

The Effect of Quizizz-Based Learning Media on Students' Learning Outcomes in Informatics Subject for Grade X Students At SMK Negeri 7 Bengkulu City

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

Selvera Amanda ¹⁾; Asnawati ²⁾; Hermawansa ³⁾

^{1,2,3)} Universitas Dehasen Bengkulu , Indonesia

Email: ¹⁾ amandaselveraa@gmail.com

How to Cite :

Amanda, S., Asnawati, Hermawansa. (2026). The Effect of Quizizz-Based Learning Media on Students' Learning Outcomes in Informatics Subject for Grade X Students At SMK Negeri 7 Bengkulu City. Jurnal Komputer Indonesia, 5(2).

ARTICLE HISTORY

Received [27 April 2026]

Revised [10 Juni 2026]

Accepted [13 Juni 2026]

KEYWORDS

Learning Media, Quizizz, Students' Learning Outcomes.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest design. Sampel berjumlah 49 siswa, terdiri atas kelas X PH 3 sebanyak 23 siswa dan X PH 4 sebanyak 26 siswa. Kedua kelas dijadikan satu kelompok penelitian untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest berada pada rentang 55–66, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 78–88. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,78 meningkat menjadi 82,80, sehingga terjadi kenaikan rata-rata sebesar 22,02 poin. Ketuntasan belajar juga meningkat, karena sebelum penggunaan Quizizz seluruh siswa belum mencapai KKM, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan Quizizz seluruh siswa berhasil mencapai KKM. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test memperoleh nilai rata-rata selisih 22,020, standar deviasi 0,520, standard error mean 0,074, nilai t hitung 296,424, dan df = 48. Pada taraf signifikansi 0,05 dengan uji dua arah, nilai t tabel sebesar 2,01063. Dengan demikian, $t_{hitung} 296,424 > t_{tabel} 2,01063$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Quizizz-based learning media on students' learning outcomes in the Informatics subject for Grade X students at SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. This research used a quantitative method with a one group pretest-posttest design. The sample consisted of 49 students, including 23 students from Class X PH 3 and 26 students from Class X PH 4. Both classes were treated as one research group to examine the difference in students' learning outcomes before and after the use of Quizizz. The data were collected through a pretest and posttest, with the Minimum Mastery Criterion

(MMC) set at 75. The results showed that the students' pretest scores ranged from 55 to 66, while the posttest scores ranged from 78 to 88. The average pretest score was 60.78, which increased to 82.80 in the posttest, resulting in an average improvement of 22.02 points. Learning mastery also improved, as none of the students achieved the MMC before using Quizizz, while all students successfully reached the MMC after learning through Quizizz. The hypothesis test using the Paired Sample t-Test obtained a mean difference of 22.020, a standard deviation of 0.520, a standard error mean of 0.074, a t-count value of 296.424, and $df = 48$. At a significance level of 0.05 with a two-tailed test, the t-table value was 2.01063. Therefore, $t\text{-count } 296.424 > t\text{-table } 2.01063$, and the significance value was $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these results, it can be concluded that Quizizz-based learning media has a significant effect on improving students' learning outcomes in the Informatics subject for Grade X students at SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

PENDAHULUAN

Permasalahan utama yang diidentifikasi di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, khususnya dalam mata pelajaran Informatika kelas X, adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini tergambarkan dari capaian nilai ulangan harian yang kerap belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan observasi awal, metode pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered), menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dan menunjukkan minat yang rendah selama proses pembelajaran. Rendahnya variasi media pengajaran turut berkontribusi pada menurunnya keterlibatan siswa dan menimbulkan kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada konsep-konsep yang bersifat teknis dan abstrak. Situasi ini semakin diperparah oleh terbatasnya interaktivitas dalam proses evaluasi, yang mengakibatkan peserta didik tidak memperoleh umpan balik yang cepat untuk melakukan perbaikan pemahaman.

Berdasarkan kondisi tersebut, implementasi sebuah solusi pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi suatu keniscayaan, dimana pemanfaatan media berbasis gamifikasi seperti Quizizz diusulkan sebagai salah satu alternatif strategis. Dalam konteks penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, yaitu kelas X Perhotelan 3 sebagai satu kelompok penelitian. Kelompok tersebut terlebih dahulu diberikan pretest, kemudian mengikuti pembelajaran Informatika dengan menggunakan media Quizizz, dan selanjutnya diberikan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Quizizz. Oleh karena itu, penelitian difokuskan pada perbandingan nilai pretest dan posttest dalam satu kelompok, bukan pada perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kajian terdahulu telah mengonfirmasi adanya pengaruh positif pemanfaatan Quizizz terhadap aspek motivasi dan prestasi akademik. Sebagaimana diidentifikasi dalam penelitian Zhao (2019), integrasi platform gamifikasi seperti Quizizz secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan retensi pengetahuan, yang difasilitasi melalui mekanisme kompetisi serta sistem penghargaan yang tertanam dalam platform tersebut.

Temuan konsisten juga dilaporkan oleh Dewi (2020) yang membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan pencapaian akademik peserta didik pada mata pelajaran yang bersifat konseptual. Namun demikian, tinjauan literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada konteks Sekolah Menengah Atas dan perguruan tinggi, sehingga belum banyak mengkaji implementasinya di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya untuk mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan identifikasi celah penelitian (research gap) tersebut, studi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi empiris melalui eksaminasi pengaruh implementasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada kerangka Teori Pembelajaran Konstruktivisme (Vygotsky, 1978) yang menekankan pentingnya interaksi aktif peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan. Keberadaan platform Quizizz, melalui berbagai fitur interaktifnya, dinilai mampu memfasilitasi terciptanya lingkungan pembelajaran kolaboratif sekaligus mengembangkan pemahaman konseptual secara mandiri.

Lebih lanjut, Teori Motivasi ARCS (Keller, 1987) memberikan kerangka konseptual tambahan yang menjelaskan bagaimana elemen-elemen gamifikasi dalam Quizizz seperti sistem peringkat (leaderboard), batasan waktu (timer), dan umpan balik instan dapat memenuhi empat komponen motivasional, yaitu: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Pemenuhan terhadap keempat aspek ini pada gilirannya mendorong peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kerangka teoretis tersebut, penelitian ini tidak hanya memiliki relevansi praktis yang signifikan, tetapi juga didukung oleh fondasi teoretis yang komprehensif dan teruji.

Dalam konteks pedagogis, pendidik berperan sebagai perancang proses pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menyusun pengalaman belajar yang bermakna guna mendorong pemahaman konseptual dan keikutsertaan aktif peserta didik. Terbentuknya lingkungan belajar yang efektif dan menarik memiliki korelasi langsung dengan kompetensi profesional guru dalam menyeleksi dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu opsi media pembelajaran kontemporer yang dapat diadopsi adalah platform berbasis gamifikasi seperti Quizizz. Ekspektasi pedagogis dari integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran adalah terwujudnya peningkatan motivasi intrinsik dan minat belajar peserta didik, yang secara kausal diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran, materi dapat disampaikan lebih jelas dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amdhi Yul, 2023). Menurut Aspar (2020) kata "media" berasal dari bahasa latin yang ialah jamak dari "medium", secara harfiah merupakan perantara atau pengantar.

Menurut Yanto (2019) Media pembelajaran adalah sesuatu yang diaplikasikan untuk memberi tahu informasi, materi pembelajaran antara pengajar dan peserta ajar di dalam pengerjaan pembelajaran, media pembelajaran bisa berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak yang berfungsi menolong pengajar dalam memberi tahu materi pembelajaran dan menolong peserta didik memahami materi pembelajaran. Menurut Hasan (2021) Media pembelajaran ialah alat bantu untuk menyajikan materi dalam pelaksanaan pelajaran.

Quizizz

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah banyak dikaji oleh para ahli teknologi pendidikan. Zhao (2019) mendefinisikan Quizizz sebagai sebuah platform evaluasi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis yang dapat diakses secara daring dengan fitur-fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan avatar yang membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.

Quizizz memiliki beberapa fitur utama yaitu, kuis, pembelajaran, diskusi, pemilihan atau survey. Materi pembelajaran dapat dibuat berupa media PPT di Quizizz, dan untuk kuis dibuat dengan menyusun pertanyaan serta menentukan jawaban yang disertai pengaturan waktu pengerjaan. Uniknya, jawaban dalam Quizizz diwakili oleh kombinasi teks, gambar, dan warna yang

membuat tampilan lebih interaktif. Peserta diminta memilih jawaban yang tepat, dan harus memastikan ketepatan jawaban karena system memberikan penilaian secara *real-time*.

Belajar

Mayer (2020) mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan kognitif yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan baru. Proses ini melibatkan aktivitas mental yang kompleks termasuk perhatian, pengodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi kembali. Menurut Siemens (2004) dalam teori connectivism-nya menekankan bahwa belajar dalam era digital merupakan proses pembentukan jaringan pengetahuan yang terhubung melalui teknologi. Belajar tidak hanya terjadi secara individual tetapi juga melalui kolaborasi dan koneksi dengan berbagai sumber pengetahuan digital. Perspektif ini relevan dengan konteks pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi sebagai medium belajar. Menurut Illeris (2018) mengemukakan pendapat holistik bahwa belajar merupakan integrasi tiga dimensi: kognitif (pemerolehan pengetahuan), emosional (pengembangan motivasi dan engagement), dan sosial (interaksi dengan lingkungan sosial). Proses belajar yang efektif memerlukan keseimbangan ketiga dimensi tersebut untuk mencapai perkembangan yang komprehensif.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan perspektif yang dikemukakan oleh Islam (2020) dalam artikel ilmiahnya "Data Analysis: Types, Process, Methods, Techniques and Tools" yang terpublikasi dalam *International Journal on Data Science and Technology*, analisis data didefinisikan sebagai suatu proses evaluasi sistematis terhadap data melalui pendekatan pemikiran analitis dan logis untuk mengkaji setiap komponen data yang tersedia. Islam menegaskan bahwa esensi analisis data tidak terbatas pada penerapan teknik statistik kuantitatif semata, melainkan mencakup serangkaian aktivitas komprehensif yang meliputi pembersihan data (*data cleaning*), transformasi, dan pemodelan data guna mengekstraksi informasi yang bernilai bagi proses pengambilan keputusan. Lebih lanjut, Islam mengemukakan bahwa data yang bersumber dari berbagai origin dikumpulkan dan dikaji secara metodologis sebelum dianalisis, sehingga mampu menghasilkan temuan atau kesimpulan yang relevan secara kontekstual. Tujuan fundamental dari proses ini adalah untuk memastikan bahwa keputusan yang diambil bersifat lebih terinformasi, berbasis bukti empiris, dan secara kualitatif lebih unggul dibandingkan dengan keputusan yang didasarkan pada asumsi atau dugaan semata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menurut Islam, analisis data merupakan suatu siklus kerja metodologis yang mentransformasi data mentah menjadi informasi bermakna melalui tahapan yang terstruktur: pengumpulan data, pembersihan, transformasi, pemodelan, interpretasi, yang pada akhirnya menghasilkan *insight* yang dapat diimplementasikan dalam praktik nyata. Sebelum melakukan uji-t, terdapat beberapa persyaratan statistik yang harus terpenuhi, yaitu:

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen berupa angket diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Menurut Sugiyono (2019), suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel, maka item tersebut dinyatakan tidak valid..

Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument dalam penelitian menunjukkan seberapa jauh alat tersebut dapat diandalkan sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi. Pengujian reliabilitas ini melibatkan pemeriksaan nilai cronbach's alpha $>$ 0,60 , yang berfungsi untuk menilai konsistensi indikator-

indikator yang ada didalam kuesioner penelitian. Dalam konteks penelitian ini, para penelitian menerapkan formula *cronbach's alpha* untuk mengevaluasi reliabilitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan sebagai prosedur statistik untuk menguji kenormalan distribusi data penelitian. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan memanfaatkan teknik Shapiro-Wilk yang diolah menggunakan program SPSS 27.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^K a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]$$

Keterangan:

D = Rumus dibawah= Coeffisient test Shapiro Wilk X_{n-i+1} = angka ke $n-i+1$ pada data

X_i = Angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - X)$$

Keterangan :

X_i = Angka ke i pada data yang

X = Rata-rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

G = Identik dengan nilai Z distribusi normal

T_3 = Berdasarkan rumus di atas b_n, c_n, d_n = Konversi Statistik Shapiro Wilk Pendekatan Distribusi Normal

Uji Hipotesis / Uji t (Parsial)

Menurut Sugiyono (2013), uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua data yang berpasangan. Dalam penelitian ini digunakan Paired Sample t-Test untuk membandingkan nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

$$t = \frac{D}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

D = rata-rata selisih antara nilai pretest dan posttest

SD = standar deviasi dari selisih nilai pretest dan posttest

n = jumlah sampel

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- Ho** = Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.
- Ha** = Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest design, yaitu siswa diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran menggunakan Quizizz.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil uji t digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Uji t

Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paired Sample t-Test, karena data yang diuji berasal dari kelompok siswa yang sama, yaitu nilai pretest dan posttest. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil uji Paired Sample t-Test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Paired Sample t-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	POST_TEST - PRE_TEST	22,020	0,520	0,074	21,871	22,170	296,424	48	0,000

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata selisih antara posttest dan pretest adalah 22,020. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest siswa lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai standar deviasi sebesar 0,520 menunjukkan bahwa perbedaan nilai antar siswa relatif kecil, sedangkan nilai standard error mean sebesar 0,074 menunjukkan tingkat kesalahan rata-rata yang rendah.

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 296,424 dengan derajat kebebasan atau $df = 48$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Pada taraf signifikansi 0,05 dengan uji dua arah, nilai t tabel untuk $df = 48$ adalah 2,01063. Dengan demikian, diperoleh hasil bahwa $t \text{ hitung } 296,424 > t \text{ tabel } 2,01063$. Selain itu, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Data t hitung dan df tersebut berasal dari hasil Paired Sample t-Test, sedangkan t tabel $df = 48$ pada taraf 0,05 dua arah adalah 2,01063.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini diarahkan untuk menjelaskan temuan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil analisis data, hasil uji statistik, teori yang relevan, serta penelitian terdahulu. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media Quizizz menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang signifikan.

Secara statistik, hasil penelitian ini diperkuat melalui beberapa tahapan pengujian. Sebelum melakukan uji hipotesis, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal yang digunakan mampu mengukur kemampuan siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung $>$ r tabel 0,282, sehingga seluruh item soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, soal pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa telah memenuhi syarat sebagai alat ukur hasil belajar.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,917 > 0,60$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang baik. Artinya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa secara konsisten. Dengan instrumen yang valid dan reliabel, data yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest dapat digunakan sebagai dasar dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, tahap berikutnya adalah melakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, pengujian hipotesis utama mengacu pada uji nonparametrik, sedangkan Paired Sample t-Test digunakan sebagai penguat hasil analisis.

Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 60,78, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,80. Selisih rata-rata antara nilai posttest dan pretest adalah 22,02. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz.

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 296,424 dengan derajat kebebasan atau $df = 48$ dan nilai signifikansi 0,000. Pada taraf signifikansi 0,05 dengan uji dua arah, nilai t tabel untuk $df = 48$ adalah 2,01063. Dengan demikian, diperoleh hasil bahwa t hitung $296,424 > t$ tabel 2,01063. Selain itu, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Artinya, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi ARCS yang dikemukakan oleh Keller (1987). Teori ARCS terdiri atas empat komponen utama, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Pada aspek Attention, Quizizz mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan kuis yang interaktif, penggunaan warna, sistem skor, batas waktu, serta suasana kompetitif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Kondisi ini membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan lebih antusias ketika mengerjakan soal.

Pada aspek Relevance, Quizizz memiliki keterkaitan yang kuat dengan mata pelajaran Informatika karena menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan karakteristik materi Informatika yang berkaitan erat dengan teknologi, perangkat digital, dan pengolahan informasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari materi secara teori, tetapi juga terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada aspek Confidence, Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan dirinya melalui hasil kuis dan umpan balik secara langsung. Ketika siswa mengetahui jawaban yang benar atau salah, mereka dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai. Hal ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang jelas dan terarah. Sementara itu, pada aspek Satisfaction, siswa merasa puas ketika berhasil menjawab soal dengan benar, memperoleh skor yang baik, dan melihat peningkatan hasil belajarnya. Rasa puas tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

Dengan demikian, teori ARCS mendukung hasil penelitian ini karena penggunaan Quizizz mampu meningkatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar siswa. Keempat aspek tersebut berperan penting dalam membangun motivasi belajar. Ketika motivasi belajar meningkat, siswa akan lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih bersemangat mengerjakan soal, dan lebih mudah memahami materi. Hal inilah yang kemudian berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Cahyani Amildah Citra (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa Quizizz dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, yaitu adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media Quizizz.

Selain itu, penelitian Halimatus Solikah (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai, tetapi juga mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kesesuaian tersebut terlihat pada penelitian ini, yaitu siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz.

Penelitian Hemas Ayu Puspita Arrozaaq dan Novi Trisnawati (2022) juga mendukung temuan penelitian ini. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan mata pelajaran yang diteliti. Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut tetap memperkuat bahwa Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil uji statistik, teori ARCS, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak terjadi secara kebetulan. Peningkatan tersebut didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, interaktif, kompetitif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Quizizz membantu siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendorong siswa untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai pretest ke posttest, hasil instrumen yang valid dan reliabel, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika, khususnya bagi siswa kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 60,78, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 82,80. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 22,02 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu siswa memahami materi Informatika dengan lebih baik.
2. Ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum penggunaan media Quizizz, seluruh siswa belum mencapai KKM 75. Setelah pembelajaran menggunakan Quizizz, seluruh siswa mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan

ketuntasan belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

3. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 296,424 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut diperkuat dengan uji F yang memperoleh nilai F hitung sebesar 87867,245 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

Saran

1. Bagi guru: Guru diharapkan dapat menggunakan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran Informatika agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa: Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Informatika dan memanfaatkan Quizizz sebagai sarana latihan. Dengan sering berlatih, siswa dapat mengetahui kemampuan dirinya, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi.
3. Bagi sekolah: Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet, perangkat komputer, dan sarana pendukung lainnya agar pembelajaran berjalan lebih efektif.
4. Bagi penelitian selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keaktifan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syihabuddin, Z. A. (2020). Sistem monitoring dan evaluasi nilai siswa berbasis dashboard berdasarkan key performance indicator (Studi kasus: SMP Kartika II2 Bandarlampung). *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(2), 17–25.
- Anderson, J. (2020). The effective teacher of English: An exploratory qualitative study of Indian English teachers' beliefs. *English Language Teacher Education and Development*, 23(1), 10–20.
- Arrozaaq, H. A. P., & Trisnawati, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMK Ipiems Surabaya pada mata pelajaran teknologi perkantoran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1964–1973. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6892>
- Asnawati, Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan literasi digital di dunia pendidikan era 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 67–72.
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8.
- Broadbent, J. (2020). The response to Covid-19 in England: Political accountability and loss of trust. *Journal of Accounting & Organizational Change*, 16(4), 527–532.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, L. U. (2020). Pengaruh Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis Web 2.0 terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.

- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hattie, J. (2020). *L'apprentissage visible pour les enseignants: Connaître son impact pour maximiser le rendement des élèves*. Presses de l'Université du Québec.
- Illeris, K. (2018). An overview of the history of learning theory. *European Journal of Education*, 53(1), 86–101. <https://doi.org/10.1111/ejed.12265>
- Islam, M. (2020). Data analysis: Types, process, methods, techniques and tools. *International Journal on Data Science and Technology*, 6(1), 10–15. <https://doi.org/10.11648/j.ijdst.20200601.12>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Lestari, S. W. (2020). Kendala pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam masa pandemi ditinjau dari media pembelajaran. *Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Masa Pandemi*, 19, 1–7.
- Mais, A. (2017). *Media pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyani, E. S., & Fitria, N. (2019). Perencanaan pembuatan PPT inovatif sebagai media pembelajaran.
- Ng-Pellegrino, A., & Stawicki, S. P. (2023). Introductory chapter: Modern anesthesiology as a unifying force. In A. Ng-Pellegrino & S. P. Stawicki (Eds.), *Updates in anesthesia: The operating room and beyond*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.111456>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
- Siska, J., Selviani, D., & Herianto, A. (2020). Pemanfaatan media berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *Journal of Dehasen Educational Review*, 1(2), 93–97. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i2.1046>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Bapala*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yul, F. A. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android mata kuliah sistem operasi. *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 8(1), 323–330. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i1.3906>
- Zepke, N. (2021). Mapping student engagement using a theoretical lens. *Teaching in Higher Education*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1973406>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>