

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER
TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA SMA KRISTEN TUNAS GLORIA**

Elisabet Beama¹, Yonly A. Benufinit², Diana Yanni Fallo³.

PENDIDIKAN INFORMATIKA FKIP Universitas Citra Bangsa Kupang

Email : elisabethbeama@gmail.com¹, Yonlybungsu@gmail.com²,
dianayani25@gmail.com³

ABSTRACT

This study examines the effect of implementing Quizwhizzer learning media on the level of understanding of 10th-grade students in informatics at Tunas Gloria Christian High School. Quantitative research using experimental methods, a True Experimental design with a posttest-only control design was used to determine the effect of a specific treatment, namely the use of Quizwhizzer learning media, on students' level of understanding in informatics. The results of data analysis indicate that the application of Quizwhizzer learning media has an effect on students' level of understanding, with an average post-test result for the experimental group of 86.94 and an average post-test result for the control group of 73.82, with an average percentage of the research questionnaire of 85%. The results of the study concluded that there was a significant increase in students' level of understanding after students used Quizwhizzer learning media in informatics at Tunas Gloria Christian High School, Kupang.

Keywords: Learning media, Quizwhizzer, Level of student understanding.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas Pengaruh penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap tingkat pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran informatika SMA Kristen Tunas Gloria. Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian *True Experimental design* dengan bentuk *posttest only control design*

digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu yaitu penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Informatika. Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa dengan hasil rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 86,94 dan hasil rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 73,82, rata-rata persentase kuesioner penelitian sebesar 85%. Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa adanya peningkatan tingkat pemahaman siswa yang signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika SMA Kristen Tunas Gloria Kupang

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Quizwhizzer*, Tingkat pemahaman siswa

A. Pendahuluan

Menurut Siregar et al. (2024) Pendidikan memiliki peran penting dalam memaksimalkan potensi siswa dan memfasilitasi kegiatan belajar. Pendidikan merupakan kunci dalam mengubah masyarakat, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membentuk generasi bangsa yang mengikuti prinsip-prinsip politik negara dan berusaha untuk mencapai kesejahteraan masyarakat Indonesia sebagai bangsa yang berdaya saing, sejahtera, maju, damai, berdaulat, adil, dan demokratis sebagai wadah negara kesatuan. Inti dari pendidikan artinya proses pembelajaran, serta pembelajaran itu sendiri terkait erat menggunakan aktivitas belajar mengajar. Menurut

Qomarudin et al. (2021) Pembelajaran berasal dua sudut pandang. Pertama, pembelajaran bisa dilihat menjadi suatu sistem yang terdiri atas komponen yang saling berkaitan, termasuk tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan seni manajemen, pembelajaran, lingkungan pembelajaran, penguatan, dan pengembangan pembelajaran. Menurut Izzatul Yuanita (2020) belajar dapat dipandang menjadi sebuah proses di mana guru melakukan upaya yang disengaja membuat memotivasi siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019) melalui program seperti merdeka belajar, digitalisasi Sekolah, dan penggunaan platform seperti rumah belajar pemerintah terus

mendukung dan mengupayakan pendidikan agar dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas dan mampu berdaya saing. Untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas pemerintah terus berupaya dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran mengikuti arah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Dewasa ini perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi kian meningkat dengan pesat. Menurut Anwar et al. (2024) perkembangan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam setiap aspek kehidupan di masyarakat, salah satunya dalam hal pendidikan. Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Arifullah (2020) menunjukkan bahwa bentuk dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan munculnya berbagai inovasi media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan semakin maju, beberapa sekolah sudah mulai mengadakan sarana prasarana dalam menunjang

proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran digital tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi yang sangat canggih, tetapi juga memberikan peserta didik kebebasan untuk belajar tanpa terikat oleh jadwal tertentu, memungkinkan mereka mengatur waktu dan tempat belajar sesuai dengan kecepatan pribadi mereka tanpa perlu khawatir tentang jadwal yang telah ditetapkan. Pembelajaran diharapkan mendapat pembaharuan atau inovasi seiring berkembangnya zaman. Model, metode, media, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran harus diubah karena terdapat inovasi terbaru seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin maju, beberapa sekolah sudah mulai mengadakan sarana prasarana dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Febriani et al. (2023) Saat ini para guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan teknologi ke dalam media pembelajaran, guru juga dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran yang menarik agar proses belajar efisien. Adapun bentuk dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan

munculnya berbagai inovasi media pembelajaran. Dimana dalam kegiatan pembelajaran, media belajar memiliki peranan yang penting baik secara formal maupun non formal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2023) komponen terpenting dalam menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian pembelajaran dalam mendukung proses belajar. Pada dasarnya media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran proses penyampaian materi dan komunikasi tidak dapat berlangsung secara maksimal. Interaksi antara guru dan peserta didik atau siswa akan lebih maksimal dan efektif apabila dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas. Saat ini para guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan teknologi ke dalam media pembelajaran, guru juga dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran yang menarik agar proses belajar efisien. melibatkan diri dalam pemanfaatan teknologi digital

memberi peluang kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang menarik, di mana desain pembelajarannya dapat disusun dengan fleksibilitas untuk mencakup baik interaksi tatap muka maupun secara penuh dalam lingkungan daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2024) menunjukkan bahwa Pembelajaran digital tidak hanya bermanfaat sebagai alat pendidikan yang menghibur, tetapi juga dapat menciptakan ketertarikan peserta didik terhadap program-program digital. Dengan demikian, peserta didik akan mengalami pembelajaran yang efektif. Inilah yang memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka. Menurut Titin et al. (2023) penggunaan media pembelajaran yang efektif adalah upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan rencana dan kebutuhan dengan menggunakan data, alat, dan waktu yang tersedia untuk mencapai hasil yang optimal secara kualitatif. Ada kemungkinan bahwa materi pelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien jika guru tidak menggunakan media yang tepat, Ini karena tanpa

media yang efektif, pesan atau informasi yang diajarkan guru tidak akan diserap oleh peserta didik sepenuhnya. Kurikulum saat ini berfokus pada peserta didik yang lebih inovatif, kreatif, dan berkarakter. Oleh karena itu, guru harus lebih berperan sebagai fasilitator dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi atau bahan-bahan yang akan diajarkan.

Melalui hasil observasi selama masa praktek pengalaman lapangan dari bulan september sampai desember 2024, dan wawancara dengan guru mata pelajaran informatika yang dilakukan oleh peneliti di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang, diketahui bahwa pendidik dan peserta didik kurang menguasai teknologi dan kurangnya penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Seringkali juga siswa menggunakan smartphone hanya untuk kepentingan hiburan seperti bermain game. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran Quizwhizzer dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa. Proses belajar masih terbatas pada media konvensional seperti buku paket

sehingga siswa cenderung bosan dalam belajar. karena metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran informatika. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang berkembang dan mulai digunakan pada saat ini adalah media belajar seperti QuizWhizzer, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran tertentu yang diajarkan oleh guru terutama dalam mata pelajaran informatika. Dalam konteks pembelajaran di era digital, penggunaan media interaktif seperti QuizWhizzer terbukti memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mampu mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa di dalam kelas, tetapi juga berperan dalam memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi pelajaran

tertentu. Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Peran dari guru sebagai penyampai informasi dalam bentuk materi dan kuis akan lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh peserta didik apabila dalam penyampaian materi nya menggunakan sebuah media yang juga mudah dipahami dan diterima oleh siswa seperti penggunaan *QuizWhizzer*.

Penggunaan media *QuizWhizzer* dalam suatu pembelajaran dapat mendukung siswa dalam membiasakan diri dalam penggunaan IPTEK yang berkembang di dunia pendidikan. Pemanfaatan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran mampu menarik minat dan semangat dari siswa dan siswi untuk mempelajari materi yang diberikan. Dengan menggunakan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran dapat memastikan bahwa siswa lebih memiliki ketertarikan dan semangat dalam belajar, karena siswa bukan saja dapat belajar sambil bermain tetapi dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* siswa

dengan sendirinya dapat berpikir kritis, inovatif, dan kreatif terutama dalam memecahkan sebuah masalah.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian *True Experimental design* dengan bentuk *posttest only control design*. Rancangan *post test only control design* yaitu satu kelompok adalah kelompok perlakuan sedangkan kelompok lain adalah kelompok kontrol sebagai pembanding. Peneliti melakukan penilaian dengan cara membandingkan data *post test* antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XA dan XB dengan jumlah masing-masing siswa kelas XA: 18 siswa sedangkan XB : 17 siswa, sehingga total populasi 35 siswa. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari seluruh populasi siswa kelas X di SMA Kristen Tunas Gloria, yaitu kelas XA dan XB, dengan total sebanyak 35 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, karena jumlah populasi penelitian relatif kecil sehingga memungkinkan untuk dijadikan

sampel seluruhnya. dengan demikian, hasil penelitian diharapkan lebih akurat dan dapat menggambarkan kondisi populasi secara keseluruhan. Pengaruh adanya perlakuan adalah dianalisis dengan uji beda menggunakan statistik *t-test*. Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika SMA Kristen Tunas Gloria. Penelitian ini, dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. kedua kelompok baik kelas XA sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas XB sebagai kelompok kelas kontrol menerima perlakuan yang berbeda. Kelompok kelas kontrol menerima perlakuan melalui pembelajaran konvensional, dan kelas eksperimen melalui penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Hasil perbandingan

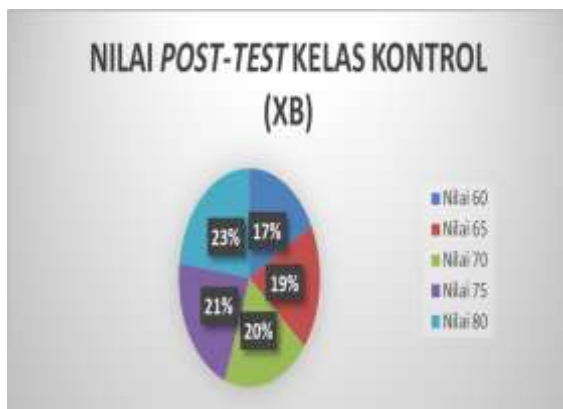
tingkat pemahaman siswa dilihat dari hasil rata-rata *posttest* siswa baik kelas kontrol dan kelas eksperimen serta didukung dari hasil perhitungan *uji-t Independent Sample T Test* pada nilai sig (2-tailed) uji *t-test for equality of means* sebesar 0,000 maka nilai signifikan $< 0,05$ sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa.



Gambar 1. Diagram data hasil *posttest* siswa kelas eksperimen

Diagram 1 menunjukkan hasil *posttest* kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran melalui penerapan media *Quizwhizzer*. Berdasarkan hasil *post-test* pada kelas eksperimen, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Nilai rata-rata mencapai 86,94. Sebagian besar siswa memperoleh

nilai antara 75 dan 100, dengan nilai median dan modus berada di angka 85, menunjukkan bahwa nilai 85 adalah yang paling banyak diperoleh dan merupakan nilai tengah dari data. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 75, dan standar deviasi sebesar 6,44 menunjukkan bahwa nilai siswa relatif merata dengan variansi yang kecil disekitar rata-rata. Total keseluruhan nilai mencapai 1565, mencerminkan peningkatan signifikan dalam performa siswa. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran informatika, dengan mayoritas siswa menunjukkan hasil yang baik dan stabil diatas standar yang diharapkan.



Gambar 2. Diagram data hasil *post-test* siswa kelas kontrol

Diagram 2 menunjukkan hasil *posttest* kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis data nilai, didapatkan rata-rata nilai sebesar 73,82 dengan total nilai keseluruhan sebanyak 1255. Nilai median yang menunjukkan nilai tengah dari distribusi data adalah 75, sedangkan nilai modus, yaitu nilai yang paling sering muncul adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang yang relatif serupa. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 90 sedangkan nilai terendah 60, dengan standar deviasi 7,60 yang menunjukkan bahwa variasi nilai antar siswa cukup rendah dan sebagian besar nilai berada dekat dengan rata-rata. Data ini menunjukkan adanya keseragaman nilai siswa disekitar nilai rata-rata, dengan sedikit variasi pada nilai tertinggi dan terendah.

Tabel 1. Frekuensi Hasil Belajar nilai post-test kelompok eksperimen.

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	1	5.6	5.6	5.6
	80	3	16.7	16.7	22.2

85	7	38.9	38.9	80	4	23.5	23.5
61.1				94.1			
90	3	16.7	16.7	90	1	5.9	5.9
77.8				100.0			
95	3	16.7	16.7	Total	17	100.0	100.0
94.4				Berdasarkan tabel frekuensi di atas,			
100	1	5.6	5.6	dapat disimpulkan bahwa hasil belajar			
100.0				siswa kelompok kontrol berada pada			
Total	18	100.0	100.0	kisaran nilai 60-90. Tabel frekuensi ini			
Berdasarkan tabel frekuensi di atas,				digunakan untuk mengetahui			
dapat disimpulkan bahwa hasil belajar				frekuensi nilai <i>post-test</i> dari masing-			
siswa kelompok eksperimen berada				masing siswa kelompok kontrol,			
pada kisaran nilai 75–100. Tabel				mengetahui banyaknya siswa			
frekuensi ini digunakan untuk				kelompok kontrol yang telah			
mengetahui frekuensi nilai <i>post-test</i>				menjawab soal <i>post-test</i> .			
dari masing-masing siswa kelompok				Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan			
eksperimen, mengetahui banyaknya				Pengujian Kolmogorov Smirnov			
siswa kelompok eksperimen yang				<i>Tests of Normality</i>			
telah menjawab soal <i>post-test</i> .				<i>Kelas Kolmogorov-Smirnova</i>			
				<i>Shapiro-Wilk</i>			
				<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	
				<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	
				Kelas Eksperimen	.252	18	
					.517	.928	18
				Kelas Kontrol	.208	17	.479
					.928	17	.703
				<i>a. Lilliefors Significance</i>			
				<i>Correction</i>			
				Hasil pemaparan tabel di atas			
				menunjukkan bahwa kedua data			
				berdistribusi normal. Berdasarkan			
				hasil perhitungan normalitas di atas			
				menunjukkan bahwa nilai p atau nilai			
				signifikansi lebih besar daripada 0,05.			

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Test Homogeneity of Variances
Test of Homogeneity of Variances
HASIL BELAJAR SISWA

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.111	1	33	.741

Hasil uji homogenitas *post-test* eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikan sebesar 0,741 yang berarti bahwa kedua data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varian data yang sama atau homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (taraf signifikan 5%).

Tabel 5. Hasil uji hipotesis Group Statistics
Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	18	86.94	6.449	1.520	
Kelas <i>Post-test</i> Kontrol	17	73.82	7.609	1.846	

Hasil perhitungan pada tabel *group statistic* di atas, nilai hasil belajar *post-test* kelas eksperimen mempunyai rata-rata 86,94 dan kelas kontrol mempunyai rata-rata 73,82 maka selisih nilai rata-rata *post-test*

eksperimen dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 13,12 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil uji hipotesis menggunakan independent t-test
Independent Samples Test

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	<i>F</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
			<i>Mean Difference</i>		<i>Std. Error Difference</i>
					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>

				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
kelas	<i>Equal variances assumed</i>				
	.111	.741	5.514	33	
	.000	13.121	2.379		
	8.280	17.962			
	<i>Equal variances not assumed</i>				
			5.488	31.449	
	.000	13.121	2.391		
	8.247	17.994			

Berdasarkan tabel *independent samples test* di atas, pada nilai sig (2-tailed) uji *t-test for equality of means* sebesar 0,000 maka nilai signifikan < 0,05 artinya tolak H0 sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan

media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang.

E. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian, Penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMA Kristen Tunas Gloria dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

- a. persiapan, meliputi perencanaan materi, pembuatan kuis interaktif di platform *Quizwhizzer*, dan penyiapan perangkat pendukung;
- b. pelaksanaan, di mana peneliti memandu siswa menggunakan *Quizwhizzer* secara langsung dalam kelas untuk menjawab pertanyaan berbasis game
- c. evaluasi, melalui refleksi hasil permainan dan diskusi kelas dimana selama penerapan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif, serta peningkatan tingkat pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* berjalan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran

Informatika sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 73,82. Setelah menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer*, tingkat pemahaman siswa meningkat menjadi kategori tinggi dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 86,94. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari selisih nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 13,12, yang berarti penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Informatika.

3. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *QuizWhizzer* berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat pemahaman siswa. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 86,94. Sedangkan hasil rata-rata *post-test* dari kelompok kontrol sebesar 73,82 serta didukung dari hasil perhitungan uji-t *Independent Sample T Test* pada nilai sig (2-tailed) uji *t-test for equality of means* sebesar 0,000

maka nilai signifikan $< 0,05$ sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, W. (2022). Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Islam Ma'arif 02 MALANG. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(6), 222–231.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi *Quizwhizzer* sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Anwar, K., & Murtopo, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1), 132–139. <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.20422>
- Ariffullah, M. N. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Di Era Digital. 1–6.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Fatimah, S., Prasetyowati, D., & Sartika, D. (2024). Analisis Keaktifan Belajar IPAS dengan Model Problem Based Learning Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1280–1288.

- <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3154>
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83.
<https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Fitriyani, F., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2024). Implementasi *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953–10960.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5494>
- Hadji, R., Mulyanto, A., & Rohandi, M. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Menggunakan Modul Digital Interaktif. *Inverted: Journal of ...*, 3(1), 1–7.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/16259>
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/viewFile/16259/5810>
- Iskandar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05, 3349.
https://www.researchgate.net/publication/367245031_Pengembangan_Media_Pembelajaran_QuizWhizzer_dan_Kinemaster_untuk_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Siswa_di_Sekolah_Dasar
- Izzatul Yuanita, D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa di Madrasah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 144.
<https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i1.561>

- Mardhiyah Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>
- Mellasanti Ayuwardani. (2023). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, 1(2), 213–221. <https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>
- Rachmasari, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 253 Panggungsari Kota Bandung. 13–41
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar SiswaKelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 128. <https://app.quizwhizzer.com/play>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, I., & Ashari, H. (2024). Studi Tentang Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Komputer dan Implikasinya pada Pembelajaran. *Information Technology Education Journal*, 3(2), 90–98.
- Sulaiman, W. A., & Febrianta, Y. (2022). Upaya Meningkatkan

- Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SD melalui Model *Problem Based Learning*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 9(2), 93–104.
<https://doi.org/10.17509/jppd.v9i2.49147>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 2(1), 470–477.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. JUTECH: Journal Education and Technology, 4(2), 111–123.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Trikesumawati, D. (2025). PERAN MEDIA DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA MODERN. 2(1), 531–539.
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan *QuizWhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(10), 243–252.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5, 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.