

## Efektivitas Penggunaan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK

Anny Rahayu<sup>1\*</sup>, Andi Adam<sup>2</sup>, Nasir<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Jalan Sultan Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [annyrachayu4@gmail.com](mailto:annyrachayu4@gmail.com), Telp: +6285156624484

Article received: 09-09-2022, article revised: 30-09-2022, article published: 21-12-2022

### Abstrak

*Research on the Effectiveness of Using Quizizz Media in History Subjects of diachronic, synchronic, chronological, space and time concepts in history. Class X DKV (Virtual Communication Design) students at SMK Negeri 1 Karossa for the 2022/2023 academic year, with a total of 16 students. Aims to determine the effectiveness of using quizizz media in history subjects. The sample in this study were students of class X DKV (Virtual Communication Design), the method used in this study was an experimental method with a quantitative approach. The instruments in this study used tests, questionnaires, and documentation. Data collection techniques used are tests, questionnaires and documentation. data analysis technique by Descriptive Statistics analysis and Inferential Statistics analysis. The results of the descriptive statistical analysis showed that the average student learning outcomes before using the quizizz media was 47.25, the student's score was still below the KKM score and after using the quizizz media, the average student score was 89.81, an increase above the KKM score. For inferential statistical analysis using the t test formula, it is known that a significant value of  $0.000 < 0.05$  is obtained so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Based on these results, it shows that the use of quizizz media is effective in history subjects for class X DKV (Virtual Communication Design) SMK Negeri 1 Karossa, Central Mamuju Regency.*

**Keywords:** Effectiveness, Instructional Media, Quizizz

### PENDAHULUAN

Bagi bangsa Indonesia permasalahan pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan dan satuan pendidikan dimana sekarang pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia untuk pembangunan bangsa. Menjadikan pendidikan yang bermutu merupakan amanat Undang-Undang dan menjadi cita-cita kemerdekaan bangsa Indonesia, sebagaimana dinyatakan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Namun, sepanjang perjalanan sejarah pendidikan bangsa Indonesia, masalah mutu terus menjadi pusingan yang terus diperdebatkan. Oleh karena itu, yang menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu mutu pendidikan.

Chairunnisa (2016) mengemukakan bahwa masalah mutu atau kualitas pendidikan hingga sekarang masih menjadi persoalan besar bagi bangsa Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan secara berkesinambungan agar dapat menjawab tantangan dan perubahan zaman. Mustari (2015: 23) mengatakan bahwa pendidikan ialah usaha-usaha untuk mengembangkan masyarakat. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan yang paling harus diperhatikan tentu proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran ini merupakan inti dari aktivitas pendidikan. Oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman proses pembelajaran saat ini memerlukan strategi belajar mengajar yang baru agar keefektifan belajar siswa meningkat. Dalam observasi penulis melihat bahwa proses pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan cara lama dalam menyampaikan materinya, jadi tugas tenaga pendidik yaitu membelajarkan siswanya dengan

menyediakan kondisi belajar dikelas yang optimal, seperti membuat situasi belajar yang dapat meningkatkan perhatian siswa dan membangkitkan aktivitas siswa. upaya tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas dapat juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditentukan (Yakub, 2014: 99). Arif dalam Deassy dan Endang (2018:2) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyangkan dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan.

Warsita dalam Nasution (2017:17) menyatakan bahwa pembelajaran ialah menyampaikan pikiran, ide yang sudah diolah secara bermakna melalui proses pembelajaran. Guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan, Ahmad Susanto (2013 :185-186) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar tertuju pada apa saja yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.

Sebagaimana yang dikatakan Efendi, dkk. (2018) mengenai pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah yang monoton dan harus dikembangkan lebih baik lagi bahwa Pembelajaran sejarah saat ini hendaknya dikembangkan dengan lebih baik, menggunakan teknologi terkini untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini merupakan peluang yang sangat bagus untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Salah satunya adanya teknologi berbasis *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran masih kurang, bahkan di beberapa lembaga pendidikan terdapat larangan menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Padahal apabila *smartphone* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih efisien dan efektif karena *smartphone* dapat digunakan peserta didik dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran sejarah. Selain itu, peserta didik juga dapat mengakses berbagai informasi melalui *smartphone*, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Satrianawati (2018) mengemukakan bahwa media ialah sesuatu yang bersifat menyampaikan sebuah pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya, media dapat dikatakan sebagai system penyampai atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan AECT (*Association for Education and Communication technology*) dalam Arsyad (2013: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Satrianawati (2018) mengemukakan bahwa media ialah sesuatu yang bersifat menyampaikan sebuah pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya, media dapat dikatakan sebagai system penyampai atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan AECT (*Association for Education and Communication technology*) dalam Arsyad (2013: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media yang saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang didalamnya terdapat berbagai unsur, seperti teks, audio, grafis, gambar dan animasi. Multimedia interaktif biasanya sering dikemas dalam bentuk animasi, yang dimana penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seorang tenaga pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Yaumi Muhammad (2018:6) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi siswa sehingga memperoleh tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran

merupakan alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seorang tenaga pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kegunaan yang dapat mengatasi berbagai macam hambatan seperti hambatan dalam berkomunikasi dan keterbatasan ruang kelas. Kemudian media juga dapat menampilkan hal yang tidak dapat ditampilkan guru yang hanya menggunakan metode ceramah.

Suprijono (2017) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Untuk menunjang keberhasilan dan keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran. Tenaga pendidik memerlukan media untuk dapat menyampaikan materi dengan baik dan menarik. Pada masa sekarang teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana pembelajaran, media dan sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk mempermudah pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memperoleh keefektifan yang ingin dicapai. Untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas belajar siswa dapat digunakan dengan media alternatif yang menarik seperti aplikasi *quizizz*.

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar permainan tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi game *quizizz* ini beralih fungsi oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Bertambahnya fungsi dari aplikasi game *quizizz* ini juga sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan kelas, Wijayanti (2021:349)

Aplikasi *quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan guru sebagai media dalam proses belajar. *quizizz* memiliki banyak jenis quiz dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif ada proses belajarnya. *quizizz* dapat dipakai oleh pengajar dan juga para murid dengan menggunakan gadget, notebook, komputer, ataupun laptop, (Solikhah 2020:2)

Berdasarkan hasil observasi pertama pada tanggal 4 Juni 2022 di SMK Negeri 1 Karossa dengan wali kelas X penulis mengamati bahwa dalam proses pembelajaran sejarah tidak berlangsung maksimal, masih kurang efisien dalam menggunakan model pembelajaran metode ceramah hal tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi bosan mengikuti pelajaran dan kurang menarik perhatian siswa, kemudian minat siswa belajar masih kurang dikarenakan tempat sejarah di tempat tersebut kurang strategis. sehingga masih banyak siswa yang mengikuti pembelajaran belum tercapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Rancangan sistem pembelajaran yang terjadi selama ini kurang menarik bagi siswa karena didominasi dengan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dengan alat bantu papan tulis, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh mengikuti pelajaran dan kurang menarik perhatian siswa. Sistem pembelajaran konvensional seperti ini biasanya guru hanya membelajarkan murid dengan menerangkan materi pelajaran, memberi contoh-contoh soal bahkan sampai hanya mendikte materi pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Melihat masalah tersebut, maka diperlukan solusi untuk proses kegiatan belajar mengajar serta mengubah cara siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran sejarah. Dalam penyampaian materi tersebut tidaklah cukup jika hanya menggunakan metode ceramah saja ataupun dengan pendengaran saja, tetapi menggunakan bantuan media yang dapat menampilkan gambar. Mengingat pada materi tersebut memerlukan alur yang benar-benar jelas untuk menyampaikan materinya.

Inovasi sangat dibutuhkan untuk memperbaharui suasana belajar dikelas dan juga diperlukan optimalisasi media yang berfungsi dari sisi aktivitas murid secara aktif terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran seperti *quizizz*

yang dapat menampilkan keabstrakan materi sangat dibutuhkan dan yang menarik dari media ini sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam penggunaannya.

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* sangatlah mudah dan sederhana selain itu, aplikasi permainan *quizizz* termasuk aplikasi yang kapasitas penyimpanannya tidak besar sehingga penggunaannya tidak memerlukan ruang penyimpanan dan kuota yang besar ketika mendownload. Sedangkan aplikasi *quizizz* bagi para pendidik sendiri ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran, guru bisa melihat nilai yang diperoleh oleh setiap siswa pada papan peringkat sehingga proses evaluasi dapat dilaksanakan secara optimal, Wijayanti (2021:350).

## METODE

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang di lakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui efektivitas dari variabel *independent* (perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen berikan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Kemudian selanjutnya diberikan *posstest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

Lokasi penelitian yang akan di lakukan bertempat Di SMK Negeri 1 Karossa, Kecamatan Karosa, Kabupaten Mamuju Tengah, Provinsi Sulawesi Barat. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Karossa dengan jumlah 73 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual)

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas adalah *quizizz*, dan variabel terikat adalah efektivitas penggunaan media *quizizz* pada mata pelajaran Sejarah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, kuesioner atau angket, dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Mengajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Karossa kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) dengan jumlah siswa 16 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

#### a. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil evaluasi kedua tes *pretest* dan *posttest* tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang disusun oleh peneliti terhadap 16 orang siswa kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) SMK Negeri 1 Karossa

##### 1) Pretest

##### a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar sejarah siswa pada kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Data hasil belajar belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Statistik Hasil Belajar Sejarah *pretest*

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	65
2	Nilai terendah	29
3	Nilai rata-rata	47,25
4	Standard deviasi	10,396
5	Sampel	16

Dari hasil tabel di atas maka terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah maka diperoleh nilai maksimum tes hasil belajar *pretest*

siswa yaitu 65 dan minimum tes hasil belajar siswa yaitu 29. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan masih banyak siswa yang mendapatkan dibawah standard nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70 sedangkan dari hasil nilai rata-rata siswa yang diperoleh yaitu 47,25

**b) Kategori hasil belajar**

Berdasarkan hasil pretest pada kelas X DKV pada mata pelajaran sejarah dapat dilihat kategori hasil belajar pada tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi dan frekuensi kegiatan hasil belajar siswa *pretest***

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0-50	Sangat rendah	13	90
2	51-60	Rendah	3	10
3	61-70	Sedang	0	0
4	71-80	Tinggi	0	0
5	81-100	Sangat tinggi	0	0

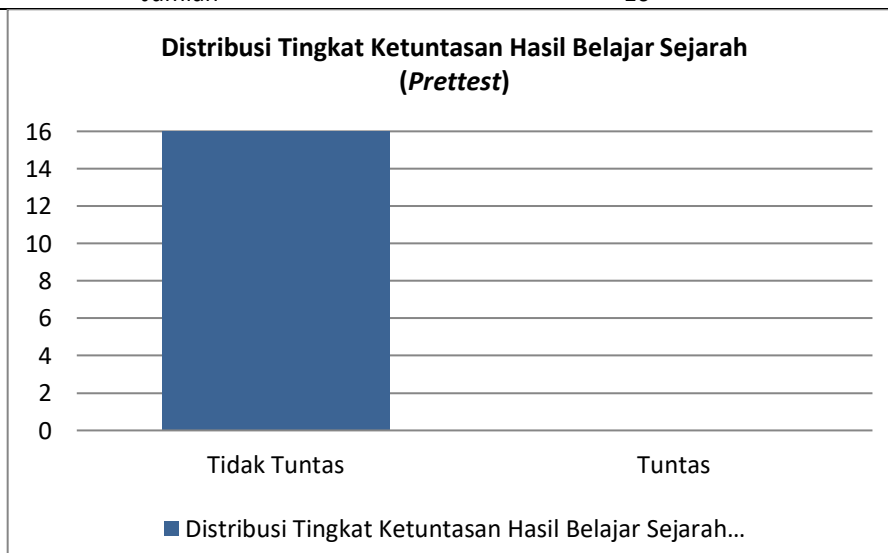
Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa pada saat sebelum adanya perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah maka diperoleh nilai hasil belajar mengajar pretest siswa yaitu terdapat 90% berada pada kategori sangat rendah, 10% berada pada kategori rendah, 0% berada pada kategori sedang, 0% berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

**c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil pretest kelas X DKV pada mata pelajaran sejarah dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada tabel berikut:

**Tabel 3. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar *pretest***

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
<70	Tidak tuntas	16	100%
>70	Tuntas	0	0%
Jumlah		16	16



**Gambar 1. Diagram Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Sejarah (*pretest*)**

Dari hasil tabel dan diagram di atas yang menunjukkan bahwa nilai hasil belajar mengajar pretest siswa sebelum adanya perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada materi materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah terdapat 16 orang siswa dengan persentase sebesar 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan persentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

2) Posttest

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar sejarah siswa pada kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Nilai statistik hasil belajar siswa *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Statistik Hasil Belajar Siswa *posttest*

No	Kategori nilai statistic	Nilai
1	Nilai tertinggi	99
2	Nilai terendah	80
3	Nilai rata-rata	89,81
4	Standard deviasi	7,825
5	Sampel	16

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah maka diperoleh nilai maksimum hasil belajar siswa yaitu 99 nilai minimum hasil belajar siswa yaitu 80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *quizizz* sesuai dengan tabel diatas siswa mengalami peningkatan nilai hasil belajar sesuai dengan standar nilai KKM di sekolah dengan memperoleh nilai rata-rata yaitu yaitu 89,81

b) Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas X DKV pada mata pelajaran sejarah dapat dilihat dari kategori hasil belajar siswa pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi frekuensi kategori hasil belajar mengajar *posttest* siswa

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0-50	Sangat rendah	0	0
2	51-60	Rendah	1	2,33
3	61-70	Sedang	4	20
4	71-80	Tinggi	4	20
5	81-100	Sangat tinggi	11	56,67

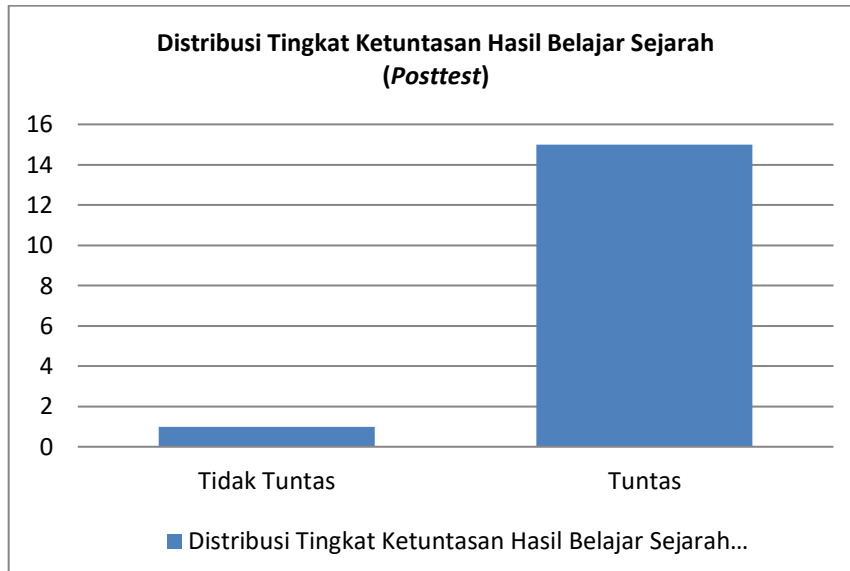
Berdasarkan kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *posttest* siswa pada saat setelah adanya perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah maka diperoleh nilai hasil belajar *posttest* siswa yaitu 0% yang berada pada kategori sangat rendah, 2,33 % berada pada kategori rendah, 20 % berada pada kategori sedang, 20 % berada pada kategori tinggi dan 56,67 % berada pada kategori sangat tinggi.

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Mengajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas X DKV pada mata pelajaran sejarah dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 6. distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa *posttest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
< 70	Tidak tuntas	1	2,33
> 70	Tuntas	15	96,67
Jumlah		16	100



Gambar 2. Diagram Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Sejarah (*posttest*)

Berdasarkan tabel dan diagram diatas tingkat ketuntasan hasil belajar mengajar menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *posttest* siswa setelah adanya perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media quizizz pada materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis, ruang dan waktu dalam sejarah mata pelajaran sejarah terdapat 1 orang siswa dengan persentase sebesar 2,33 % kategori tidak tuntas dan 15 orang siswa dengan persentase sebesar 96,67 % kategori tuntas.

### 3) Perbandingan tingkat hasil belajar pretest dan posttest siswa

Sesuai dengan data-data diatas yang telah dihasilkan pada penelitian ini mengenai hasil belajar pretest dan posttest siswa, maka dapat diperoleh perbandingan tingkat hasil belajar pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. distribusi hasil proses belajar mengajar *pretest* dan *posttest* siswa

Kategori nilai statistic	Nilai statistic	
	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	16	16
Nilai tertinggi	65	99
Nilai terendah	29	80
Nilai rata-rata	47,25	89,81
Standard deviasi	10,396	7,825

Berdasarkan tabel 4.7 diatas maka dapat diketahui bahwa nilai rata rata hasil belajar pretest peserta didik sebelum adanya pembelajaran dengan menggunakan media quizizz pada materi yaitu 47,25 sedangkan nilai rata rata hasil belajar posttest peserta didik setelah adanya pembelajaran dengan menggunakan media quizizz pada materi yaitu 89,81. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil dari proses belajar mengajar peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media quizizz.

### b. Statistik Skor Angket Siswa

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa pada saat pemberian angket dengan 20 pernyataan mengenai efektivitas penggunaan media quizizz maka diperoleh hasil analisis deskriptif untuk mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) SMK Negeri 1 Karossa

Hasil jumlah keseluruhan statistik skor angket siswa menjawab SS (Sangat Setuju) yaitu 109 dengan persentase 34,0%, siswa yang menjawab S (Setuju) yaitu 168 dengan persentase 52,5%, siswa yang menjawab KS (Kurang Setuju) yaitu 28 dengan persentase 8,75% dan siswa yang menjawab STS (Sangat Tidak Setuju) yaitu 15 dengan persentase 4,68%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan mayoritas siswa setuju bahwa pembelajaran menggunakan media quizizz efektif pada mata pelajaran sejarah kelas X DKV SMK Negeri 1 Karossa Kabupaten Mamuju Tengah

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata belajar siswa (pretest-posttest) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika  $P\text{value} \geq \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah normal

Jika  $P\text{value} < \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah tidak normal

Pengujian normalitas dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25 for windows dengan Uji Shapiro Wilk karena sampel kurang dari 30 adapun hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.146	16	.200*	.955	16	.565
posttest	.216	16	.045	.828	16	.007

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

### a. Lilliefors Significance Correction

Untuk pretest menunjukkan nilai  $P\text{value} > \alpha$  yaitu  $0,0565 > 0,05$  terdistribusi normal untuk posttest menunjukkan nilai  $P\text{value} < \alpha$  yaitu  $0,007 < 0,05$  tidak berdistribusi normal

### b. Uji Hipotesis

Setelah data di analisis menggunakan uji normalitas data tidak berdistribusi normal. Sehingga untuk mengetahui pengaruh keefektifan dalam penelitian ini dapat menggunakan alternatif statistik Uji t Wilcoxon (Non Parametrik). adapun hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 9. Uji t Wilcoxon (Non Parametrik)

		Ranks		Sum of Ranks
		N	Mean Rank	
posttest – pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	16 <sup>b</sup>	8.50	136.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	16		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Berdasarkan hasil yang diatas diperoleh positif rank 16, oleh karena itu peneliti dapat simpulkan 16 siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 8,50.

Tabel 10. test statistik inferensial

Test Statistics <sup>a</sup>		posttest – pretest
Z		-3.517 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: pembelajaran menggunakan media *quizizz* tidak efektif pada mata pelajaran sejarah kelas X DKV SMK Negeri 1 Karossa Kabupaten Mamuju Tengah

H1: pembelajaran menggunakan media *quizizz* efektif pada mata pelajaran sejarah kelas X DKV SMK Negeri 1 Karossa Kabupaten Mamuju Tengah

Berdasarkan uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa diperoleh signifikan.  $0,000 < 0,05$  sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media *quizizz* pada mata pelajaran sejarah kelas X DKV SMK Negeri 1 Karossa Kabupaten Mamuju Tengah.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* efektif terhadap pembelajaran sejarah materi konsep diakronik, sinkronik, kronologis ruang dan waktu dalam sejarah pada kelas X DKV (Desain Komunikasi Virtual) SMK Negeri 1 Karossa Kabupaten Mamuju Tengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2017. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Puataka Belajar.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Deassy May Andini dan Endang Supardi. 2018. Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran dengan Variabel kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(2). 1-7
- Chairunnisa, C. 2016. *Manajemen Pendidikan: Dalam Multi Perspektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Efendi, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality card (arc) candi-candi masa Singhasari berbasis unity3d pada Pokok Materi Peninggalan kerajaan singhasari untuk peserta didik kelas x kpr1 smkn 11 malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176-187.
- Fikriyatur Rohmah & Nurhakiki. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Mustari, Mohamad. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Nasution. 2017. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT bumi Aksara
- Purba. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Depublish
- Solikah, H. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif kelas VII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA*, 7(3)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wijayanti, dkk. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.
- Yakub, dkk. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group