



ARTICLE

The Effect of Learning Media Quizizz Application on Students' Learning Outcomes in Civics Learning

Wandi Mulyana,^{*} Ade Suherman, and Hermansyah

Department of Civics Education, Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia

^{*}Corresponding author. Email: wandimulyana01@gmail.com

(Received 31 December 2022; revised 9 June 2023; accepted 10 June 2023; published 1 September 2023)

Abstract

This research is motivated by the rapid development of technology, which has had a profound impact on various areas of life, including education. The integration of technology into education, particularly through the use of learning media, has been shown to enhance student learning outcomes. Subjects such as Civic Education are especially suited for the integration of technology as a medium of instruction, with the potential to significantly improve student learning results. This study aims to investigate the impact of utilizing the Quizizz application on the academic performance of tenth-grade students in a civic education course at a public high school in Indonesia. The research employs a quantitative methodology, utilizing a pre-Experimental research design known as the One Group Pre-test-Post-test design. The results indicate that, at the outset, the average student ability score was 43.065, significantly below the desired score of 77. However, following the implementation of the learning intervention using the Quizizz application, the average student score improved to 77.419, surpassing the minimum expected score. Upon conducting the Normalized Gain test, the interpretation revealed a high level of improvement at 39%, a moderate interpretation at 55%, and a lower interpretation at 6%. Subsequently, the hypothesis test was executed, yielding a calculated t -value of -15.222 , with a significance level of 0.05 , compared against the tabulated t -value of 2.042 . The observed t -value falling outside the acceptance range of the null hypothesis (H_0) leads to the rejection of H_0 , and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Consequently, it can be concluded that the utilization of the Quizizz application as a learning medium has a notable influence on the academic achievements of tenth-grade students studying civic education.

Keywords: Quizizz application; learning outcomes; civics education

1. Introduction

Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan keagamaan. Proses pendidikan ini dapat diharapkan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dalam memproses informasi dengan baik dan benar. Proses pendidikan harus memberi perhatian, perlakuan dan tuntunan yang seimbang dalam pengembangan karakter, intelek, dan jasmani anak didik sehingga menghasilkan sumber daya manusia paripurna (Al Musanna, 2017:121). Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu, serta memberikan perhatian pada aspek keagamaan bagi mereka yang memiliki keyakinan beragama. Proses pendidikan

diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu mengolah informasi dengan baik dan benar, serta memiliki kompetensi dalam berbagai bidang. Selain aspek akademis, pendidikan juga harus memberikan perhatian pada pengembangan karakter individu. Hal ini mencakup nilai-nilai moral, etika, dan kepribadian yang baik. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan intelektual anak didik. Selain aspek mental dan intelektual, pendidikan juga harus memperhatikan aspek jasmani siswa untuk mencapai keseimbangan dalam pengembangan pribadi. Tujuan pendidikan adalah menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan lengkap secara fisik, mental, emosional, dan spiritual.

Pendidikan sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi setiap zamannya. Pendidikan dapat meningkat dengan adanya pengembangan IPTEK yang semakin hari semakin pesat, serta mendorong dalam adanya peningkatan mutu pendidikan. Guru menjadi salah satu pelaksana pengelolaan pembelajaran, oleh itu dianjurkan dapat memperbaiki mutu pendidikan di dalam proses pembelajaran [1]. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi, seperti zoom, google classroom, google meeting atau melalui whatsapp group [2]. Guru dapat menggunakan teknologi modern sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pendekatan ini memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidikan dapat menjadi lebih fleksibel dan terjangkau.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP II) pada tanggal 26 September – 26 November 2022 dalam mata pelajaran PPKn pada peserta didik kelas X di SMAN 15 Garut bahwa hasil PTS dan ulangan harian peserta didik sebagian besar masih dibawah nilai 77 yang artinya masih banyak dibawah KKM.

Berdasarkan data hasil studi PTS kelas X SMAN 15 Garut mata pelajaran PPKn selama satu semester menunjukkan bahwa 17% diatas KKM, 0% sama dengan KKM dan 83% dibawah KKM. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik berada dalam kurang baik atau rendah. Terdapat permasalahan dimana peserta didik terlihat kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, serta suasana kelas yang tidak kondusif. Salah satu faktornya adalah dominasi peran guru dalam proses pembelajaran, yang membuat peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau interaksi.

Sementara pandangan beberapa peserta didik, belajar dalam mata pelajaran PPKn menganggap PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan. Selain itu, mereka berkata media pembelajaran yang sering digunakan seperti halnya internet, karton, dll. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan-keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online dan games dalam mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah-satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran online E-learning yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar peserta didik, untuk merangsang minat peserta didik mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok.

Quizizz digunakan sebagai alat pembelajaran elektronik (e-learning) yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara online dalam rangka belajar dan mengajar. Salah satu fitur menarik dari Quizizz adalah pendekatannya yang berbasis permainan. Kuis-kuis yang disajikan secara interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Pendekatan berbasis permainan dan interaktif di Quizizz bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mereka. Dengan cara menyajikan kuis-kuis yang menarik, aplikasi ini merangsang minat peserta didik untuk lebih aktif dalam mengulang kembali materi pelajaran.

2. Research Method

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian Pre-Eksperimental (One Group Pre-test-Post-test). Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan tes. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data baik berbentuk data file administratif sekolah maupun gambar yang mendukung dalam penelitian ini. Tes dilakukan dengan soal yang diberikan pada saat Pre-test dan Post-test menggunakan aplikasi Quizizz. Populasi dalam penelitian sebanyak 12 kelas X merdeka dengan jumlah peserta didik sebanyak 414. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas X-3 yang berjumlah 31 orang dengan teknik pengambilan sampel melalui purpose sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 item yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, selanjutnya untuk uji hipotesis menggunakan uji t, sedangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan uji Gain ternormalisasi.

3. Result of the research

Hasil kemampuan awal (Pre-test) dilakukan sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui berapa nilai-nilai rata-rata peserta didik sebelum diberi perlakuan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn. Dalam data diatas terdapat perbedaan antara nilai rata-rata yang diperoleh (43,065) dengan nilai standar (KKM) yang telah ditentukan (77). Perbedaan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata berada di bawah nilai standar. Berdasarkan data hasil Pre-test data bisa disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar (kemampuan awal) peserta didik masih di bawah KKM yaitu bernilai 43, 065 yang artinya masih jauh dari nilai KKM yaitu 77.

Hasil kemampuan akhir (Post-test) dilakukan setelah diberi perlakuan untuk mengetahui nilai-nilai rata-rata peserta didik setelah diberi perlakuan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan data diatas, Nilai rata-rata sebesar 77,419 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik telah mencapai prestasi yang memenuhi atau bahkan melebihi tingkat standar yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik secara umum telah mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan data hasil Post-test data bisa disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar (kemampuan akhir/setelah diberi perlakuan) peserta didik diatas KKM yaitu bernilai 77, 419 yang melwati dari nilai KKM yaitu 77.

Kriteria sebaran data: Jika nilai L_{maks} lebih kecil L_{tabel} , maka sebaran data berdistribusi normal. karena L_{maks} lebih kecil L_{tabel} maka sebaran data hasil belajar berdistribusi normal. Karena data hasil belajar berdistribusi normal maka dilanjut dengan uji t. adapun yang disebut $t_{(hitung)}$ pada data diatas adalah t_{Stat} yang bernilai 15, 222 dan yang disebut $t_{(tabel)}$ pada data diatas adalah $t_{Critical}$ two-tail yang bernilai 2,042. Dalam pengujian hipotesis memiliki kriteria yaitu Terima H_0 jika: $-t_{(tabel)}$ kurang dari sama dengan $t_{(hitung)}$ kurang dari sama dengan $t_{(tabel)}$. Jika hasil analisis data tersebut dimasukkan ke dalam kriteria sebagai berikut: 2,0422 kurang dari sama dengan -15,222 kurang dari sama dengan 2,0422 artinya nilai $t_{(hitung)}$ (-15,222) berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_0 ditolak atau H_a diterima yang dapat disimpulkan "Terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran PPKn.

Uji Gain Ternormalisasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu penggunaan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn. adapun rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian. Berdasarkan rentang nilai dari 10 hingga 80 dalam Pre-test dan 30 hingga 100 dalam Post-test menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian peserta didik.

4. Discussion

Kemampuan awal peserta didik merupakan hasil belajar sebelum diberi perlakuan atau sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajarannya. Kemampuan awal diperoleh dari hasil Pre-test sebelum diberi perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Tujuan Pre-test menurut Anas Sudjono (1996:69) Pre-test untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai sedikitpun oleh peserta didik.

Jika melihat di tabel analisis kemampuan awal peserta didik menggunakan analisis data rata-rata sebelumnya, ternyata masih banyak peserta didik dan jauh dari nilai KKM dengan nilai rata-rata 43,065 yang masih jauh dengan nilai 77 sesuai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah sehingga menjadi perhatian agar bisa meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan antara nilai rata-rata dan nilai standar ini bisa menjadi indikasi bahwa hasil yang diperoleh tidak memenuhi ekspektasi atau kriteria yang ditetapkan. Nilai rata-rata yang lebih rendah dari nilai standar dapat menunjukkan bahwa performa atau prestasi yang dinilai masih di bawah harapan atau target yang telah ditetapkan. Kematangan dan sejarah adalah masalah utama untuk validitas internal dalam desain tes Pre-test ini (Agustian and Salsabila 2021).

Perbedaan antara nilai rata-rata dan nilai standar yang signifikan (sebesar 43,065) menunjukkan bahwa ada kesenjangan yang cukup besar antara capaian peserta didik dengan standar yang ditetapkan. Hal ini dapat menjadi pertanda bahwa ada faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi PPKn. Menurut penelitian Ediza, dkk dalam suatu jurnal yang membahas tentang faktor faktor penyebab peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM diantaranya faktor penguasaan media 55,13% (Salsabila et al. 2020). Hal ini menjadi salah-satu pertimbangan dalam penggunaan media ajar pada peserta didik.

Jika melihat di tabel analisis kemampuan akhir peserta didik (post- test) menggunakan analisis data rata-rata sebelumnya, ternyata ada peningkatan peserta didik dan melampaui dari nilai KKM dengan nilai rata-rata 77,419 yang melewati dari nilai 77 sesuai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Perbedaan antara nilai rata-rata dan nilai standar yang cukup kecil menunjukkan bahwa pendidikan yang diberikan efektif dalam mencapai target pencapaian yang telah ditetapkan. Kematangan dan sejarah mempengaruhi hasil Pre-test dan interaksi Pre-test serta pemberian perlakuan mempengaruhi nilai posttest (Wijayanti, Hermanto, and Zainudin 2021).

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi Quizizz dari pada sebelum menggunakan aplikasi Quizizz (Cristiyanda. 2021 dalam Fitri Maharani, 2023:5). Hasil Post-test yang mendekati nilai standar menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang digunakan secara efektif mengukur pencapaian peserta didik sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Ini memberikan keyakinan bahwa penilaian dilakukan secara akurat dan dapat diandalkan dalam mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran telah membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Quizizz, sebagai platform kuis interaktif, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mempelajari materi PPKn. aplikasi Quizizz memiliki 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. Cristiyanda (Mulatsih 2020).

Terdapat perbedaan yang mencolok antara peserta didik yang memperoleh nilai tinggi dan rendah dalam kedua tes tersebut. Dalam analisis perbedaan antara Pre-test dan Post-test, terlihat adanya potensi peningkatan dalam pencapaian peserta didik. Perbedaan antara nilai tertinggi Pre-test (80) dan nilai tertinggi Post-test (100) menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik telah mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman atau keterampilan mereka setelah mengikuti pembelajaran PPKn. Hasil penelitian Wibawa juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz

berbasis smartphone sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Tazkiyah, Isro, et al. 2021).

Berdasarkan uji gain ternormalisasi analisis peningkatan belajar setelah diberi perlakuan atau penggunaan aplikasi media pembelajaran aplikasi Quizizz terdapat peningkatan walaupun bervariasi. Peningkatan belajar sebesar 55% dalam kategori sedang dan 39% dalam kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi PPKn setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengalami peningkatan yang positif dalam pencapaian mereka.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan aplikasi Quizizz dapat diketahui bahwa media ini dapat membantu proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil nilai pengujian pada nilai Pre-test dan Post-test dengan perolehan hasil uji nilai t (hitung) = -15,222 dan t (tabel) = 2,042 berada pada daerah penolakan H_0 dan berarti H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 15 Garut. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Noor, juga menunjukkan keberhasilan menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 20% dalam hasil belajar (Wihartanti et al. 2019).

5. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMAN 15 Garut pada kelas X-3 mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 15 Garut. Dapat disimpulkan bahwa: (1) Kemampuan awal peserta didik kelas X pada pelajaran PPKn di SMAN 15 Garut sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz diketahui nilai rata-ratanya adalah 43,065 atau masih jauh dari nilai KKM (77); (2) Hasil belajar peserta didik kelas X pada pelajaran PPKn di SMAN 15 Garut setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz diketahui nilai rata-rata adalah 77,419 atau diatas nilai KKM (77); (3) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X pada Pembelajaran PPKn di SMAN 15 Garut Setelah dilakukan uji Gain ternormalisasi diperoleh 39% interpretasi tinggi, 55% interpretasi sedang dan 6% interpretasi rendah sedangkan untuk uji hipotesis diperoleh nilai t (hitung) = -15,222 dengan taraf nyata 0,05 sedangkan t (tabel) = 2,042, karena nilai t (hitung) berada di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Sehingga Terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMAN 15 Garut.

Acknowledgement

Para penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada peninjau anonim dalam jurnal ini yang komentar kritis dan membantu telah sangat meningkatkan makalah ini.

References

- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. 2021. Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika* 3 (1): 123–133.
- Mulatsih, Bekti. 2020. Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5 (1): 16–26.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiffana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi JJITUJI* 4 (2): 163–173.
- Tazkiyah, Destyanisa, Zuyinatul Isro, et al. 2021. Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5 (1): 42–51.
- Wihartanti, Liana Vivin, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji Pangestu. 2019. Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Seminar nasional pendidikan dan pembelajaran 2019*, 362–368.

Wijayanti, Rica, Didik Hermanto, and Zainudin Zainudin. 2021. Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz pada matakuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (1): 347–356.