

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Survei di SMA Negeri 72 Jakarta)**

Nurhasan Alfarizi¹, Nadiah², Husheini Fadhil³, Fadil Nurdiansyah⁴, Choiruddin⁵
^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas
Islam Jakarta

[1nurhasanalfarizi13@gmail.com](mailto:nurhasanalfarizi13@gmail.com), [2nadiahdiyaa@gmail.com](mailto:nadiahdiyaa@gmail.com),
[3fadhilhsni@gmail.com](mailto:fadhilhsni@gmail.com), [4fadilahmadd67@gmail.com](mailto:fadilahmadd67@gmail.com), [5teguhsasule@gmail.com](mailto:teguhsasule@gmail.com)

ABSTRACT

This study is motivated by the still-conventional learning methods commonly used in schools, which can affect student learning outcomes, so that active and innovative learning media such as Quizizz are needed. Quizizz is an interactive learning medium that creates an enjoyable learning atmosphere through game-based quizzes and is expected to significantly improve student learning outcomes. This study aims to determine the influence of digital-based learning media (Quizizz) on student learning outcomes at SMA Negeri 72 Jakarta. A quantitative method with a survey approach was used, involving a population of 251 eleventh-grade students, with 38 students selected as the sample through cluster sampling. Data were collected using questionnaires, observation, and documentation, and analyzed using the Pearson Product Moment technique. The results show a Product Moment correlation coefficient of 0.522 between Digital-Based Learning Media (X) and Student Learning Outcomes (Y), which is higher than the r -table value at the 5% significance level (0.316) and the 1% significance level (0.408). Because $r_o > r_t$ at both levels, the Alternative Hypothesis (H_a) is accepted and the Null Hypothesis (H_o) is rejected. The coefficient of determination shows that digital-based learning media contributes 27.2% to student learning outcomes. It is concluded that digital-based learning media has a positive and moderately strong influence on student learning outcomes at SMA Negeri 72 Jakarta.

Keywords: digital learning media, learning outcomes, Quizizz

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional di sekolah, yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif seperti Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang menciptakan suasana belajar menyenangkan melalui kuis berbasis permainan (game-based learning) dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 72 Jakarta. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei, dengan populasi 251 peserta didik kelas XI dan sampel sebanyak 38 siswa yang dipilih melalui teknik cluster sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik korelasi Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi Product Moment antara Media Pembelajaran Berbasis Digital (X) dan Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar 0,522, lebih tinggi dari nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% (0,316) maupun 1% (0,408). Karena " r_o " > " r_t " pada kedua taraf signifikansi tersebut, Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memberikan kontribusi sebesar 27,2% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif dan cukup kuat terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 72 Jakarta.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, hasil belajar, Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses mendidik dan menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar terhadap sistem pendidikan, sehingga pendidik dituntut mampu mengimplementasikan teknologi secara aktif agar pembelajaran berjalan efektif dan optimal.

Hasil belajar siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Belajar sendiri merupakan aktivitas

yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar yang terstruktur akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Nadiyah, 2017). Media pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai alat, bahan, atau teknik yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif kepada peserta didik (Zuliyani & Marlina, 2023). Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan inovasi agar pembelajaran berjalan efektif dan optimal, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang

diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Media digital berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan berbagai alat bantu visual yang dapat meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks (Clark & Mayer, 2016). Penggunaan media digital dalam pendidikan juga tidak hanya meningkatkan pembelajaran siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa (Chen & Yang, 2020). Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan penulis, hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 72 Jakarta menunjukkan kenaikan yang signifikan pada setiap bab setelah penggunaan aplikasi Quizizz, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis digital tersebut membantu siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi di dalam kelas.

Beberapa penelitian terdahulu turut memperkuat urgensi kajian ini. Penelitian pada peserta didik SMKN 14 Jakarta menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki hubungan

yang positif dengan minat belajar siswa (Rizal et al., 2026). Sejalan dengan itu, penelitian lain pada sekolah yang sama menemukan bahwa media grafis turut berdampak terhadap minat belajar siswa (Azizah & Marlina, 2026). Pada jenjang SMK lainnya, media pembelajaran berbasis online juga terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 7 Jakarta (Nurjanah & Nadiyah, 2024). Ketiga penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan dampak positif media berbasis digital maupun visual terhadap minat dan motivasi belajar siswa di jenjang SMK, namun belum banyak mengkaji pengaruhnya secara langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa pada jenjang SMA. Kesenjangan inilah yang mendasari penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Siswa”.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) memengaruhi hasil belajar siswa serta menganalisis seberapa besar pengaruh tersebut, sehingga dapat dirumuskan strategi yang tepat

untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik korelasional dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital (variabel X) terhadap Hasil Belajar Siswa (variabel Y) di SMA Negeri 72 Jakarta.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 72 Jakarta tahun 2026 yang berjumlah 251 siswa dari 7 kelas. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan kelonggaran 15%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 38 siswa yang dipilih melalui teknik cluster sampling.

Data variabel X (media pembelajaran berbasis digital) dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert, sedangkan data variabel Y (hasil belajar) dikumpulkan melalui teknik dokumentasi berupa nilai ujian harian menggunakan aplikasi Quizizz tahun ajaran 2025/2026. Teknik analisis data menggunakan rumus korelasi Product Moment untuk menguji hubungan antara kedua variabel, yang hasilnya

juga dibandingkan dengan perhitungan menggunakan SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Responden penelitian ini adalah 38 peserta didik kelas XI SMA Negeri 72 Jakarta yang dipilih melalui teknik cluster sampling. Data demografi responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Data Demografi Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	8	21%
Perempuan	30	79%
Total	38	100%

Hasil pengolahan data menunjukkan total skor variabel X sebesar 3.335 dan total skor variabel Y sebesar 3.570, dengan $\sum X^2 = 294.801$, $\sum Y^2 = 337.548$, dan $\sum XY = 314.428$. Statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Statistik Deskriptif Variabel X dan Y

Variabel	N	Min	Maks	Mean	SD
X (Media Digital)	38	68	99	87,76	7,553
Y (Hasil Belajar)	38	70	100	93,95	7,633

Berdasarkan perhitungan rumus Product Moment, diperoleh koefisien korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Digital) dan variabel Y (Hasil Belajar Siswa)

sebesar 0,522, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,272. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memberikan kontribusi sebesar 27,2% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 72,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel media pembelajaran berbasis digital, seperti motivasi belajar, minat belajar, kompetensi guru, lingkungan keluarga, kedisiplinan, dan kebiasaan belajar siswa. Ringkasan hasil analisis korelasi dan pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil Analisis Korelasi dan Pengujian Hipotesis

Statistik	Nilai
N (jumlah responden)	38
Koefisien korelasi (r_{xy} / r_o)	0,522
r tabel (taraf 5%)	0,316
r tabel (taraf 1%)	0,408
Koefisien determinasi (R^2)	27,2%
Kategori korelasi	Sedang / cukup kuat
Keputusan hipotesis	H_a diterima, H_o ditolak

Nilai r_{xy} sebesar 0,522 berada pada rentang 0,40–0,70 sehingga termasuk kategori korelasi sedang atau cukup kuat. Untuk menguji hipotesis, nilai r hitung (r_o) dibandingkan dengan nilai r tabel (r_t) pada derajat kebebasan (df) sebesar 37. Karena nilai r_o (0,522) lebih besar

daripada r_t baik pada taraf signifikansi 5% (0,316) maupun 1% (0,408), maka Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 72 Jakarta.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi disebabkan oleh media pembelajaran berbasis digital yang melibatkan siswa secara aktif melalui desain yang menarik dan permainan akademik. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Media seperti Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, memperoleh umpan balik secara cepat, dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajarnya sendiri, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan pengaruh positif media pembelajaran berbasis digital dan visual terhadap minat maupun motivasi belajar siswa,

baik pada penggunaan media pembelajaran digital di SMKN 14 Jakarta (Rizal et al., 2026), media grafis di sekolah yang sama (Azizah & Marlina, 2026), maupun media pembelajaran berbasis online di SMKN 7 Jakarta (Nurjanah & Nadiah, 2024). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran berbasis digital secara konsisten memberikan dampak positif, baik terhadap minat maupun hasil belajar siswa, pada berbagai jenjang dan konteks sekolah yang berbeda.

Secara praktis, guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz sebagai salah satu strategi pengajaran yang inovatif guna meningkatkan capaian belajar siswa, sekaligus berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mendorong penerapan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital masih sangat diperlukan dalam pembelajaran di era digital saat ini; (2) besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis digital (variabel X) terhadap hasil belajar siswa (variabel Y) adalah sebesar 0,522, yang lebih tinggi dibandingkan nilai r tabel pada taraf 5% (0,316) maupun 1% (0,408), sehingga Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak; dan (3) strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa antara lain mendorong peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis digital, menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, gamifikasi, serta Problem Based Learning (PBL).

Sebagai saran, guru disarankan untuk memastikan kesiapan perangkat dan koneksi internet siswa serta memberikan panduan singkat sebelum pembelajaran menggunakan Quizizz dimulai, agar seluruh fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan

secara optimal dan hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5716>

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., & Marlina, Y. (2026). Dampak Media Grafis terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Survei di SMK Negeri 14 Jakarta). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*.
- Chen, & Yang. (2020). Dampak Media Digital terhadap Hasil Pembelajaran Siswa. *Teknologi Pendidikan*, 127–139. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-03329-7>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.).
- Nadiah. (2017). Hubungan Penerapan Metode Cooperative Learning dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Nurjanah, S., & Nadiah. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMKN 7 Jakarta. *Journal on Education*, 6.
- Rizal, O. A., Kunaenih, & Ulfah, M. (2026). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 14 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1).
- Zuliyani, L. D., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(3), 2442–9511.