
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PPLG SMKN 4 KOTA BENGKULU**

A. F. Utama^{1,a)} - F.A. Yul¹⁾, D. Selviani¹⁾

Affiliation:Universitas Dehasen
Bengulu Prodi Pendidikan
Komputer**Corresponding Author:**adamshyahfut@gmail.com**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas x di SMKN 4 Kota Bengkulu. Metode penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik, observasi, angket, tes, dokumentasi Hasil penelitian menunjukan efektivitas media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa dari analisis kuesioner yang mendapatkan mean atau rata-rata 82,33 dan persentase 84,05% dengan keterangan Tinggi. Sedangkan efektifitas media Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest posttest menunjukan bahwa sig (2-tailed) bernilai sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil <0,05. Secara statistik dapat ditulis ($0,000 < 0,05$) maka dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas model pembelajaran menggunakan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKN 4 Kota Bengkulu. Selain itu, nilai thitung = 52,311 > ttabel = 2,000 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKN 4 Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis.

**Kata Kunci :** Pengaruh Media, Pembelajaran Quizizz, Hasil Belajar

Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diamati penyelenggaraan pengajaran di suatu instansi pengajaran pada jenjang pengajaran dasar, pengajaran menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pengerjaan belajar mengajar adalah suatu progress yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar relasi timbal balik yang berlangsung dalam keadaan edukatif untuk menempuh tujuan tertentu. Interaksi atau relasi timbal balik antara guru dan siswa itu adalah syarat utama bagi berlangsungnya progress belajar mengajar. Suatu temuan baru sangat dibutuhkan dalam dunia pengajaran khususnya dalam penerapan teknologi, karena dengan adanya temuan baru tersebut kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

Salah satu inovasi baru yang bisa diwujudkan sebagai alat bantu pelajaran yakni media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk mengaplikasikannya. Adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan bisa meningkat dan memudahkan siswa menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif bisa

berupa multimedia pelajaran interaktif, adapun contoh-contoh multimedia pelajaran diantaranya contoh panduan, contoh *Drill and Practice*, contoh simulasi, contoh *Game*, dan contoh *hybrid*.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu merupakan lembaga pendidikan yang sudah terakreditasi B yang beralamat di Jl. Eggano pasar Bengkulu, kecamatan sungai serut, kota Bengkulu. SMK Negeri 4 kota Bengkulu sudah mempunyai sarana dan prasarana yang mencukupi, terutama dibidang IT. SMK Negeri 4 Kota Bengkulu memiliki 2 ruangan laboratorium komputer dan 32 ruangan belajar dan memiliki beberapa jurusan terutama jurusan pengembangan perangkat lunak dan *gim* (PPLG) dan jurusan rekayasa perangkat lunak (RPL). Ada berbagai bidang di pendidikan terutama di sekolah SMK, salah satunya bidang program keahlian. Dalam bidang keahlian, pemanfaatan teknologi sudah lama diterapkan, dan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Dimana siswa bisa belajar dan mengakses pelajar melalui media internet.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 sd 23 September 2022 kelas X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu dengan

responden siswa-siswi ketika proses belajar mengajar berlangsung yaitu menggunakan metode ceramah dan masih banyak siswa yang kurang aktif dan tidak memperhatikan pelajaran. Pengelolaan kelas yang diaplikasikan guru kurang ideal sehingga membuat rendahnya nilai mata pelajaran dasar program keahlian. Selain itu pemakaian media yang diaplikasikan guru dalam pembelajaran bahkan masih kurang. Oleh karena itu banyak siswa yang sibuk dan juga berbicara dengan sahabat saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. *System* yang diaplikasikan guru dalam memperkenalkan materi pelajaran yakni menerapkan metode ceramah yang menyebabkan prestasi hasil belajar siswa menurun. Meski untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu yakni 75, dari jumlah 45 siswa yang terdiri dari 2 kelas hanya 10 orang yang lulus diatas KKN dengan nilai 76,00 yang lulus KKN dan rata-rata 55,00 yang tidak lulus KKN untuk mata pelajaran dasar program keahlian. Maka dari pada itu dibutuhkan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi berminat kepada pelajaran. Keterbatasan media yang diaplikasikan oleh guru mengakibatkan hasil belajar peserta ajar pada mata pelajaran dasar program keahlian rendah dan tidak memenuhi kriteria kelulusan.

Perkembang teknologi yang semakin maju menjadikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media *quizizz*. Tambah lagi di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu di perbolehkan siswa untuk membawah *handphone*, hal ini sangat membantu mempermudah pembelajaran terutama menggunakan *system internet*, karena media pembelajaran *quizizz* digunakan dengan bantuan *handphone* atau komputer dan internet agar siswa bisa mengakses media *quizizz*, jadi sangatlah sinkron antara sekolah yang telah memperbolehkan siswa untuk membawah *handphone* dengan media pembelajaran yang telah dirancang.

Pembelajaran menggunakan media *quizizz* proses pembelajaran menjadi sangat lebih efektif dan menyenangkan dan dapat membuat para siswa tidak mudah bosan saat mengikuti proses pelajaran. Media *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan music menghibur dalam proses pembelajaran. Media

quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa lebih baik.

Proses dalam mengajar guru tentunya akan berusaha untuk menyajikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih mudah memahami dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Terciptanya suatu suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah media *quizizz*. Harapannya melaluh proses pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Kelas X PPLG Di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu*”.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini yang digunakan adalah kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan menggunakan pretest-posttest. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan dari desain eksperimen semu adalah menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memanipulasi perlakuan yang berbeda pada media pembelajaran yang digunakan. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X SMKN 4 Kota Bengkulu. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu mengambil semua objek kelas X PPLG SMK Negeri 4 Kota Bengkulu yaitu sebanyak 43 orang.

Hasil Penelitian

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol ini dilakukan di kelas X PPLG 2 yang mana untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *quizizz* sebagai media pembelajaran, tes yang digunakan pada kelas

kontrol berupa tes pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 20 soal yang berisikan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

| NO | Nama | Pretest Kontrol | Posttest Kontrol |
|------------------|-----------------|-----------------|------------------|
| 1 | Agam | 45 | 75 |
| 2 | Ahmad | 50 | 55 |
| 3 | Ahmat | 60 | 65 |
| 4 | Alfina putri | 45 | 65 |
| 5 | Bayu aji | 55 | 65 |
| 6 | Dimas | 60 | 65 |
| 7 | Leo pratama | 35 | 55 |
| 8 | Mahlana | 45 | 80 |
| 9 | Mardiana | 55 | 65 |
| 10 | M.Rizki | 45 | 65 |
| 11 | Shelli Tri A | 30 | 75 |
| 12 | Yoga | 30 | 60 |
| 13 | Rizki alam | 30 | 55 |
| 14 | Yola | 40 | 50 |
| 15 | Aldo Widoyo | 40 | 50 |
| 16 | M. Maulana | 65 | 70 |
| 17 | Rio Fatahila | 45 | 75 |
| 18 | Nanda Zwisanaly | 40 | 80 |
| Jumlah | | 815 | 1170 |
| Rata-rata | | 45 | 65 |

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maka diperoleh nilai *pretest* siswa dengan jumlah keseluruhan kelas sebesar 815 dengan rata-rata kelas 45, sedangkan untuk *posttest* di peroleh nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 5 orang siswa dan yang tidak tuntas KKM berjumlah 13 siswa dengan jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 1160 dengan rata-rata kelas 64.

Dari tabel hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dibandingkan bahwa nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang memperoleh nilai yang tuntas KKM sebanyak 3 siswa dengan rata-rata kelas 53 yang artinya siswa belum memahami dan menguasai materi pelajaran, sedangkan untuk *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dari 27 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 22 orang siswa dan yang tidak lulus KKM sebanyak 5 orang siswa dengan rata-rata kelas 82,4 yang artinya media *quizizz* memiliki pengaruh terhadap

hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai siswa yang mana sebelum menggunakan aplikasi *quizizz* nilai siswa masih dibawah rata-rata dan sesudah menggunakan aplikasi *quizizz* terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X PPLG 2 di peroleh nilai *pretest* siswa dengan rata-rata kelas 45 sedangkan untuk *posttest* di peroleh nilai rata-rata kelas sebesar 64 dan jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 5 orang siswa. Dapat disimpulkan bahwa perbandingan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda yang mana kelas eksperimen menggunakan media *quizizz* sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media *quizizz* sebagai media pembelajaran. yang artinya media pembelajaran berbasis *quizizz* ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

edoman kuesioner dan tes hasil belajar. Kegiatan penelitian ini di kelas XII TKJ di SMKN 3 seluma. Sebelum memberikan angket berupa kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif jigsaw, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah dan setelah itu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa berdasarkan data hasil *pretest* yang di dapat jumlah N 30 mendapatkan persentase 50.1% dengan kategori kurang.

Selanjutnya peneliti melakukan proses belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan setelah itu memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mana test tersebut berupa test rubik penilaian praktek konfigurasi mikrotik dan berdasarkan jumlah N 30 mendapatkan kategori Baik dengan persentase 56.7%.

Kemudian dilanjutkan memberikan angket ke responden yang berisi 10 butir, jumlah N 30 dan 5 kategori jawaban. Berdasarkan data yang diperoleh nilai skor persentase yang didapatkan 92,06% dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw bahwa responden memilih kategori setuju. Analisis tahap akhir meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (uji t).

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil pengujian normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Shapiro-Wilk maka diperoleh nilai sig pretest eksperimen 0,122, sehingga $0,122 > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa data pretest eksperimen berdistribusi normal, nilai sig posttest eksperimen 0,82 sehingga $0,82 > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk pretest kontrol di peroleh nilai sig 0,335 sehingga $0,335 > 0,05$, artinya data pretest kelas kontrol berdistribusi normal, dan untuk posttest kontrol memperoleh nilai sig 0,104 sehingga $0,104 > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah ada variabel independen secara individu berpengaruh terhadap variabel dependen. Pada pengujian ini peneliti menggunakan SPSS 21, adapuan kriteria dalam pengujian parsial (uji t) jika nilai sig $> 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui hasil nilai sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistik dapat di tulis $0,000 < 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol di peroleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan dapat ditulis $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya diduga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 3 Februari sampai dengan tanggal 3 Maret 2023 yang melibatkan seluruh siswa kelas X PPLG SMK Negeri 4 Kota Bengkulu dengan yang mana dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pokok pembahasan dasar program keahlian, kelas eksperimen menggunakan media quizizz sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media quizizz sebagai media pembelajaran.

Adapun uji yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai sebuah penelitian yaitu melakukan uji validasi soal yang berisikan 20 pertanyaan soal pilihan ganda yang menunjukkan dari 20 soal tersebut yang telah dilakukan uji validasi semua item soal tersebut valid dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbsc'h* yang dimana suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbsc'h* lebih besar dari 0,60, dan hasil pengujian reliabilitas di peroleh nilai *Alpha Cronbsc'h* sebesar $0,905 > 0,60$ dan instrument tersebut dinyatakan reliabel.

Pada proses penelitian yang pertamakali peneliti lakukan yaitu dengan memberikan soal pertanyaan pretest sebanyak 20 soal yang dibagikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana peneliti ingin mengetahui kemampuan awal siswa serta membandingkan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pengerjaan soal pretest maka di peroleh nilai siswa kelas eksperimen dengan rata-rata kelas 53, sedangkan untuk pretest kelas kontrol dari 18 orang siswa maka diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 45.

Selanjutnya peneliti menggunakan media quizizz pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah atau konvensional yang mana peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh media quizizz sebagai media pembelajaran. Setelah peneliti menerapkan kedua metode pembelajaran pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terlihat bahwa siswa kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran di bandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil posttest yang peneliti berikan kepada siswa dengan jumlah soal 20 soal yang mana kelas eksperimen menggunakan media quizizz sebagai media pembelajaran mendapatkan nilai dengan rata-rata kelas 82,4, sedangkan untuk kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah dan konvensional memperoleh nilai dengan rata-rata kelas sebesar 64. Berdasarkan hasil dari persentase kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan materi pelajaran siswa pada materi dasar program keahlian tergolong baik dan terdapat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan shapiro-wilk dengan berbantuan

SPSS 21 yaitu dengan nilai signifikas $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan nilai signifikasi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal, hasil pengujian normalitas pretest eksperimen dengan nilai signifikasi $0,112 > 0,05$, nilai signifikasi posttest eksperimen $0,82 > 0,05$, nilai signifikasi pretest kontrol $0,355 > 0,05$, dan untuk nilai signifikasi posttest kontrol $0,104 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai uji prasarat selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 21 dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka data homogen atau bervariasi sama, dan hasil dari pengujian homogenitas maka diperoleh nilai signifikasi *based on mean* $0,113 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan dari hasil pengujian homogenitas bahwa data tersebut berdistribusi homogen atau bervariasi sama. Adapun uji prasarat selanjutnya yang peneliti lakukan sebelum melakukan uji t, yaitu melakukan uji regresi linier sederhana dari hasil output pengujian regresi linier sederhana tersebut di ketahui nilai F hitung pada kelas eksperimen $39,346$ dengan tingkat signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai F hitung kelas kontrol $19,187$ dengan tingkat signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa model tingkat regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel media *quizizz* (X) terhadap variabel (Y) terhadap hasil

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sampel-Test* yaitu jika nilai *asym sig. (2-tailed)* $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig (2-tailed)* $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka diperoleh nilai signifikasi dari pengujian *Paired Sampel-Test* sebesar $0,000 < 0,05$. Yang artinya diduga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil dari analisis respon siswa pada kuesioner yang telah peneliti berikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa maka diperoleh hasil respon siswa yang mana kuesioner tersebut memiliki 4 alternatif jawaban sangat setuju (4),

setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1), yang mana setiap butir item pertanyaan kuesioner tersebut peneliti deskripsikan sebagai berikut :

Pertanyaan pertama media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam belajar pada mata pelajaran dasar program keahlian dengan kategori sangat setuju 19 siswa dengan rata-rata 70,3%, setuju 8 siswa dengan rata-rata 29,9%, tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kedua media pembelajaran ini membuat siswa cepat memahami materi pelajaran dengan kategori sangat setuju 15 siswa dengan rata-rata 55,5%, setuju 11 siswa dengan rata-rata 40,7%, tidak setuju ada 1 siswa dengan rata-rata 3,7%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan ketiga media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dengan kategori sangat setuju 14 siswa dengan rata-rata 51,5%, setuju 13 siswa dengan rata-rata 48,1%, tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan keempat media pembelajaran ini memudahkan siswa mengerjakan tugas dengan efektif dengan kategori sangat baik 2 siswa dengan persentase 7,4%, setuju 24 siswa dengan persentase 88,8%, tidak setuju 1 orang siswa dengan persentase 3,7% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kelima materi dalam pembelajaran ini membuat siswa menyelesaikan tugas/evaluasi dengan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa dengan rata-rata 3,7%, setuju sebanyak 25 siswa dengan rata-rata 92,5%, tidak setuju 1 orang siswa dengan rata-rata 3,7%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan keenam media pembelajaran ini sangat memudahkan siswa dalam menentukan informasi yang dibutuhkan dengan kategori sangat setuju ada 1 siswa dengan rata-rata 3,7%, setuju ada 25 siswa dengan rata-rata 92,5%, tidak setuju ada 1 siswa dengan rata-rata 3,7%, dan sangat tidak setuju ada 0%.

Pertanyaan ketujuh media pembelajaran ini mempermudah pemahaman siswa mengenai dasar program keahlian dengan kategori sangat setuju 3 orang siswa dengan rata-rata 11,1%, setuju 24 orang siswa dengan rata-rata 88,8%, tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kedelapan media pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat setuju 20 orang dengan rata-rata 74,7%, setuju ada 7 orang siswa dengan rata-rata

25,9%, tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kesembilan media pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan kategori sangat setuju sebanyak 21 orang dengan rata-rata 77,7% , setuju 6 orang siswa dengan rata-rata 22,2%, kurang setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kesepuluh media pembelajaran ini menyajikan materi tentang dasar program keahlian dengan kategori sangat setuju 5 orang siswa dengan rata-rata 18,5%, setuju 22 siswa dengan rata-rata 81,4%, kurang setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kesebelas media pembelajaran ini menggunakan navigasi yang sederhana dengan kategori sangat setuju ada 3 siswa dengan rata-rata 11,1%, setuju ada 23 siswa dengan rata-rata 85,1%, tidak setuju ada 1 orang siswa dengan rata-rata 3,7% dan sangat tidak setuju ada 0%

Pertanyaan kedua belas media pembelajaran ini memberikan petunjuk dengan jelas dengan kategori sangat setuju ada 19 siswa dengan rata-rata 70,3%, setuju 8 orang siswa dengan rata-rata 29,6%, kurang setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan ketiga belas media pembelajaran ini menyediakan navigasi yang memudahkan siswa memilih materi yang disajikan dengan kategori sangat setuju 1 orang siswa dengan rata-rata 3,7%, setuju ada 26 orang siswa dengan rata-rata 96,2%, kurang setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan keempat belas siswa merasa nyaman menggunakan media pembelajaran ini dengan kategori sangat setuju ada 20 orang siswa dengan rata-rata 74,7%, setuju 7 orang siswa dengan rata-rata 25,9%, kurang setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kelima belas media pembelajaran *quizizz* ini mempunyai tampilan yang menarik dengan kategori sangat setuju ada 21 siswa dengan rata-rata 77,7%, setuju ada 6 siswa dengan rata-rata 22,2%, kurang setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan keenam belas media pembelajaran ini mencakup semua materi yang saya butuhkan dengan kategori sangat setuju ada 2 siswa dengan rata-rata 7,4%, setuju ada 25 siswa dengan rata-rata 92,5%, kurang setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan ketujuh belas media pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran dengan kategori sangat setuju ada 13 siswa dengan rata-rata 48,1%, setuju ada 13 siswa dengan rata-rata 48,1%, dan sangat setuju 1 siswa dengan rata-rata 3,7%, dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kedelapan belas media *quizizz* membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar dengan kategori sangat setuju ada 16 siswa dengan rata-rata 59,2%, setuju ada 11 siswa dengan rata-rata 40,7%, kurang setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kesembilan belas media ini dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan kategori sangat setuju 1 orang siswa dengan rata-rata 3,7%, setuju 23 orang siswa dengan rata-rata 85,1%, kurang setuju 3 orang dengan rata-rata 11,1% dan sangat tidak setuju 0%.

Pertanyaan kedua puluh siswa merasa puas dengan media pembelajaran ini dengan kategori sangat setuju sebanyak 19 siswa dengan rata-rata 70,3%, setuju 8 orang siswa dengan rata-rata 29,6%, kurang setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Berdasarkan pembahasan hasil lembar kuesioner siswa maka dapat disimpulkan bahwasanya siswa menyatakan sangat setuju dengan penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis data *pretest posttest* kelas eksperimen dan *pretest posttest* kelas kontrol yang telah dilakukan oleh peneliti pada instrument soal maka di peroleh nilai siswa yang tuntas KKM pada *pretest* eksperimen berjumlah 3 orang siswa dan yang tidak tuntas KKM berjumlah 24 siswa dengan rata-rata kelas 53. Dan untuk *posttest* eksperimen jumlah siswa yang tuntas KKM berjumlah 22 siswa dan yang belum tuntas KKM berjumlah 5 siswa dengan rata-rata kelas 82,4. Sedangkan untuk kelas kontrol di peroleh nilai *pretest* siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 18 orang siswa dengan rata-rata kelas 45, sedangkan untuk *posttest* kelas kontrol di peroleh nilai siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 13 siswa dan yang tuntas KKM berjumlah 5 orang siswa dengan rata-rata 64. Berdasarkan hasil belajar dari kedua kelas eksperimen dan kontrol maka dapat dilihat selisih nilai dari kedua kelas tersebut bahwasanya media

quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa .

Hasil dari dokumentasi pada penelitian ini berupa lembar observasi, angket dan hasil belajar siswa yang digunakan peneliti selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi disini bertujuan untuk memperkuat suatu penelitian bahwasannya penelitian tersebut benar-benar telah dilaksanakan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data berupa lembar observasi, angket siswa dan hasil belajar siswa *pretest posttest* kelas eksperimen dan kontrol maka peneliti simpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu, hal ini di buktikan berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang di mana memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya adanya pengaruh media berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X PPLG SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data observasi, kuesioner respon siswa dan hasil belajar *pretest* dan *posttest* bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran dasar program keahlian di kelas mempengaruhi hasil belajar siswa X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu dapat dilihat dari hasil lembar observasi, dan angket respon siswa serta hasil belajar peserta didik, yang mana siswa menyatakan setuju dengan penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran dan sejalan dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *quizizz*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa *sig* (*2-tailed*) bernilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, dan H_a diterima yang artinya diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Daftar Pustaka

- Amin, Raudah.dkk (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*.
- Damayanti, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjojo*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Elida, (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi*.
- Indriyati, (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 12 Jakarta*.
- Lauren, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya*.
- Laela, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Kelas IV MI Ismaria AL-QUR'Aniyyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Lubis, Raudah.dkk (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*
- Ningsih, Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madsrah Ibtidaiyah Negeri*.
- Oktasari, E. (2020). *Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Mintat Beli Produk Ms.Glow Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Dehasen Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu.
- Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw*
- Santoso. (2022). *Panduan Lengkap SPSS 25*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yulia.