

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH ENDE TAHUN AJARAN 2024/2025

Fitri Arif¹, Maria Fatima Mei², Lely Suryani³

^{1,2,3}Universitas Flores, Indonesia

Email: farif6903@gmail.com

Abstract: *This study aims to assess the effectiveness of using the digital learning platform Quizizz in enhancing students' learning interest and academic achievement in the topic of polynomial addition and multiplication among Grade XI students at SMA Muhammadiyah Ende. A quantitative research approach with a one-group pretest-posttest experimental design was employed, where students were tested before and after the implementation of Quizizz-based learning.*

The research sample consisted of 25 students. Data collection tools included multiple-choice tests and a learning interest questionnaire, both of which were tested for validity and reliability. The findings indicate a significant improvement in both learning outcomes and student interest. The average pretest score of 41.2 rose to 95.2 in the posttest. Similarly, the mean score of students' interest increased from 54.36 to 60.04 following the Quizizz intervention.

Statistical analyses using the Wilcoxon test, N-Gain, and Paired Sample T-Test confirmed that Quizizz positively influences students' understanding and motivation. Thus, the use of Quizizz proves to be an effective tool in fostering a more engaging learning environment that encourages active participation and sustained attention in mathematics learning.

Keywords: Quizizz, Learning Interest, Academic Achievement, Polynomial, Interactive Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis digital *quizizz* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan perkalian suku banyak di kelas XI SMA Muhammadiyah Ende. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan tes awal, kemudian pembelajaran menggunakan *quizizz*, dan diakhiri dengan tes akhir.

sampel penelitian terdiri dari 25 siswa. Instrumen yang digunakan mencakup tes pilihan ganda serta angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest sebesar 41,2 meningkat menjadi 95,2 pada posttest. Skor angket minat belajar juga meningkat dari 54,36 menjadi 60,4 setelah penggunaan *quizizz*.

Uji statistik menggunakan Wilcoxon, N-Gain, dan Paired Sample T-Test memperkuat bahwa *quizizz* berkontribusi terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penggunaan *quizizz* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif serta fokus dalam belajar.

Kata Kunci: Quizizz, Minat Belajar, Hasil Belajar, Suku Banyak, Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai usaha yang terstruktur dan disengaja untuk memajukan proses belajar dan mengajar, sehingga para siswa dapat secara aktif meningkatkan kemampuan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kualitas karakter, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan komunitas. Pendidikan tidak hanya melibatkan penyampaian informasi, pemikiran, dan kebijaksanaan yang lebih mendalam, tetapi juga menjangkau pengajaran keterampilan spesifik. Pendidikan merupakan usaha organisasi untuk membimbing siswa dalam mencapai tingkat kompetensi yang optimal dan kesadaran menyeluruh mengenai hubungan serta tantangan sosial yang dihadapi siswa.

Sebagai elemen dalam proses belajar, guru memainkan peran yang krusial bagi kesuksesan pembelajaran. Tanggung jawab utama seorang guru mencakup merancang, mengatur, melaksanakan, dan menilai kegiatan belajar. Memantau, membimbing, dan meningkatkan kompetensi siswa dalam aspek pribadi, profesional, sosial, dan manajerial merupakan keterampilan yang dimiliki oleh guru. Namun, karena berbagai hambatan, banyak guru belum berhasil menjalankan tugas mereka dengan baik sesuai dengan harapan masyarakat hingga saat ini. Salah satu penghalang yang ada adalah pilihan guru dalam menggunakan media pembelajaran, yang tidak mendukung dalam menyelesaikan tanggung jawab mereka. (Wahid, 2018).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau konten yang dapat mendorong pemikiran audiens, sehingga memungkinkan proses belajar-mengajar berlangsung dengan efisien. Selain itu, media

pembelajaran bisa diartikan sebagai sekumpulan alat atau wadah yang digunakan untuk melakukan penyampaian pesan atau informasi, yang dapat berupa materi edukatif, sehingga dapat memicu minat individu untuk belajar dan meraih tujuan Pendidikan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Quizizz adalah aplikasi kuis online yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena dapat mengukur partisipasi, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini mudah digunakan dan menerima penilaian siswa dengan cepat (Ramadhani, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam lingkungan kelas. Aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan untuk menjawab, serta fitur untuk menambahkan gambar latar belakang pada pertanyaan dan menyesuaikan pengaturannya sesuai preferensi pengguna. *Quizizz* menawarkan berbagai keuntungan, seperti antarmuka yang menarik dan kemudahan dalam menggunakannya (Amsul et al., 2022).

Dalam pembelajaran matematika aktivitas guru mengajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media karena jika guru hanya berdiri didepan dan hanya mengandalkan buku dan papan tulis saja tentunya peserta didik tidak akan semangat, tidak akan paham dan tidak akan fokus dalam menerima pelajaran tersebut. Untuk itu kita perlu media untuk membangunkan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka.

Berkaitan dengan pengalaman Asistensi mengajar pada bulan Agustus sampai bulan November 2024 yang dilaksanakan di sekolah SMA Muhammadiyah Ende, ditemukan permasalahan yang terjadi pada peserta didik, dimana peserta didik tidak berminat terhadap mata pelajaran matematika karena rendahnya

pemahaman terhadap materinya. Sebagai buktinya, nilai ulangan siswa dalam satu kelas (lihat pada lampiran 7) menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki nilai yang buruk atau belum mencapai KKTP yang ditentukan yaitu 70. Jadi, sebagai peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan *quizizz*, sebuah media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Quizizz efektif karena peserta didik lebih termotivasi untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas. Menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul efektivitas penggunaan *quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Ende.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada aspek pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti melalui pengumpulan dan analisis data numerik yang dapat diolah secara statistik. Pendekatan ini digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa terhadap penjumlahan dan perkalian polinomial (Candra Susanto et al., 2024). Sedangkan menurut (Jatisunda et al. 2024) eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok sampel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Sebelum melaksanakan uji Wilcoxon, penting untuk melakukan pengujian normalitas terlebih dahulu guna menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Ini sangat krusial, karena metode pengujian statistik yang dipilih bergantung pada cara distribusi data. Apabila data tidak mengikuti distribusi normal, maka akan diterapkan uji non-parametrik seperti uji Wilcoxon sebagai pengganti uji parametrik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality

KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HA	PRETEST	.230	25	.001	.867	25	.004
SIL	POSTEST	.400	25	.000	.647	25	.000
	ANGKET PRETEST	.156	25	.117	.958	25	.371
	ANGKET POSTEST	.132	25	.200*	.949	25	.239

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai signifikansi $< 0,05$ pada Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk data pretest dan posttest menunjukkan distribusi tidak normal dan berdasarkan nilai signifikan $> 0,05$ pada Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk data angket pretest dan angket posttest menunjukan distrubusi normal.

2. Uji Wilcoxon

Setelah dilakukan uji normaliatas dan hasil menunjukan data tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk mengevaluasi perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Berikut table hasil uji wilcoxon:

Tabel 4.8 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	POSTTEST - PRETEST
Z	-4.402 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dengan p-value (Asymp. Sig.) sebesar 0,000, yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, kita membantah hipotesis nol (H_0) yang mengklaim tidak ada perbedaan median di antara kedua kelompok. Sebagai gantinya, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil posttest dan pretest.

3. Uji $N - Gain$

Analisis skor N-Gain dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif proses belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut tabel uji $N - Gain$:

Tabel 4.9 Hasil Uji $N - Gain$

Descriptive Statistics

Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
.50	1.00	.9279	.13102
50.00	100.00	92.7905	13.10164

Dengan melihat statistik deskriptif, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan rata-rata yang tinggi dan tingkat variasi yang rendah hingga sedang. Ini menunjukkan bahwa responden secara umum memiliki penilaian yang positif atau secara konsisten melakukan hal yang baik. Dengan $N - Gain < 0,70$ menunjukkan rata-rata yang tinggi.

4. Uji Paired Sample T-Test

Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kondisi atau waktu pengukuran pada subjek yang sama. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang saling berhubungan.

Berikut tabel hasil uji paired sample t-test:

Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	53.68	25	2.358	.472
POSTTEST	60.04	25	2.669	.534

Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	95% Confidence Interval of the Difference							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST	-6.360	3.200	.640	-7.681	-5.039	-9.938	24	.000
POSTTEST								

Nilai Sig.(2-tailed) $< 0,005$ dari data di atas menunjukkan bahwa nilai angket terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI SMA Muhammadiyah Ende, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil dan

minat belajar siswa pada materi suku banyak (polinomial).

Pertama, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 41,2 meningkat menjadi 95,2 pada posttest setelah penggunaan *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa platform *Quizizz* efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Kedua, minat belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari rata-rata nilai angket sebesar 54,36 sebelum perlakuan menjadi 60,04 setelah penggunaan *Quizizz*. Ini mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, *Quizizz* terbukti menjadi media pembelajaran yang kontemporer dan efektif, tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi matematika, khususnya suku banyak (polinomial). Penggunaan *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol.2*, 2(6), 749–756.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78