

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Ipiems Surabaya pada MataPelajaran Teknologi Perkantoran

Hemas Ayu Puspita Arrozaaq¹, Novi Trisnawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya

Email: hemasayu21@gmail.com¹, novitrisnawati07@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMK IPIEMS Surabaya. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu. Penelitian dilakukan pada semua kelas X OTKP 1 sebagai kelas kontrol, kelas X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 63,5 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 59,9 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP pada SMK IPIEMS Surabaya.

Kata kunci: *Teknologi Perkantoran; Kuis; Media Pembelajaran; Hasil Pembelajaran*

Abstract

This study was conducted to determine the effect of the use of Quizizz learning media on the learning outcomes of students of class X OTKP SMK IPIEMS Surabaya. This study used a quasi-experimental design. The study was conducted on all class X OTKP 1 as the control class, class X OTKP 2 as the experimental class. The analysis technique uses normality test, homogeneity test, hypothesis testing and gain score test. The results of the study show that the average student learning outcomes in the experimental class are 63.5 while for the control class it is 59.9 it can be concluded that the use of Quizizz learning media affects student learning outcomes in office technology subjects for class X OTKP at SMK IPIEMS Surabaya.

Keywords : *Office Technology; Quizizz; Learning Media; Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Era digital menuntut hampir di seluruh bidang untuk mengikuti perkembangan. Bidang pendidikan tak luput dari kemajuan teknologi yang ada, salah satunya dengan perkembangan media pembelajaran, dimana media pembelajaran pada saat ini dituntut untuk memberikan pembelajaran yang inovatif. Sehingga dari kebutuhan saat ini media pembelajaran berbasis digital diperlukan untuk menunjang pembelajaran pada era digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses mengajar dalam tercapainya tujuan belajar yang efektif dan efisien. Menggunakan media dalam pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran, namun demikian materi dalam pembelajaran harus dipahami oleh guru yang akan disampaikan pada peserta didik sehingga adanya penunjang seperti media pembelajaran dapat membantu guru memberikan materi lebih maksimal.

Guru memiliki peran yang cukup penting dalam memberikan materi pada siswa, untuk itu pendidik dituntut agar dapat berinovasi dalam mengajar atau menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Seperti halnya pada pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa, guru dituntut untuk dapat memberikan suatu media dalam pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Sehingga diterapkan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memberikan kepuasan pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran sendiri merupakan alat maupun suatu yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan atau suatu bahan pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian serta minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan demikian akan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Jannah, 2009). Sehubungan dengan pelaksanaan observasi yang dilakukan peneliti pada SMK IPIEMS Surabaya secara langsung, sehingga diketahui dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran teknologi perkantoran guru menyampaikan materi dengan teknik ceramah dan juga dengan media bantu papan tulis yang ada di setiap kelas yang telah tersedia. Pada saat guru menyampaikan materi siswa cenderung kurang aktif terlihat pada saat guru memberikan beberapa pertanyaan namun siswa kesulitan untuk memberikan tanggapan dan terkesan bosan akan materi yang disampaikan. Pada saat diakhir pelajaran guru juga memberikan beberapa pertanyaan sebagai evaluasi belajar pada materi yang diajarkan, namun siswa juga tetap kurang aktif terlihat dari siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran teknologi perkantoran diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung media yang membantu guru dalam menyampaikan materi 80% papan tulis, 20% dari komputer yang digunakan apabila terdapat materi yang memerlukan pengaplikasian secara langsung. Sehingga cenderung monoton yang mengakibatkan siswa bosan dan kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Beliau menyampaikan bahwasannya media yang digunakan belum cukup untuk membantu dalam menyampaikan materi, sehingga diperlukan media yang cukup variatif serta inovatif yang dapat membantu beliau menyampaikan materi dengan cukup sehingga mampu menarik perhatian siswa. Dari banyaknya siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dan juga siswa kurang dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru mengakibatkan banyaknya siswa yang memiliki nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Untuk nilai KKM tersendiri yaitu minimal sebesar 75, dari nilai ulangan harian terakhir diketahui sebesar 55% siswa memiliki nilai dibawah KKM dari keseluruhan kelas yaitu kelas X OTKP 1 dan kelas X OTKP 2 sebanyak 72 siswa. Kurangnya nilai pada siswa diakibatkan siswa yang kurang mampu memperhatikan guru yang menjelaskan dan juga kurang variatif atau menariknya media pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Pada kelas OTKP di SMK IPIEMS Surabaya memiliki sebanyak 2 kelas yaitu kelas X OTKP-1 dan X OTKP-2 yang berjumlah 36 siswa pada setiap kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penelitian ini ditujukan untuk memberikan media pembelajaran yang efektif serta inovatif yang mampu memberikan interaksi antar siswa maupun guru salah satunya dengan media pembelajaran yang berbasis permainan atau *game* edukasi, salah satunya dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi atau *website Quizizz*. Sehubungan dengan pelaksanaan PLP yang dilaksanakan di SMK IPIEMS Surabaya peneliti telah mengetahui kondisi langsung pada SMK IPIEMS Surabaya sehingga peneliti tertarik untuk memberikan inovasi terbaru dengan penerapan aplikasi *quizizz* serta mata pelajaran teknologi perkantoran yang telah dipegang oleh peneliti pada saat pelaksanaan PLP yang diketahui pada saat pembelajaran yang kurang efektif sehingga peneliti ingin memberikan sebuah inovasi baru untuk diterapkan pada SMK IPIEMS Surabaya. *Quizizz* sendiri ialah salah satu aplikasi atau *website* yang

berbentuk permainan. Permainan sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan materi penilaian atau soal yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif serta menarik (Mulatsih, 2020). Fitur permainan yaitu avatar, kemudian tema, emoticon, serta musik hiburan selama pembelajaran berlangsung ini ada pada aplikasi *quizizz*. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan di kelas dan mereka dapat melihat secara langsung peringkat masing-masing siswa (Purba, 2019).

Ada banyak media yang dapat guru terapkan, salah satunya adalah media belajar berlandaskan *game* yang dapat digunakan penilaian untuk menilai pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *Quizizz* juga dapat membantu guru dalam mengukur nilai dari masing-masing siswa sehingga dapat menjadi bahan evaluasi pembelajaran. Evaluasi dapat membosankan apabila dilakukan dengan penyajian soal yang dituliskan di papan tulis atau dengan dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis *game* ini dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam memberikan evaluasi pada siswa.

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas x otkp smk ipiems surabaya pada mata Pelajaran teknologi perkantoran”, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan-media pembelajaran-*Quizizz*-terhadap-hasil-belajar- siswa.

METODE

Dalam metode ini penelitian pada SMK IPIEMS Surabaya dengan penelitian eksperimen menggunakan metode “*Quasi Experimental Design*” yang memiliki kategorikontrol, tetapi tidak mampu seutuhnya mengontrol variabel lain yang mampu mempengaruhi kegiatan eksperimen (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain “*Non equivalent group pretest posttest design*”. Dengan desain seperti berikut:

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : (Sugiyono, 2013)Keterangan :

O1 dan O3 : *pretest* sebelum diberikan perlakuan

: perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz*

O2 dan O4 : *posttest* setelah O2 diberikan perlakuan dan O4 tidak diberikan perlakuan.

Dalam populasi untuk penelitian ini menggunakan seluruh kelas X OTKP pada SMK IPIEMS Surabaya yang memiliki 2 kelas yaitu kelas X OTKP 1 untuk kelas kontrol serta kelas X OTKP 2 untuk kelas eksperimen dimana pada setiap kelas terdiri dari 36 siswa. Untuk teknik pengambilan sampel peneliti menggunakan “*Sampling Purposive*” yang merupakan pengambilan sampel disertai pertimbangan tertentu.

Melakukan pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, serta tes hasil

belajar (*pretest posttest*). Sebelum diberikan perlakuan (*pretest posttest*) dilakukan terlebih dahulu uji validasi, uji realibilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran. Dalam hal ini soal tes (*pretest posttest*) melakukan uji validitas terhadap validator yaitu dosen yang merupakan pembimbing. Selanjutnya soal-soal diberikan siswa untuk diuji cobakan terhadap siswa yang telah mendapatkan materi tersebut. Kelas kontrol X OTKP 1 tidak diberikan perlakuan atau menggunakan media pembelajaran konvensional berupa ceramah setelah diberikan soal *pretest*, kemudian untuk kelas eksperimen diberikan penerapan sebagai perlakuan yaitu adanya media pembelajaran berupa aplikasi *quizizz* setelah diberikan soal *pretest*.

Uji Validitas

Uji validitas merupakan instrumen untuk melakukan penelitian sebagai acuan atau alat ukur. Menggunakan uji validitas pada soal dengan cara dikorelasikan pada setiap skor item menggunakan skor total berdasarkan instrumen yang ada (Hidayat, 2021). Berikut tabel yang merupakan kriteria korelasi pada uji validitas:

Tabel 2. Validitas soal

Besarnya Nilai	Interpretasi Validitas
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0400-0,599	Cukup Tinggi
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

Sumber : (Hidayat, 2021)

Uji Realibilitas

Uji realibilitas instrumen guna mengetahui data yang didapatkan apakah bisa diandalkan maupun bersifat tangguh. Pada dasarnya, uji realibilitas mengukur variabel yang dipakai melalui soal-soal yang digunakan (Darma, 2021). Berikut kriteria interpretasi koefisien realibilitas:

Tabel 3. Realibilitas Soal

Besarnya Nilai	Interpretasi Validitas
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0400-0,600	Cukup Tinggi
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (dalam Citra & Rosy, 2020)

Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal merupakan proposi antara banyaknya peserta tes yang menjawab

butir soal secara benar menggunakan banyaknya peserta tes menurut Saifudin Azwar dalam (Hanifah, 2014). Berikut kriteria indeks kesulitan butir soal :

Tabel 4. Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (dalam Citra & Rosy, 2020)

Analisis Daya Pembeda

Menurut Dali S. Naga (dalam Hanifah, 2014) menyatakan bahwa daya pembeda soal merupakan daya soal dengan skor pada soal yang dapat membedakan peserta tes dari kelompok rendah serta kelompok tinggi. Berikut merupakan kriteria dalam pengujian:

Tabel 5. Tingkat daya pembeda soal

Besarnya Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
0,00-0,20	Buruk
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (dalam Citra & Rosy, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperuntukkan guna mengetahui pengaruh penggunaan media belajar aplikasi "Quizizz" terhadap hasil dari belajar siswa pada materi pelajaran teknologi perkantoran pada siswa kelas X OTKP SMK IPIEMS Surabaya. Media pembelajaran sendiri ialah wadah maupun alat yang berfungsi membantu dalam pembelajaran sehingga dapat disampaikan pesan-pesan yang ingin tercapai. Media pembelajaran juga menjadikan sebuah pedoman untuk guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat terwujud suatu tujuan dalam pembelajaran tersebut (Nurrita, 2018). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas X OTKP SMK IPIEMS yang berjumlah 2 kelas dimana kelas X OTKP 1 berjumlah 26 siswa pada saat dilakukannya penelitian sebagai kelas kontrol serta kelas X OTKP 2 berjumlah 36 siswa pada saat dilakukannya penelitian sebagai kelas eksperimen, sehingga jumlah dari keseluruhan siswa yaitu 62 siswa.

Kedua kelas diberikan soal yang sama pada tahap awal (*pretest*), soal *pretest* menurut Nurhatyo (dalam Citra & Rosy, 2020) diberikan bertujuan untuk mengetahui tolak ukur berdasarkan siswa sebelum menerima perlakuan dari pengajar. Untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan tidak memberikan materi menggunakan media belajar dengan aplikasi Quizizz melainkan dengan bantuan papan tulis, kelas eksperimen diberikan perlakuan memberikan materi dengan media belajar menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang tidak sama kemudian diberikan soal yang sama (*posttest*), soal *posttest* menurut Nurhatyo (dalam Citra & Rosy, 2020). bertujuan agar diketahui kemampuan akhir dari siswa setelah penerapan media pembelajaran berupa quizizz. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan

SPSS 26.0 menggunakan uji validitas soal diketahui bahwa dari 30 soal yang ada terdapat 20 soal yang valid serta 10 soal tidak valid sehingga 20 soal yang valid diberikan pada siswa sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Uji validitas ini untuk mengetahui soal-soal yang valid, sehingga hanya soal-soal yang valid yang akan diberikan kepada kelas kontrol yaitu X OTKP 1 dan kelas eksperimen yaitu kelas X OTKP 2. Dari masing- masing kelas akan mendapatkan 20 soal untuk *pretest* dan 20 soal untuk *posttest*. Sehingga nantinya akan dapat dibandingkan untuk hasilnya. Dari data yang telah ada dilakukan uji realibilitas untuk mengetahui soal-soal termasuk dalam kategori rendah atau tinggi, dari uji realibilitas diketahui soal bernilai sebesar 0,875 sehingga dapat diartikan soal yang diberikan memiliki realibilitas dalam kategori sangat tinggi. Setelah uji realibilitas selanjutnya uji kesukaran soal, uji kesukran soal ini untuk mengetahui kategori dari masing-masing soal yang diberikan kepada siswa, sehingga setelah dilakukan uji kesukaran soal diketahui bahwa sebanyak 5 soal termasuk dalam kategori mudah, kemudian 14 soal dalam kategori sedang, dan 1 soal dalam kaegori sukar dengan jumlah soal sebanyak 20. Uji daya beda menunjukkan hasil soal dalam kategori baik.

Setelah uji-uji yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, selanjutnya peneliti melakukan pemberian soal berupa *pretest* dan *posttest* pada masing masing kelas kontrol yaitu kelas X OTKP 1 dan kelas eksperimen X OTKP 2 dengan perlakuan yang berbeda. Untuk kelas kontrol setelah diberikan soal *pretest* lalu diberi perlakuan dengan memberikan materi dengan model konvensional yaitu dengan media papan tulis dan ceramah setelah itu diberikan soal *posttest*. Untuk kelas eksperimen setelah diberikan soal *pretest* lalu diberi perlakuan dengan media belajar *quizizz* yang berisi materi serta game diberi perlakuan diberikan soal *posttest*. Kemudian data hasil dari tes yang diberikan yaitu *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t hipotesis, dan uji t *gain score*. Uji normalitas dan homogenitas dengan bantuan SPSS 26.0 dengan tehnik *Kolmogrov smirnov* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Uji normalitas

Kelas	Pretest	Posttest
Kontrol	0,142	0,015
Eksperimen	0,092	0,179

Sumber : Peneliti (2022)

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk persyaratan analisis data sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, apabila pengujian pada setiap variabel memenuhi syarat analisis, maka pengujian bisa dilanjutkan (Sari & Zamroni, 2019). Pada prasyarat ini pengujian meliputi uji normalitas serta uji realibilitas dibantu dengan SPSS

26.0 dengan tehnik *Kolmogrov smirnov* dalam tingkat signifikansi 0,05. Dari uji normalitas yang telah dilakukan berdasarkan data diatas menunjukkan hasil taraf signifikansi kelas kontrol terlihat dari hasil nilai *pretest* sebesar 0,142 serta nilai dari *posttest* sebesar 0,015 dimana lebih besar dari taraf signifikansi yaitu sebesar 5% (0,05). Dari data diatas diketahui untuk kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar 0,092 dan nilai *posttest* sebesar 0,179 sehingga lebih tinggi dari taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Sehingga dari uji normalitas yang dilakukan menghasilkan angka diatas 0,05 seperti data diatas sehingga dapat dikatakan data *pretest* dan *posttest* hasil dari blajar siswa berdistribusi normal. Kemudian dari pengujian homogenitas yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26.0 sebagai pembantu, diketahui taraf signifikansi sebesar 0,65. Jadi dapat dikatakan variansi sampel homogen, sehingga nilai yang didapatkan senilai 0,65 > 0,05 yang dapat diartikan *P Value* > taraf signifikansi 5%. Selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mencari selisih nilai. Berikut merupakan selisih nilai

(*gain*) untuk *pretest* serta *posttest* untuk kelas kontrol serta eksperimen:

Tabel 7. Selisih nilai (*gain*) *posttest* dan *pretest*

Kelas	Tes	Rata-rata
Kontrol		<i>Pretest</i> 44,42
	Selisih	77,50
		33,08
Eksperimen		<i>Pretest</i> 47,08
	Selisih	79,72
		32,64

Sumber : Peneliti (2022)

Diketahui dari data diatas bahwa selisih nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 33,08 dari nilai rata-rata *posttest* senilai 77,50 dikurangi nilai rata-rata *pretest* yaitu senilai 44,42 dari banyaknya siswayaitu 26 siswa pada kelas kontrol di kelas X OTKP 1, kelas eksperimen memiliki selisih nilai rata-rata senilai 32,64 dari nilai rata-rata *posttest* senilai 79,72 dikurangi dengan nilai *pretest* sebesar 47,08 dari jumlah siswa kelas eksperimen yaitu 36 siswa di kelas X OTKP 2. Menurut kriteria Archambault (dalam Safitri & Putri, 2012) bahwa apabila nilai $30 \geq N\text{-Gain} \leq 70$ sehingga masuk dalam kriteria sedang. Dari data diatas diketahui bahwa nilai untuk kelas kontrol yaitu $30 \geq 33,08 \leq 70$ dan kelas eksperimen $30 \geq 32,64 \leq 70$ sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil selisih ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Citra & Rosy (2020) dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” hasil dari analisis data diketahui nilai rata-rata dari *gain score* untuk kelas eksperimen adalah 35,2 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 29,8 sehingga termasuk dalam interpretasi kategori sedang.

Belajar ialah proses aktivitas pada seseorang dalam mencapai perubahan maupun perilaku yang positif dan relatif dalam jangka panjang atau menetap, baik secara fisik maupun psikologis, melalui pelatihan atau pengalaman yang melibatkan aspek kepribadian (Setiawan, 2017). Menurut Pane (2017) Belajar juga merupakan aktivitas yang ditunjukkan seseorang dengan sadar yang akan membawa perubahan pada dirinya. Pembelajaran dasarnya merupakan suatu proses dimana seseorang dengan bantuan seorang guru, sehingga memperoleh perubahan perilaku untuk mencapai kedewasaan melalui interaksi seseorang dengan lingkungannya (Setiawan, 2017).

Hasil dari uji hipotesis diterapkann uji-t *posttest* dan uji-t *gain score* menggunakan program SPSS 26.0 dengan teknik *Paired Sample Test* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji hipotesis

Uji-t Hipotesis	t hitung	Nilai signifikansi	t tabel
Eksperimen	39,585		0,0002,000
Kontrol	59,844		0,0002,000

Sumber : Peneliti (2022)

Pengujian hipotesis ini dilakukan setelah data berdistribusi normal dan homogen. Hasil dari pengujian *Paired Sample Test* diperoleh t_{hitung} sebesar 39,585 untuk kelas eksperimen dan 59,844 untuk kelas kontrol, sedangkan untuk t_{tabel} digunakan tabel distribusi di taraf kepercayaan 95% dimana $\alpha=5\%$, dikarenakan uji t memiliki sifat dua sisi dengan df atau derajat kebebasan sebesar 60, sehingga untuk nilai t_{tabel} ($0,005:60$) = 2,000. Menurut Nurhasanah (2016) untuk kriteria pada uji t ialah H_0 diterima jika $Sig > 0,005$. Dari data yang telah diuji menunjukkan bahwa nilai $Sig(0,000) < 0,005$ sehingga dapat dinyatakan hasil uji hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga ada pengaruh dari penggunaan media belajar *quizizz*. Sehingga ada perbedaan pada rata-rata yang signifikan diantara kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media belajar *quizizz*. Didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu Malmia, dkk., (2019) dengan hasil nilai sig 0,000 sehingga disimpulkan apabila H_0 ditolak serta H_a diterima dikarenakan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Sehingga ada perbedaan rata-rata yang signifikan pada sebelum dan sesudah diterapkan *problem based learning*. Serta penelitian oleh Barokah, dkk., (2020) menghasilkan nilai signifikansi 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan artian apabila penggunaan multimedia dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sehingga dari data sesuai dengan penelitian dapat diketahui apabila penggunaan media pembelajaran *quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas X OTKP pada SMK IPIEMS Surabaya pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Media pembelajaran ialah wadah yang berguna membantu dalam pembelajaran sehingga dapat disampaikan pesan-pesan yang ingin tercapai. Media pembelajaran juga menjadikan sebuah pedoman untuk guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat terwujud suatu tujuan dalam pembelajaran tersebut (Nurrita, 2018). Menurut Yusuf (dalam Valentina et al., 2019) hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan atau kegiatan belajar mengajar baik dari segi efektifitas, psikomotorik, maupun kognitif yang meliputi pengetahuan dan juga sebagai simbol keberhasilan pendidik dalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 9. UJI N-GAIN SCORE

Kelas	Rata-rata	Minimal	Maximal
Eksperimen	63,5815	46,15	100,00
Kontrol	59,9928	46,15	75,00

Sumber : Peneliti (2022)

Hasil perhitungan dari uji *N-Gain Score* diperoleh nilai untuk rata-rata kelas eksperimen sebesar 63,5815 dengan nilai minimal 46,15 dan nilai maksimal 100,00 dari 36 siswa kelas X OTKP 2. Untuk nilai rata-rata dari kelas kontrol yaitu sebesar 59,9928 dengan nilai minimal 46,15 dan nilai maksimal 75,00 dari 26 siswa. Dari uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 63,6% yang masuk pada kategori cukup efektifitas atau berpengaruh. Sementara untuk kelas kontrol menunjukkan nilai pada rata-rata yaitu sebesar 60,1% termasuk dalam kategori cukup efektif namun kelas eksperimen menunjukkan lebih besar pengaruh media pembelajaran *quizizz* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media belajar *quizizz* berpengaruh pada hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran pada kelas X OTKP SMK IPIEMS Surabaya meskipun hanya berbeda

3,5%. Menurut Citra & Rosy (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan belajar, hasil belajar juga dapat dilihat melalui evaluasi yang dilakukan sehingga mendapatkan data yang menunjukkan kemampuan pada setiap siswa. Sehingga dari pengertian tersebut dapat disimpulkan dari data-data yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan bahwa media pembelajaran *quizizz* berpengaruh pada hasil belajar siswa dapat diketahui dari adanya perbedaan pada rata-rata untuk kelas kontrol dan eksperimen yang menunjukkan perbedaan dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupadiberi media belajar *quizizz* sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional dengan media papan tulis. Penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Khasanah & Lestari (2021) dengan judul penelitian "*The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes*" dengan hasil signifikansi sebesar 0,025 dimana $0,025 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat adanya pengaruh media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan penggunaan media LKS yang turut mendukung penelitian ini. Diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayu & Pahlevi (2021) dengan hasil nilai t-test sebesar $0,00 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung}(8,929) > t_{tabel}(1,998)$. Sehingga H_1 dinyatakan terdapat adanya pengaruh dari media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *google meet* terhadap hasil belajar pada siswa di kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan dari penelitian ini ialah berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan serta analisis pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP SMK IPIEMS Surabaya. Hal ini terbukti dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih dibandingkan dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol meskipun hanya berbeda 3,5%, sehingga menunjukkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pengaruh berupa penerapan aplikasi *quizizz*, terlihat adanya pengaruh yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan, namun peneliti telah melakukan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu memberikan media pembelajaran yang lain guna menunjang guru pada saat menyampaikan materi dalam pembelajaran serta dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran. Saran untuk siswa diharapkan siswa lebih dapat memperhatikan guru disaat pembelajaran berlangsung guna mendapatkan ilmu yang bermanfaat untuk kedepannya. Saran kepada guru, untuk dapat memberikan inovasi-inovasi yang lain guna mempermudah siswa dalam belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, B., Kaligis, D. D., Rompas, P. T. D., Wibisono, Y., Wiratno, W., & Batubara, R. W. (2020). The effect of computer-based learning on learning outcome of diesel engine learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(3). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/3/032023>
- 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://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes

- Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 41–55.
- Hidayat, A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Realibilitas*. Health Books.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>
- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(9), 1140–1143.
- Mulatsih, B. (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.
- Nurhsanah, S. (2016). *Praktikum Statistika 2 untuk Ekonomi dan Bisnis*. SalembaEmpat.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahayu, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Safitri, I., & Putri, E. (2012). *lebih besar dari R*. 1(1), 162–172.
- Sari, E. N., & Zamroni, Z. (2019). The impact of independent learning on students' accounting learning outcomes at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 141–150. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.24776>
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, 3(2), 199.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Alfabeta.
- Valentina, H. S., Nugrahadi, E. W., & Budiarta, K. (2019). The Effect of Learning Strategy and Thinking Ability on The Students' Learning Outcomes in Economics Subject of XI Social Students in Senior High School State 1 in Pematang Siantar. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 451–460. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.543>