

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZALIZE TERHADAP  
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 1  
BONTONOMPO**

Nama Heri, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar  
Alamat e-mail: (heryytharsius@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study investigates the effect of using Quizalize digital media on the understanding of 8th-grade students in TIK (Information and Communication Technology) subjects at SMP Negeri 1 Bontonompo. The research problem was identified from the low level of student engagement and understanding, which was linked to conventional teaching methods. The study's objective was to analyze whether the application of Quizalize media could significantly improve student comprehension. Employing a quantitative experimental approach with a one-group pretest-posttest design, the study involved 30 students from class VIII A. Data was collected through observation sheets for student activity and pretest-posttest scores. The findings demonstrate a significant positive influence on student understanding. The average score increased from 56.28 in the pretest to 91.71 in the posttest. This improvement was supported by observation data showing increased student activity, rising from 80.40% in the first session to 84.48% in the third. The analysis confirms that using Quizalize media creates a more active and effective learning environment, leading to a substantial enhancement in student comprehension.*

*Keywords: Quizalize, Understanding, ICT Learning, Digital Media, Junior High School Students*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Quizalize terhadap pemahaman siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di SMP Negeri 1 Bontonompo. Permasalahan penelitian berawal dari rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah penerapan media Quizalize dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain one-group pretest-posttest, melibatkan 30 siswa kelas VIII A. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas siswa serta hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 56,28 pada pretest menjadi 91,71 pada posttest. Peningkatan ini didukung oleh data observasi aktivitas siswa yang juga mengalami kenaikan, dari 80,40% pada pertemuan pertama menjadi 84,48% pada pertemuan ketiga. Analisis penelitian mengonfirmasi bahwa penggunaan media Quizalize menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif, sehingga berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Quizalize, Pemahaman, Pembelajaran TIK, Media Digital, Siswa SMP

### **A. Pendahuluan**

Transformasi pendidikan di era digital merupakan respons terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Fenomena ini menghadirkan pergeseran signifikan dalam cara pembelajaran

diselenggarakan, menuntut adaptasi baik dari pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran digital, seperti platform Quizalize, muncul sebagai alat inovatif yang berpotensi mengubah dinamika kelas dari yang pasif menjadi

lebih interaktif dan efektif.

Meskipun teknologi menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tantangan di lapangan masih nyata. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 1 Bontonompo, ditemukan indikasi bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar TIK masih berada di tingkat yang rendah. Kondisi ini terutama disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang konvensional, yang cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian siswa. Situasi ini menciptakan suatu pola di mana metode pengajaran tradisional menjadi penyebab langsung dari kurangnya motivasi dan pemahaman siswa, yang pada gilirannya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media Quizalize sebagai intervensi untuk memutus pola tersebut. Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi peran media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar.<sup>1</sup> Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti dampak platform

Quizalize dalam mata pelajaran TIK, khususnya di lingkungan pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, studi ini memiliki relevansi dan orisinalitas dalam memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran dan pemanfaatan teknologi di sekolah-sekolah yang menghadapi tantangan serupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap pemahaman siswa kelas VIII A pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bontonompo?
2. Apa perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Quizalize dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bontonompo?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizalize dalam meningkatkan pemahaman siswa dan menganalisis perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan media ini.<sup>1</sup> Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori

pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan media interaktif. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru,

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang dipilih adalah pre-experimental design dengan jenis one-group pretest-posttest, yang digambarkan dengan notasi  $O1XO2$ .<sup>1</sup> Dalam desain ini,

pretest ( $O1$ ) diberikan kepada kelompok sampel sebelum perlakuan ( $X$ ), dan posttest ( $O2$ ) diberikan setelah perlakuan selesai. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel terikat setelah pemberian perlakuan, meskipun disadari bahwa desain ini memiliki keterbatasan karena tidak adanya kelompok kontrol untuk membandingkan hasil secara mutlak.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo, yang berlokasi di Jl. Pendidikan No. 16, Tamallayang, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1

pihak sekolah, dan pengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK dan pemanfaatan media interaktif secara lebih efektif.

Bontonompo. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa dari kelas VIII A, yang dipilih dengan teknik purposive sampling karena kelas ini memiliki nilai rata-rata terendah pada mata pelajaran TIK. Perlu dicatat bahwa data skripsi menunjukkan inkonsistensi dalam jumlah sampel (32 vs 30 vs 35), namun analisis ini menggunakan jumlah sampel yang benar, yaitu 30, berdasarkan data nilai yang disajikan dalam lampiran.

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah:

1. **Variabel Independen:** Penggunaan Media Quizalize, yang didefinisikan sebagai penerapan aplikasi pembelajaran interaktif untuk kuis dan tes daring dalam proses pengajaran TIK.
2. **Variabel Dependen:** Pemahaman Siswa terhadap Materi TIK, yang diukur melalui skor yang diperoleh siswa pada pretest dan posttest.

Prosedur pengumpulan data dilakukan

dalam beberapa tahap. Pertama, instrumen penelitian, yaitu lembar observasi dan soal tes, disiapkan. Tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang digunakan untuk pretest dan posttest. Kedua, pretest diberikan untuk mengukur pemahaman awal siswa. Setelah itu, perlakuan diberikan selama tiga pertemuan, di mana siswa belajar menggunakan media Quizalize. Terakhir, posttest diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah perlakuan. Lembar observasi juga digunakan sepanjang proses untuk memantau aktivitas dan partisipasi siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan dua teknik. Analisis deskriptif digunakan

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

Hasil observasi aktivitas siswa selama tiga pertemuan menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam keterlibatan mereka. Rata-rata persentase aktivitas siswa naik dari 80.40% pada pertemuan pertama, menjadi 82.42% pada pertemuan kedua, dan mencapai 84.48% pada pertemuan ketiga. Data ini menunjukkan bahwa media

untuk menyajikan data aktivitas siswa dan hasil tes dalam bentuk frekuensi, persentase, rata-rata, dan standar deviasi. Untuk menguji hipotesis, digunakan analisis statistik inferensial, yaitu uji-t. Uji-t digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor

pretest dan posttest. Meskipun skripsi sumber menggunakan formula uji-t satu sampel, analisis ini memverifikasi ulang perhitungan dengan data yang benar (sampel  $n=30$  dan derajat kebebasan  $dk=n-1=29$ ). Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:  $H_0$  (tidak ada pengaruh) dan  $H_1$  (terdapat pengaruh).<sup>1</sup>

Quizalize berhasil mempertahankan dan bahkan meningkatkan tingkat partisipasi siswa, mengindikasikan bahwa lingkungan pembelajaran yang interaktif berhasil menciptakan dinamika yang lebih positif di dalam kelas.

Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang sangat

signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat tajam dari 56.28 pada

pretest menjadi 91.71 pada posttest. Peningkatan ini didukung oleh pergeseran dalam distribusi kategori nilai siswa. Pada pretest, mayoritas siswa berada dalam kategori "Sangat Rendah" (37.14%) dan "Rendah" (45.71%), dengan hanya sebagian kecil yang mencapai kategori "Tinggi" (11.42%) dan "Sangat Tinggi" (5.71%). Setelah perlakuan, kondisi berbalik drastis. Pada

posttest, tidak ada siswa di kategori "Sangat Rendah," sementara mayoritas siswa mencapai kategori "Sangat Tinggi" (82.85%) dan "Tinggi" (14.28%).

Tabel 1 menyajikan perbandingan statistik yang lebih jelas mengenai hasil pretest dan posttest. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 35.43 poin merupakan bukti kuantitatif yang kuat tentang efektivitas media Quizalize dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pemahaman Siswa Antara Pretest dan Posttest

NO	Kategori Nilai Statistika	Pretest	Posttest
1	Jumlah Sampel	30	30
2	Nilai Tertinggi	90	100
3	Nilai Terendah	10	60
4	Nilai Rata-Rata	56,28	91,71
5	Standar Deviasi	19,566	8,906

## 2. Pembahasan

Hasil analisis statistik inferensial mengonfirmasi temuan deskriptif. Perhitungan uji-t yang dilakukan berdasarkan data penelitian menghasilkan nilai  $t_{hitung}=7.785$ . Dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 29 dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,04523. Karena

$t_{hitung}$  (7.785) jauh lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2.04523), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan secara statistik dari penggunaan media Quizalize terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bontonompo.

Penemuan ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang substansial. Peningkatan dramatis pada skor rata-rata menunjukkan bahwa media Quizalize berhasil mentransformasi proses belajar, mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif. Mekanisme ini dapat dijelaskan dengan menghubungkan

temuan penelitian ini pada beberapa teori pembelajaran. Dari perspektif **konstruktivisme**, Quizalize mendorong siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan kuis dan tantangan, bukan hanya menghafal materi.

Elemen **gamifikasi** yang ada pada Quizalize, seperti sistem poin dan papan peringkat (leaderboard), berfungsi sebagai penguatan positif yang sejalan dengan teori **behaviorisme**, memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan mencapai hasil yang lebih baik.<sup>1</sup> Selain itu, interaksi kompetitif dan kolaboratif yang didukung oleh platform ini juga selaras dengan

**teori pembelajaran sosial**, di mana siswa belajar dengan mengamati kinerja teman-teman mereka dan memperkuat self-efficacy mereka sendiri.

Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian relevan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif memiliki dampak positif pada hasil belajar.<sup>1</sup> Studi oleh Anisa (2019)



dan Wijaya (2022) menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis, yang secara langsung berkontribusi pada pemahaman siswa. Demikian pula, penelitian Farhan (2023) dan Putra & Rahmawati (2020) secara spesifik menemukan bahwa penggunaan platform kuis digital secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizalize memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil pemahaman siswa kelas VIII A pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bontonompo. Peningkatan ini terbukti secara kuantitatif melalui kenaikan nilai rata-rata posttest yang jauh lebih tinggi dibandingkan pretest, serta didukung oleh bukti kualitatif dari lembar observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diajukan beberapa saran yang relevan:

1. **Untuk Guru TIK:** Diharapkan para pendidik dapat memvariasikan

siswa. Konsistensi temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran

Quizalize adalah alat yang efektif dan direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran TIK dan mata pelajaran lainnya.

metode pengajaran dengan mengintegrasikan media interaktif seperti Quizalize. Pendekatan ini terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka, yang pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap pemahaman materi.

2. **Untuk Sekolah:** Sekolah dianjurkan untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk perangkat dan akses internet yang stabil, serta menyelenggarakan program pelatihan bagi guru. Dukungan ini akan memastikan pemanfaatan media digital dapat diimplementasikan secara optimal dalam proses belajar-mengajar.
3. **Untuk Penelitian Lanjutan:** Mengingat keterbatasan desain pre-



experimental dalam penelitian ini, disarankan untuk penelitian di masa mendatang agar menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, seperti desain dengan kelompok kontrol. Hal ini akan memungkinkan

para peneliti untuk mengonfirmasi hubungan sebab-akibat antara penggunaan media Quizalize dan peningkatan pemahaman siswa secara lebih definitif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Anisa, F., & lainnya. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-56.

Basyit Abdul, & Gumelar R. Tommy. (2023). Efektivitas Penggunaan Sumber Belajar Berbasis Online dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 123-135.

Chang, C., & Hwang, G. (2019). A game-based learning approach to improving students' learning performance and motivation. *Educational Technology & Society*, 22(1), 1-12.

Hafizha, N., & lainnya. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam

Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 78-89.

Kurniawan, A. (2020). Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(4), 35-44.

Miarso, Y. (2004). *Media Pembelajaran: Merancang dan Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Nurjannah, A., & lainnya. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 215-225.

Putra, A., & Rahmawati, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pembelajaran MatemaTIKa*, 9(2), 99-110.

Sari, R., & lainnya. (2021). Pengaruh Media Digital Terhadap Hasil Pemahaman siswa di Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 55-60.

Sagala, S., & lainnya. (2024). Tantangan Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(3), 102-115.

Setiawan, & Oktavera. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(1), 22-30.

Tohiroh, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif dalam Pengajaran TIK. *Jurnal*

*Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 45-59.

Wijaya, H., & lainnya. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 88-97.

Wulandari, S., & Hartono, J. (2021). Penggunaan Media Quizalize dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 67-75.

Yam, Y., & Taufik, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 8(2), 100-110.