komunikasi (TIK) yang disebut dengan era *e-learning* (Siahaan, 2012). Saat ini kita hidup berdampingan dengan teknologi dengan pemanfaatan teknologi informatika dan komunikasi (TIK) membuat siswa lebih gampang dalam mencari informasi baik di dunia pendidikan ataupun informasi lainnya. Dengan begitu pemanfaatan (TIK) merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. TIK dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar bukan hanya di pelajaran TIK akan tetapi di semua pelajaran dan sekaligus memungkinkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring). Hal ini mengharuskan seorang guru harus menguasai TIK dalam pembelajaran. Karena dengan pemanfaatan TIK terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menarik.

Pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Suriasumantri, 2009) “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki siswa sehabis mereka mengalami proses belajarnya. “Kegiatan penilaian belajar-mengajar berkaitan erat dengan penggunaan aktivitas pengukuran yang berupa tes hasil belajar” (Firmansyah, 2015). Sependapat dengan (Mudjiono, 2006) ”bahwa penilaian hasil belajar adalah proses membuat nilai hasil belajar anak didik melalui aktivitas evaluasi dan pengukuran hasil belajar”.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran maka dibutuhkan aplikasi yang dapat menunjang aktivitas siswa agar lebih mudah memahami pembelajaran. Aplikasi *quizizz* ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan cara belajar siswa.

Menurut (Bahar, 2017) *Quizizz* dideskripsikan menjadi sebuah *web tool* permainan kuis interaktif dapat dipakai

pada pembelajaran sebagai evaluasi formatif. Sementara itu berdasarkan (Yana, 2019) “Penggunaan *Quizizz* relatif gampang, kuis yang sudah disusun pada aplikasi *Quizizz*, bisa diatur baik gambar, latar belakang juga opsi pilihannya. Kuis bisa dibagikan menggunakan kode pada murid”. Sependapat dengan (Aini.Y.I, 2019) bahwa “Aplikasi ini sifatnya online bisa dipakai apabila terdapat dukungan internet yg memadai. *Quizizz* gampang dibentuk dan dimainkan menjadi media pembelajaran”.

Menurut (Nugroho, 2019) “Keunggulan *quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan kecepatan atau tidaknya menjawab soal”. Disamping itu nilai dapat diunduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini merupakan cara untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut simpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* aplikasi yang bersifat online sebuah permainan kuis interaktif yang dipakai pada pembelajaran cara penggunaannya relatif mudah, kuis yang sudah dibuat bisa diatur baik gambar, latar belakang juga opsi pilihannya. Kuis bisa dibagikan menggunakan kode pada siswa .

. Menurut (Dr. Hanafiah, 2020) “Statistika adalah suatu ilmu yang mempelajari mengenai cara pengumpulan data, penyajian data, analisis data dan interpretasi data tersebut”. Sependapat dengan penelitian (Khadijah, 2018)” Materi statistika mengungkapkan mengenai konsep dasar teknik penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram atau grafik memilih mean, modus, dan median data tunggal”.

Berdasarkan beberapa pendapat hasil belajar statistika dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dengan kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki siswa dalam proses pembelajaran statistika

mengerti konsep dasar teknik penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram atau menganalisa diagram atau grafik yang disajikan dalam bentuk mean, median dan modus data tunggal berupa soal yang dapat dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya murid terhadap pembelajaran matematika materi statistika.

Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar Statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi.

II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group designs*. Desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2016). Pada penelitian ini ingin mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar statistika. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan perlakuan

(*treatmen*) yang dilakukan dikelas eksperimen sedangkan kelas lain yang ada dalam penelitian ini disebut kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan (*treatmen*) sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatmen*). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kotabumi. Sampel penelitian ini adalah kelas VIIIIG dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIH dengan jumlah siswa sebanyak 32 sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu berdasarkan hasil nilai penilaian akhir semester (PAS) semester ganjil serta guru yang sama.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik tes. Tes diberikan kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda yang berkaitan dengan statistika sebanyak 15 soal dan diberikan kepada siswa secara individual. Tes yang akan dilakukan adalah tes awal dan tes akhir. Tes

awal dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi statistika sebelum dilakukan pembahasan materi atau pembelajaran di kelas. Sedangkan tes akhir dilakukan agar penelitian mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebagai bentuk hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Dalam penelitian ini akan dilakukan uji statistika parametrik dengan menggunakan Uji T.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Validitas uji coba dilakukan dengan bantuan komputer program Microsoft excel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Diperoleh instrumen hasil belajar dari 24 soal terdapat 21 soal yang layak digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24. Sedangkan soal yang kurang baik nomor 7,14,19.

Sebelum dilakukan eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan kemampuan sama. Data yang digunakan untuk uji keseimbangan pada penelitian ini adalah data hasil pretest kelas VIII G dan VIII H SMP Negeri 3 Kotabumi sebagai nilai awal kemampuan peserta didik. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest. Data posttest diperuntukan untuk mengetahui hasil belajar statistika setelah diberikan *treatment*. Sebelum di uji hipotesis maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data hasil uji normalitas dan uji homogenitas pretest dan posttes dapat dilihat berdasarkan Tabel 1 dan 2 berikut.

TABEL 1
HASIL UJI NORMALITAS DAN UJI
HOMOGENI PRETEST

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	F_{hitung}	F_{tabel}
	g		g	1

eksperime n	0,09 5	0,15 6	0,91	1,84
Kontrol	0,09 6	0,15 6		

TABEL 2
HASIL UJI NORMALITAS DAN UJI
HOMOGENI *POSTTEST*

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	F _{hitung} g	F _{tabel} 1
eksperime n	0,008 6	0,15 6	1,20	1,8 4
Kontrol	0,041 0	0,15 6		

Hasil uji prasyarat analisis yang telah dilakukan terhadap *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya data tersebut dapat digunakan untuk pengajuan hipotesis penelitian adalah uji t. Data hasil Uji T dapat dilihat pada tabel berikut .

TABEL 3
HASIL UJI T *PRETEST* DAN
POSTTEST

Urai an	eksperi men	kontr ol	eksperi men	kont rol
	<i>pretest</i>	<i>prete st</i>	<i>posttest</i>	<i>postt est</i>
Ban yak Sam pel	32		32	
Rata an	36,87	35	50,18	32,1 0
Vari an	976,5	1070 ,58	1050,6 0	874, 75
S	31,99		31,02	
T _{hitung} g	0,234		2,331	
T _{tabel}	2,039		2,039	

Berdasarkan Tabel 3 hasil perhitungan Uji T *posttest* yang menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} 2,331 > T_{tabel} 2,039 dengan taraf kepercayaan 95% atau α 0,05 yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif hasil belajar statistika menggunakan aplikasi *quizizz*.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada siswa kelas VIIIG dan VIIIH menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} 2,331 > T_{tabel} 2,039$ dengan taraf kepercayaan 95% atau $\alpha 0,05$ yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif hasil belajar menggunakan *quizizz*. Berdasarkan hasil perhitungan pada penggunaan aplikasi *quizizz* yang telah dilakukan bahwa harga $F_{hitung} 1,20 < F_{tabel} 1,84$ sehingga signifikan terdapat perbedaan hasil belajar (y) antara siswa yang diajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz* (x), dengan siswa yang diajar dengan aplikasi *whatsapp* menggunakan *file* yang berbentuk pdf, serta $L_{hitung} 0,0086 < L_{tabel} 0,156$ sehingga data yang dimiliki berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berarti Ada

pengaruh positif penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar .

Pengaruh tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa aktif belajar karena sebelumnya siswa telah dikondisikan sebelumnya diberitahu cara menggunakan aplikasi tersebut selama proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen pembelajaran berlangsung tatap muka dan menggunakan aplikasi *quizizz* tersebut sementara pada kelas kontrol berlangsung tatap muka dengan menggunakan aplikasi pada *grup whatsapp* dengan materi statistika yang telah dibagikan berupa *file pdf*. Sementara pada kelas kontrol mereka belajar menggunakan Hp android dengan melihat materi statistika berupa *file pdf* yang telah dibagikan pada *grup whatsapp*. Setelah pembelajaran berlangsung maka kedua kelas tersebut diberikan tes berupa soal *posttest* hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada kelas eksperimen dan tes tertulis pada kelas kontrol. Soal tersebut dibuat secara acak baik soal maupun

jawaban sehingga siswa mengalami kesulitan untuk bekerjasama, sementara itu pada kelas kontrol siswa diberikan soal yang sama sebanyak 15 soal melalui tes tertulis.

Menurut (Cristiyanda, 2021) yang menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* memiliki beberapa kelebihan yaitu membuat siswa senang dan tertantang selama mengerjakan soal-soal yang terdapat pada aplikasi *quizizz* karena dalam aplikasi *quizizz* memiliki karakteristik permainan yang berupa gambar, teks, animasi dan suara sehingga siswa memiliki variasi dalam belajar, yang menunjukkan bahwa $T_{hitung} 6,34 > T_{tabel} 2,00$, maka pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya selama proses *test* berlangsung peneliti mengamati antusias siswa dalam pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *quizizz* antusias mereka lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang

hanya menggunakan tes tertulis. Hal ini didukung dengan penelitian (Wibawa, 2019) yang menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dibuktikan oleh perhitungan yang telah dilakukan peneliti bahwa 56% penggunaan multimedia aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar (Wibawa, 2019).

Selain itu penelitian yang dilakukan (Noor, 2020) juga menunjukkan keberhasilan menggunakan aplikasi sebagai penilaian dengan menunjukkan persentase ketuntasan meningkat 20% dikarenakan penilaian menggunakan *quizizz* sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran. Berdasarkan data sebelumnya yang peneliti dapatkan pada tahun 2019/2020 hasil belajar siswa pada materi statistika memiliki jumlah 20,26 % dari banyaknya siswa yang mencapai KKM dengan model pembelajarannya

menggunakan *whatsapp*, sementara pada tahun pelajaran 2020/2021 hasil belajar siswa materi statistika menggunakan aplikasi *quizizz* menunjukkan kenaikan sebesar 10,99% dari tahun sebelumnya menjadi 31,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini.Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *quizizz* untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan* , 2(25).
- Bahar, A. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan *Quizizz*.
- Cristiyanda, G. &. (2021). Pengaruh Penggunaan *Webquiz Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* , 2(3), 174-183.
- Dr. Hanafiah, A. S. (2020). *PENGANTAR STATISTIKA*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung .
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* , 3(1).
- Khadijah, I. N. (2018). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* , 1095–1104.
- Mudjiono, D. d. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Noor, S. (2020). Penggunaan *quizizz* dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* , 6(1), 1-7.

- Nugroho, D. Y. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan (Vol. 2)*. Bandar Lampung: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung. Prosiding PKM-CSR.
- Siahaan, S. M. (2012, July 4). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika Universitas Sriwijaya (Energi, Lingkungan dan Teknologi Masa Depan : Tantangan dan Peluang Ilmu Fisika)*, 13-20.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suriasumantri. (2009). *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar populer)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Wibawa, R. A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-253.
- Yana, A. U. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 7(2), 143-152.