

Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran terhadap Keaktifan dan Prestasi belajar Siswa pada Pelajaran Kewirausahaan Kelas XII SMK N 8 Surakarta

Wahyudi Taufan Santoso¹, Rita Dwi Nawanti², Shodiq Purnomo³, Masduki⁴

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2,3,4}

q100230001@student.ums.ac.id¹, Q100230018@student.ums.ac.id²,

q100230013@student.ums.ac.id³, mas175@ums.ac.id²

ABSTRACT

This research is an experimental research motivated by the low learning achievement of students in entrepreneurship subjects in class XII SMK N 8 Surakarta. This study aims to determine whether or not there is an influence of the use of quizizz learning media on the learning achievement of grade XII students in entrepreneurship subjects of SMK N 8 Surakarta. The variables of this study consist of two, namely independent variables include quizizz learning media and dependent variables include student learning achievement. The research method used in this study is quantitative research with the type of experimental research using the Pretest-Posttest Control Group Design research design, with pre-test, treatment, and post test stages. The population in this study was all 34 students of grade XII SK 3 SMK N 8 Surakarta. The sample of this study was class XII SK 3 SMK N 8 Surakarta as an experimental group with a total of 34 students. The data collection techniques used are questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis techniques used by testing hypotheses using t-tests with independent sample t-test types. The results of this study show that learning achievement after the use of quizizz learning media can be categorized as high. The conclusion of this study is that quizizz learning media has an influence on the learning achievement of students in class XII entrepreneurship subjects of SMK N 8 Surakarta.

Keywords: Learning Achievement, Learning Media, Quizizz

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan pada kelas XII SK 3 SMK N 8 Surakarta . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap prestasi belajar siswa kelas XII mata pelajaran kewirausahaan SMK N 8 Surakarta. Variabel penelitian ini terdiri atas dua yaitu variabel bebas mencakup media pembelajaran *quizizz* dan variabel terikat mencakup Prestasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, dengan tahap *pre-test*, *treatment*, dan *post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SK 3 SMK N 8 Surakarta yang berjumlah 34 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas XII SK 3 SMK N 8 Surakarta sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan melakukan pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat dikategorikan tinggi.

Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz* memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan kelas XII SMK N 8 Surakarta.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Media Pembelajaran, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan sebagai “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” seperti yang tertuang di dalam UUD RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ini adalah proses yang disengaja yang difasilitasi oleh guru untuk menumbuhkan pemikiran kreatif, meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dan mendorong konstruksi pengetahuan baru. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai tingkat kemahiran yang tinggi dalam materi pelajaran yang diajarkan. Selain menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran juga mengacu pada serangkaian kegiatan eksternal yang bertujuan untuk memfasilitasi berbagai proses pembelajaran internal. Menurut Pasal 40 Ayat 2 UU. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidik dan tenaga pendidik mempunyai tugas untuk mewujudkan lingkungan pendidikan yang menyenangkan, inovatif, dan terarah. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan proses pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan menarik. Istilah “pembelajaran” juga dapat disinonimkan dengan “*instrucion*”, yang mencakup baik instruksi mandiri (dari dalam diri sendiri) maupun instruksi eksternal (dari sumber eksternal) (Agustina & Rusmana, 2019). Tingkat minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketika anak kurang semangat belajar, maka tidak dapat dipungkiri bahwa prestasi akademiknya akan dibawah standar. Sebaliknya, ketika anak memiliki kecenderungan yang kuat untuk belajar, maka prestasi akademiknya pun cenderung meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh besar terhadap prestasi akademik mereka.

Pendidikan merupakan suatu prosedur metodis yang mencakup unsur intrinsik dan ekstrinsik (Komari Pratiwi, 2015). Aspek internal berkaitan dengan unsur-unsur dalam diri siswa, termasuk tingkat semangat belajar, dorongan untuk memperoleh pengetahuan, bakat, dan persepsi terhadap materi pelajaran atau pengajar. Selain itu terdapat juga pengaruh eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, status sosial ekonomi keluarga, dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak dalam mengatasi hambatan belajar (Marleni, 2016). Untuk memastikan metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan seseorang dengan memeriksa kecenderungan siswa terhadap belajar.

Kecenderungan memperoleh pengetahuan merupakan sifat bawaan yang sangat mempengaruhi hasil proses pembelajaran. Minat merupakan faktor penting dalam mencapai kesuksesan di berbagai bidang, termasuk akademis, upaya profesional, hobi pribadi, dan kegiatan lainnya (Sirait, 2016). Oleh karena itu, minat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Ketika proses

pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, hasil belajarnya terganggu karena tidak adanya motivasi untuk memperoleh pengetahuan.

Menurut penelitian, belajar siswa dapat dipengaruhi oleh variabel internalnya, seperti minat belajar. Tingkat minat belajar berfungsi sebagai faktor penentu dan indikator prestasi akademik siswa. Minat belajar siswa mengacu pada tingkat dedikasi dan komitmennya terhadap proses pembelajaran, yang menjadi motivasi bagi mereka untuk tetap gigih dalam menuntut ilmu dan mencapai hasil yang optimal. Faktor-faktor penentu yang dapat mempengaruhi kecenderungan individu siswa terhadap belajar berbeda-beda satu sama lain (Eka Ratnasarianti, 2021).

Minat merupakan determinan mendasar yang mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas. Individu akan berusaha mencapai tujuannya dengan penuh semangat. Minat dapat dianggap sebagai aspek psikologi manusia yang mendorong individu untuk mencapai tujuan mereka (P., 2019). Oleh karena itu, perilaku termotivasi dapat diartikan sebagai perilaku yang ditandai dengan tingkat energi, intensitas, dan daya tahan yang tinggi.

Dalam konteks pendidikan, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan pendorong yang merangsang siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan memandu proses belajarnya. Agar siswa dapat memahami secara efektif tujuan yang hendak dikomunikasikan guru (Rahman Sunarti, 2021). Pendidik juga mempunyai peran penting dalam meningkatkan semangat siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidik sering menggunakan bahan ajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses Pendidikan (Zein Muh, 2005). Jika siswa merasa puas dengan pengajaran yang diberikan oleh guru, hal ini mungkin berdampak positif terhadap keinginan mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya jika siswa kurang semangat dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, maka dapat menghambat perkembangan belajarnya. Prestasi siswa juga menurun (Dr. Akrim, 2021).

Kajian dan penelitian yang dilakukan dalam konteks ini berfokus pada media pembelajaran, dengan tujuan mengembangkan dan mengeksplorasi pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pendidikan. Media pembelajaran dapat memunculkan kebutuhan dan minat baru, menumbuhkan motivasi, dan menawarkan rangsangan dalam upaya pendidikan. Selain itu juga mempengaruhi psikologi siswa (Solikah, 2020).

Menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi dan keahlian dari beragam media atau sumber. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran melalui penggunaan pembelajaran berbasis digital dan kemajuan teknologi dan informasi (Citra & Rosy, 2020). Guru memerlukan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan kepada penerimanya, merangsang perhatian, gagasan, perasaan, dan keinginannya guna memperlancar proses pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). Semakin majunya teknologi menawarkan

prospek yang tidak terduga bagi para pendidik untuk terlibat secara efektif dalam pengajaran dan pengembangan profesional melalui kegiatan pembelajaran berbasis teknologi (Dr. Muhammad Ramli, 2012)

Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pengajaran di kelas dengan memanfaatkan sumber daya yang dapat diakses seperti laptop dan proyektor. Pendidik mencari sumber daya pengajaran yang menarik dan menarik untuk memikat minat siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dapat dicapai melalui pemanfaatan alat pendidikan interaktif, seperti permainan *Quizizz*, sebagai sumber belajar tambahan yang digunakan selama pengajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas VII 2. *Quizizz* adalah platform interaktif yang menyediakan pembelajaran berbasis kuis melalui permainan, menjadikannya alat yang menarik untuk penggunaan pendidikan. *Game Quiziz* adalah aplikasi pendidikan yang memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran aktif dan interaktif. (Mulyati & Evendi, 2020).

Dengan menggunakan permainan *Quizizz*, siswa dapat menyelesaikan latihan serupa dengan yang dilakukan di kelas melalui perangkat elektronik. Tingkat aksesibilitas ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam permainan baik di dalam lingkungan sekolah maupun dalam kenyamanan rumah mereka sendiri. Akibatnya, instruktur dapat dengan mudah melakukan penilaian dan uji kompetensi untuk mengevaluasi kinerja siswa. *Quizizz* memfasilitasi persaingan yang sehat di kalangan siswa sehingga menumbuhkan semangat belajar mereka. Meningkatkan motivasi belajar siswa juga akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Sepanjang permainan, pendidik memiliki kemampuan untuk mengawasi hasil siswa dengan menggunakan papan skor dalam permainan *Quizizz* (Humairoh, 2020) Setelah melakukan penyelidikan pendahuluan di SMK N 8 Surakarta, peneliti melanjutkan dengan melakukan wawancara kepada siswa dan mengamati langsung proses pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan. Berbagai indikator di lapangan menunjukkan kurangnya optimalisasi dampak guru terhadap pembelajaran. Guru di kelas menggunakan metode ceramah yang didukung dengan teks dan perlengkapan kelas sebagai pendekatan pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa siswa menunjukkan kekurangan dalam hal minat dan konsentrasi ketika harus memberikan perhatian kepada guru pada saat pelajaran di kelas KWU.

Penelitian ini menggabungkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agustina dan Rusmana (2019) dengan judul “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi *Quizizz* yang ramah pengguna dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan Eka Ratnasarianti pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakareng 2 Kota Makassar”, ditemukan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana pendidikan ternyata mempunyai pengaruh besar terhadap semangat belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VII SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”, bukti menunjukkan bahwa pemanfaatan aktif media Quizizz mempunyai dampak besar terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa.

Menindaklanjuti pembahasan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Prestasi belajar Siswa Pada Pelajaran KWU Kelas XII SMK N 8 Surakarta”. Peneliti ingin menyelidiki dampak penggabungan aplikasi Quizizz ke dalam media pembelajaran terhadap kinerja akademik siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dipakai untuk mengkaji populasi tertentu dengan analisis data statistika yang bertujuan untuk menguji dugaan sementara yang sudah diputuskan. Metode kuantitatif diterapkan pada sampel yang menjadi bagian keterwakilan populasi dengan tujuan memperdalam pengaruh antar variabel yang diteliti. Penelitian ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini menggunakan variabel bebas atau kerap disebut dengan variabel eksogen dan variabel terikat atau kerap disebut dengan variabel endogen (Sugiyono, 2012). Penelitian ini termasuk dalam tipe penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang meneliti hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini termasuk korelasional karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu ingin meneliti adanya pengaruh media Quizizz terhadap prestasi belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis “deskriptif digunakan untuk menjelaskan atribut-atribut variabel yang diteliti, khususnya mean, minimum, maksimum, dan standar deviasi. Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan uji statistik deskriptif, seperti digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Menunjukkan Hasil Perolehan Rata-rata Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Quizizz

N	Min	Max	Mean	Stdv
Nilai Pretest 34	50.00	90.00	63.7059	10.68709
Nilai Protest 34	50.00	96.00	79.5882	13.81944
Valid N (listwise) 34				

Berdasarkan data “yang diberikan pada tabel 1, terdapat total 34 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian khusus ini. Skor mereka dinilai sebelum dan sesudah

pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen pendidikan. Selain itu, perlu disebutkan bahwa nilai rata-rata yang dicapai siswa sebelum mengikuti pendidikan online adalah 63,70. Lebih lanjut perlu ditegaskan bahwa nilai minimal yang diraih seorang siswa adalah 50, dan nilai maksimal yang diraih seorang siswa adalah 90. Sebaliknya, nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz adalah 79,58. Lebih jauh lagi, penting untuk ditekankan bahwa nilai awal terendah siswa adalah 50, namun nilai tertinggi siswa adalah 96. Penyelidikan ini melibatkan pengujian hipotesis melalui penggunaan analisis uji-t sampel berpasangan. Untuk memberikan hasil yang dapat diandalkan, data harus menunjukkan distribusi normal dan homogenitas.

Hasil Uji Normalitas

Biasanya, metode statistik didahului dengan prosedur penilaian normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah suatu dataset sesuai atau mendekati distribusi normal. Uji Liliefors digunakan untuk mengevaluasi normalitas data dalam percobaan ini. Data yang sesuai dengan distribusi normal menghasilkan nilai p yang melebihi 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ¹			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.194	34	.002	.902	34	.005
Nilai Posttest	.245	34	.000	.846	34	.000

Hasilnya menunjukkan “bahwa nilai p siswa sebelum mengikuti pembelajaran daring adalah 0,002, berada di bawah tingkat signifikansi konvensional sebesar 0,05. Selain itu, nilai p untuk data nilai siswa yang mengikuti pembelajaran daring adalah 0,00, yang berarti nilai tersebut jauh lebih rendah dibandingkan tingkat signifikansi konvensional sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang diteliti dalam penyelidikan ini menunjukkan distribusi yang tidak normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu teknik statistik yang menguji apakah varians antara beberapa distribusi sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya homogenitas atau heterogenitas pada data variabel X dan Y. Jika nilai signifikansi yang diperoleh di atas 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Hasil uji homogenitas disajikan secara visual pada tabel 3”.

Tabel 3. Tests of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai Pretest	Based on Mean	.572	5	27	.721
	Based on Median	.293	5	27	.912

Based on Median and with adjusted df	.293	5	23.841	.912
Based on trimmed mean	.520	5	27	.759

Uji homogenitas adalah analisis statistik yang menguji apakah varian di antara banyak distribusi adalah identik atau tidak sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya homogenitas pada data variabel X dan Y. Jika nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa disparitas kedua kelompok tersebut kurang signifikan secara statistik. Tabel 3 menampilkan gambaran visual hasil uji homogenitas.

Keaktifan siswa

Data empiris menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami lonjakan besar sebesar 80% setelah penerapan Quizizz dibandingkan dengan hanya 71% sebelum penggunaan media pembelajaran ini.

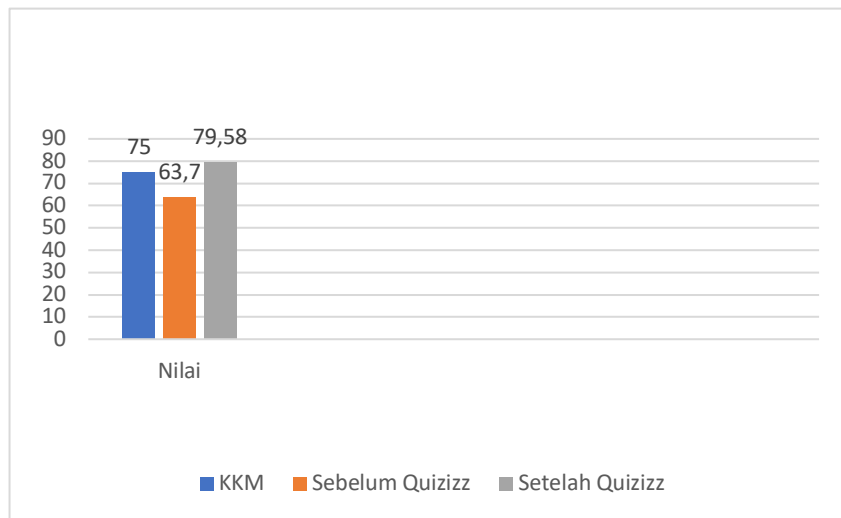
Tabel 4. Perbandingan keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz mata pelajaran Kewirausahaan

No	Keaktifan	Prosentasi (%)
1	Sebelum Quizizz	71
2	Sesudah Quizizz	80

Hasil Belajar Kewirausahaan

Penelitian ini terdiri dari kelompok yang terdiri dari 34 orang, semuanya adalah pelajar. Nilai siswa dievaluasi sebelum dan sesudah terlibat dalam kegiatan pendidikan memanfaatkan Quizizz. Nilai "rata-rata siswa sebelum penerapan pembelajaran quizizz tercatat sebesar 63,70. Kisaran nilai siswa berkisar dari minimal 50 hingga maksimal 90. Sebaliknya, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz adalah 79,58. Nilai minimum yang dicapai siswa tetap pada angka 50, sedangkan nilai maksimum meningkat menjadi 96. Perlu diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan Quizizz, khususnya 63,70, berada di bawah KKM (kriteria kompetensi minimum).

Sebaliknya, nilai rata-rata siswa melalui pembelajaran Quizizz sebesar 79,58 telah memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kinerja akademik siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis Quizizz, dibandingkan dengan kinerja mereka sebelum" berpartisipasi dalam upaya pembelajaran Quizizz.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Siswa

Penggabungan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Kewirausahaan menghasilkan peningkatan yang substansial terhadap keterlibatan dan prestasi akademik siswa kelas XII SK 3 secara keseluruhan.

Pembahasan

Uji normalitas menunjukkan bahwa data nilai siswa baik sebelum maupun setelah pembelajaran melalui Quizizz tidak menunjukkan distribusi normal. Nilai P untuk kedua kumpulan data secara signifikan lebih rendah dari ambang batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa asumsi distribusi normal tidak terpenuhi untuk kumpulan data mana pun. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi dugaan keseragaman disparitas kelompok pada data nilai siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran yang difasilitasi oleh Quizizz. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa dataset ini menunjukkan keseragaman dalam hal variasi atau sebaran. Nilai P yang diperoleh dari evaluasi homogenitas tidak mencapai signifikansi statistik, menunjukkan bahwa perbedaan antar kelompok tidak signifikan secara statistik. Saat menafsirkan analisis statistik di masa depan, penting untuk mempertimbangkan hasil uji normalitas, yang mendeteksi penyimpangan dari distribusi normal. Asumsi distribusi normal sangat penting dalam beberapa prosedur statistik parametrik, seperti uji-t atau analisis varians (ANOVA).

Oleh karena itu, dalam situasi khusus ini, penting untuk mempertimbangkan metode analisis alternatif yang sesuai untuk kumpulan data yang menunjukkan distribusi tidak normal, seperti pengujian non-parametrik. Sebaliknya, uji homogenitas memberikan hasil afirmatif yang menunjukkan variasi yang konsisten di antara pengelompokan data yang berbeda. Asumsi homogenitas variasi merupakan aspek penting dalam ANOVA, dan memenuhi asumsi ini secara efektif meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan analisis statistik. Ringkasnya, uji normalitas menunjukkan penyimpangan dari distribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan variasi yang konsisten di antara kelompok data yang berbeda. Oleh karena itu, tes non-parametrik akan digunakan untuk menilai

perbedaan dalam kelompok data nilai siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui Quizizz, sehingga memungkinkan penyelidikan yang lebih tepat dan dapat diandalkan mengenai dampak pembelajaran online terhadap nilai siswa.

Studi ini secara pasti menunjukkan peningkatan substansial dalam rata-rata prestasi akademik siswa setelah partisipasi mereka dalam pendidikan yang berpusat pada Quizizz. Meskipun demikian, nilai rata-rata sebelum memperoleh pengetahuan menggunakan Quizizz masih berada di bawah Kriteria Kompetensi Minimum (KKM). Perlu digarisbawahi bahwa nilai rata-rata sebelum mengikuti Quizizz, khususnya 63,70, berada di bawah nilai kelulusan minimal (KKM). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mungkin belum mencapai tingkat keahlian yang diharapkan sebelum mengikuti pendidikan berbasis Quizizz. Nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan substansial setelah keterlibatan aktif mereka dalam pengajaran berbasis Quizizz. Skor rata-rata meningkat dari 63,70 menjadi 79,58. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen pendidikan dapat sangat meningkatkan prestasi siswa. Nilai minimum siswa tetap konsisten pada angka 50, baik sebelum dan sesudah keterlibatan mereka dalam Quizizz. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran Quizizz dapat memberikan pengaruh yang menguntungkan bagi siswa yang menunjukkan tingkat pencapaian terendah. Skor tertinggi mengalami lonjakan besar, naik dari 90 menjadi 96, karena pemanfaatan Quizizz untuk tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi skolastik siswa yang paling luar biasa.

KESIMPULAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, karena data yang digunakan dalam format numerik dan analisis menggabungkan teknik statistik, sehingga memfasilitasi peneliti dalam pemeriksaan data sebelum dan sesudah penelitian. (1) Melalui pengamatan keaktifan siswa, data dikumpulkan menunjukkan bahwa siswa dari kelas XII SK 3 mengalami peningkatan 80 persen setelah menggunakan media Quizizz, dibandingkan dengan kinerja sebelumnya, 71 persen. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz secara efektif meningkatkan tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan. (2) Dalam penelitian ini, normalitas data dievaluasi menggunakan uji liliiefors. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi skor siswa sebelum pembelajaran Quizizz adalah 0,002, yang kurang dari ambang batas yang telah ditentukan 0,05. Selain itu, nilai signifikansi data nilai siswa setelah pembelajaran online adalah 0,00, juga di bawah ambang kritis 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua data dalam penelitian ini tidak mematuhi distribusi normal. Namun, ketika memeriksa statistik skor siswa, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,721, yang lebih besar dari ambang batas yang telah ditentukan 0,05. Ini menyiratkan bahwa semua data dalam penelitian ini menunjukkan homogenitas. (3) Untuk menguji hipotesis, uji t sampel berpasangan satu sisi digunakan. Tes ini memungkinkan untuk analisis komparatif atau penentuan perbedaan skor rata-rata antara dua kelompok, di mana data berasal dari peserta yang sama yang menjalani pre-tes dan post-tes. Nilai signifikansi yang diperoleh

adalah 0.000, yang kurang dari ambang batas yang telah ditentukan 0,05. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa memang ada perbedaan yang signifikan dalam skor rata-rata siswa sebelum dan sesudah terlibat dalam pembelajaran kewirausahaan dengan quizizz. (4) Berdasarkan data yang dikumpulkan, skor rata-rata siswa sebelum pembelajaran menggunakan media Quizizz adalah 63,70, dengan skor terendah yang dicapai oleh siswa adalah 50, dan skor tertinggi yang dicapai oleh Siswa sebesar 90. Sebaliknya, skor rata-rata siswa setelah pembelajaran kewirausahaan dengan media Quizizz adalah 79,58, dengan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 50, dan skor tertinggi yang dicapai oleh siswa sebesar 96. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media Quizizz dalam meningkatkan tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII SK 3 SMK N 8 Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Iasia, & Rusmana, I. M. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>
- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan daya minat belajar siswa* (S. Enilda (Ed.)). Griya Larasari. <https://www.aksaqilajurnal.com/index.php/aj/article/view/183/157>
- 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>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Rahman, Sunarti. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Ramli, Muhammad M. P. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN ANTARSARI.
- Ratnasarianti, Eka (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*. <http://repository.radenintan.ac.id/29704/1>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Unindra*. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>

- Solikhah, 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: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sukitman, T., & Yazid, A. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional*. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i2.72518>
- Zein, M. (2016). PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274-285. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>