

Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting: Studi Penggunaan Quizizz di Sekolah Kejuruan

Sri Kartini¹, Ismail², Hamda Kharisma Putra³, Syifa Fauziyah⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

E-mail: ¹ 21kartinisri@gmail.com*, ² ismail.univetbantara@gmail.com,
³ hamdakharismaputra@gmail.com, ⁴ syifafauziyah26@gmail.com

*Penulis korespondensi

Riwayat artikel: submit: 2 Juni 2024; revisi: 26 Juni 2024, diterima: 30 Juni 2024

ABSTRAK

Pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi, semakin diminati untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Quizizz, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game, dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Broadcasting. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Broadcasting di salah satu sekolah kejuruan swasta di wilayah Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian yang membagi sampel sebanyak 30 siswa menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dianalisis menggunakan uji independent t-test dengan aplikasi SPSS Versi 25. Hasil uji independent t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,189 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan Quizizz dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Penggunaan Quizizz terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Broadcasting. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dengan menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran kejuruan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, Broadcasting

ABSTRACT

Interactive learning utilizing technology, such as game-based learning, is increasingly favored to enhance student engagement and understanding of the material. Quizizz, as a game-based learning platform, is designed to create a more enjoyable and interactive learning environment. This study was conducted to explore the effectiveness of using Quizizz on student learning outcomes in the subject of Basic Broadcasting. The study aims to identify the impact of using Quizizz on the learning outcomes of tenth-grade Broadcasting students at a private vocational school in Sukoharjo. This research employed an experimental method with a design that divided a sample of 30 students into two groups: the experimental class using Quizizz and the control class using conventional teaching methods. Data were analyzed using an independent t-test with SPSS Version 25. The independent t-test results showed a t-value of 5.189 with a significance level of 0.000. Since the significance level is less than 0.05, there is a significant difference between the group using Quizizz and the group using conventional methods. The use of Quizizz has proven to have a significant positive effect on improving student learning outcomes in the subject of Basic Broadcasting. This study contributes to the field of education by affirming that implementing game-based learning platforms such as Quizizz can enhance student learning outcomes, particularly in vocational education contexts.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Broadcasting, Vocational School



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran telah mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Dari penggunaan platform pembelajaran online hingga pemanfaatan berbagai aplikasi edukatif, TIK telah membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Agustian & Salsabila (2021) menyatakan bahwa, tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran secara interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep dan secara positif memengaruhi proses belajar siswa. Amsul et al., (2022) menyatakan bahwa, pemilihan media pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa baik itu logis, kritis, dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran semakin marak. Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat menjadi solusi dan upaya mengatasi permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi informatika dan komputer (Ni Ketut & I Made, 2023) Salah satu platform edukasi yang menarik perhatian adalah *quizizz*. Media *quizizz* merupakan salah satu teknologi yang semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran. Media *quizizz* adalah platform digital interaktif berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menarik, serta dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang dapat menunjang proses belajar mengajar, seperti pilihan ganda, jawaban terbuka, gambar, dan video. Dengan *quizizz*, guru dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penggunaan media *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pembelajaran dapat dicapai dengan meningkatkan mutu sistem evaluasi. Sekolah merupakan suatu lembaga yang bergerak dalam pendidikan formal memiliki peran penting dalam adaptasi siswa (Noor, 2020). Peran sekolah dalam adaptasi siswa memiliki harapan agar siswa dapat bersaing dengan kehidupan yang akan datang (Fauziyah & Triyono, 2020). SMK Veteran 1 Sukoharjo adalah salah satu sekolah unggulan yang menawarkan jurusan *broadcasting*. Dengan fokus pada bidang tersebut, sekolah ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam produksi dan penyiaran program radio,

siaran dan program televisi, serta produksi film. SMK Veteran 1 Sukoharjo telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan konsep “Merdeka Belajar” penerapan kurikulum merdeka memunculkan perubahan paradigma dalam pembelajaran, proses kegiatan pembelajarannya bukan berpusat pada guru tetapi sekarang proses pembelajarannya harus berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik yang lebih aktif. Menurut surat keputusan dari Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud nomor 033/H/KR/2022, disebutkan bahwa *Dasar-Dasar Broadcasting* adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang penguasaan kompetensi pada produksi dan siaran program radio, produksi siaran dan program televisi, produksi film dan televisi (Widyawati & Mariono, 2023). Pada mata pelajaran ini menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk mempelajari berbagai keahlian di dunia penyiaran dan perfilman. Dengan metode ini, siswa dapat menyerap ilmu, mengembangkan ide, bakat, dan kompetensinya secara maksimal dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Juni 2024 di SMK Veteran 1 Sukoharjo guru masih menggunakan model ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Sebagian besar siswa kurang memahami materi media digital pada mata pelajaran dasar-dasar *broadcasting*. Berdasarkan hasil penilaian tengah semester, Ibu Wandha menyampaikan bahwa banyak siswa mata pelajaran Dasar-dasar Broadcasting yang belum mencapai KKM 75. Bahkan, terdapat siswa yang hanya memperoleh nilai 60. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik menyebabkan kurangnya minat dalam memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar pada siswa tidak memenuhi KKM. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annisa & Erwin, (2021) dalam jurnal “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa penggunaan media *quizizz* dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, meskipun terdapat penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran, belum banyak penelitian yang fokus pada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di bidang *Broadcasting*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana penggunaan media *quizizz* berdampak pada hasil belajar siswa di kelas X *Broadcasting* di SMK Veteran 1 Sukoharjo. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang siaran. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi kepada guru tentang cara menggunakan media *quizizz* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi. Untuk itu peneliti menguji coba seberapa pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap siswa kelas X SMK Veteran 1 Sukoharjo. Game *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan analisis data kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana variabel independen (*treatment*) tertentu berdampak pada variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y) (Syahrizal & Jailani, 2023). Dalam hal ini, penelitian eksperimen ini menguji pengaruh suatu media dalam mempengaruhi hasil belajar. Dibandingkan dengan jenis penelitian lain, penelitian eksperimen memiliki kriteria yang lebih kuat untuk memastikan hubungan kausal (sebab-akibat). Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang menguji langsung pengaruh variabel terhadap variabel lain. Dalam penelitian eksperimen ini, penelitian ini untuk menguji seberapa baik suatu media mempengaruhi hasil belajar. Menurut Sugiyono (dalam Ningrum & Fradana, 2024) menyatakan bahwa, terdapat empat faktor utama dalam penelitian eksperimen yaitu, hipotesis, subjek, variabel independen, dan variabel dependen. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, peneliti harus menetapkan hipotesis sebagai keputusan pertama. Setelah hipotesis dibuat, peneliti dapat menentukan variabel independen (*treatment*) dan dependen (hasil), serta subjek yang akan dipilih untuk penelitian. Desain penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design (Nondesigns)* tipe *Intact-Group Comparison* atau yang disebut sebagai kelompok berhubungan. Rancangan penelitian *Intact-Group Comparison* berasal dari kelompok subjek yang sama dan berhubungan. Dalam rancangan ini, sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus dalam waktu tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak. Kemudian, pengukuran atau observasi (*tes*) yang sama dilakukan pada kedua kelompok subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media quizizz dalam mata pelajaran dasar-dasar *broadcasting*. Penelitian ini dilakukan di kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo yang beralamat di Jl. Calen 1 Sukoharjo, Jombor, Kec. Bendosari, Kab. Sukoharjo Prov. Jawa Tengah 57521. Penelitian dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024, subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Broadcasting tahun ajaran 2024/2025.

1. Hasil Uji Validitas Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen tes di SMK Veteran 1 Sukoharjo. Uji coba ini dilaksanakan dengan melibatkan 30 peserta. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen tes yang digunakan valid dan reliabel sebelum diterapkan dalam penelitian yang sesungguhnya. Pada uji soal *pre-test* dan *post-test* instrument soal

berjumlah 20 soal. Setelah data dari uji coba ini terkumpul, peneliti kemudian melakukan uji validitas menggunakan software SPSS Versi 25 untuk memastikan bahwa setiap soal yang disusun benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil uji validitas ini menjadi acuan penting sebelum instrumen digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya. Berikut ini deskripsi hasil uji validitas SPSS Versi 25 :

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Uji Validitas

No Soal	Pearson Correlation (r-hitung)	r-tabel (N = 30)	Nilai Signifikan	Kesimpulan
1	0,473**	0,361	0,028	Valid
2	0,388*	0,361	0,034	Valid
3	0,348	0,361	0,060	Tidak Valid
4	0,433*	0,361	0,017	Valid
5	0,319	0,361	0,146	Tidak Valid
6	0,390*	0,361	0,033	Valid
7	0,452*	0,361	0,012	Valid
8	0,337	0,361	0,068	Tidak Valid
9	0,489**	0,361	0,006	Valid
10	0,446*	0,361	0,014	Valid
11	0,532**	0,361	0,086	Valid
12	0,351	0,361	0,155	Tidak Valid
13	0,424*	0,361	0,002	Valid
14	0,518**	0,361	0,003	Valid
15	0,401*	0,361	0,028	Valid
16	0,518**	0,361	0,003	Valid
17	0,575**	0,361	0,041	Valid
18	0,543**	0,361	0,002	Valid
19	0,266	0,361	0,057	Tidak Valid
20	0,359	0,361	0,051	Tidak Valid

Suatu item soal dikatakan valid apabila nilai r-hitung > r-tabel yang digunakan adalah korelasi pearson dengan nilai r-tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung (koefisien korelasi) dengan nilai r-tabel. Dalam tabel di atas, terdapat 14 item soal yang memiliki nilai r-hitung > r-tabel dan 6 item soal yang memiliki nilai r-hitung < r-tabel. Uji validitas menunjukkan bahwa item yang valid adalah nomor 1, 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18. Sedangkan, item yang tidak valid adalah nomor 3, 5, 8, 12, 19, 20.

2. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Metode *Split-Half* adalah salah satu metode uji reliabilitas internal yang digunakan untuk menilai konsistensi internal suatu instrumen pengukuran. Metode *Split-Half* dilakukan dengan cara membagi instrumen menjadi dua (belah dua) butir-butir soal instrument per variabel. Hasil skor pada kedua bagian instrumen tersebut kemudian dikorelasikan.

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Uji Reliabilitas

Aspek	Nilai	Interpretasi
Koefisien korelasi	0,811	Tinggi

Berdasarkan dasar pengambilan uji reliabilitas *split-half* jika korelasi *Guttman Split-Half Coefficient* $> 0,80$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Diketahui hasil uji reliabilitas nilai korelasi *Guttman Split-Half Coefficient* sebesar $0,811 > 0,80$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Pada tabel hasil uji reliabilitas *Split-Half* korelasi belah dua menunjukkan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan memiliki reliabilitas yang cukup tinggi.

3. Hasil Uji Statistik Deskriptif Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut ini adalah hasil uji statistik deskriptif menggunakan SPSS Versi 25 pada uji soal *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.3 *Pre-Test* Kelas Eksperimen

<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	40
Mean	60.00
Standar deviasi	14.142

Hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan *treatment* media quizizz, yaitu pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Adapun rata-rata hitung sebesar 60.00, dan standar deviasi 15.213.

Tabel 4.4 *Post-Test* Kelas Eksperimen

<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	70
Mean	84.00
Standar Deviasi	9.856

Hasil *post-test* yang dilakukan setelah dilakukan *treatment* menggunakan media quizizz yaitu pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar nilai

tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Adapun rata-rata hitung sebesar 84.00 dan standar deviasi 9.856.

Tabel 4.5 Pre-Test Kelas Kontrol

Pre-Test Kelas Kontrol	
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	30
Mean	58.00
Standar deviasi	15.123

Hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan metode ceramah yaitu pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Adapun rata-rata hitung sebesar 60.00 dan standar deviasi 15.213.

Tabel 4.6 Post-Test Kelas Kontrol

Post-Test Kelas Eksperimen	
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	40
Mean	64.00
Standar deviasi	11.212

Hasil *post-test* yang dilakukan sebelum menggunakan metode ceramah yaitu pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Adapun rata-rata hitung sebesar 60.00 dan standar deviasi 11.212.

4. Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 25. Hasil uji normalitas sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig. Shapiro Wilk	Keterangan
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	0,071	Normal
<i>Post-Test</i> Eksperimen	0,082	Normal
<i>Pre-Test</i> Kontrol	0,245	Normal
<i>Post-Test</i> Kontrol	0,143	Normal

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji normalitas, jika hasil signifikan $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal. Dari hasil tabel di atas, hasil output uji normalitas pada analisis signifikan *Shapiro wilk* bersignifikan $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan variabel atau variansi antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini hasil uji homogenitas soal *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar Siswa (<i>Post-test</i> kelas Eksperimen dan <i>post-test</i> kelas kontrol)	0,304	Homogen

Pada uji homogenitas ini, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,304 yang menunjukkan bahwa data tersebut dapat dikatakan homogen karena nilai tersebut > 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa, jika hasil signifikan > 0,05 maka berdistribusi homogen. Dalam analisis ini variabel antar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah serupa, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

c. Uji Independent Samples T-test

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan diperoleh hasil normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji independent samples t-test yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kedua kelompok. Berikut ini hasil uji independent t-test menggunakan SPSS Versi 25 :

Tabel 4.9 Hasil Uji Independent T-test

Kelas	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil belajar siswa <i>post-test</i> kelas eksperimen (media <i>quizizz</i>) dan <i>post-test</i> kelas kontrol (metode ceramah)	0,000	terdapat perbedaan yang signifikan

Hasil uji independent samples t-test diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *quizizz* dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

5. Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Veteran 1 Sukoharjo, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas X *Broadcasting* mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari kurangnya fokus dan antusiasme siswa saat mengikuti pelajaran, serta tingginya tingkat

keramaian di kelas. Kebosanan ini merupakan sebagai salah satu faktor utama yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menjadi penyebab utama kebosanan siswa. Guru umumnya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sebagai metode utama dalam mengajar, sehingga siswa merasa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa dalam memahami materi pelajaran yang berakibat pada prestasi belajar yang kurang optimal. Masalah ini perlu menjadi perhatian serius bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas X *Broadcasting*. Diperlukan inovasi dan variasi dalam metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian penggunaan media *quizizz* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X *Broadcasting* di SMK Veteran 1 Sukoharjo.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X *Broadcasting* yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *quizizz*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan untuk menilai pengaruh penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah penelitian tersebut dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media *quizizz*. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan *quizizz* menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, dan pemahaman materi pelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan media *quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perolehan data dan hasil penelitian serta observasi yang peneliti lakukan di kelas X *Broadcasting* SMK Veteran 1 Sukoharjo dalam penggunaan media *quizizz* ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media *quizizz*. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan *quizizz* menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, dan pemahaman materi pelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji independent t-test, yaitu t-hitung 5,189 dan nilai signifikannya (Sig) 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *quizizz* terbukti bahwa ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan. Pertama, sekolah perlu menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran aktif, seperti jaringan internet dan ruang belajar yang memadai. Kedua, guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, misalnya dengan memanfaatkan media digital seperti Quizizz. Ketiga, siswa perlu lebih proaktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dengan aktif bertanya maupun berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Terakhir, peneliti disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dan melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Fauziah, S., & Triyono, M. B. (2020). Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Ditinjau dari Minat Belajar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 256–268. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.24418>
- 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>
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Ningrum, S. M., & Fradana, A. N. (2024). Penggunaan Multimedia nteraktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 370–384.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>