

# **PENGARUH MEDIA PEMELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 4 SINTANG (Studi Eksperimen Dikelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024)**

**Emilia Dewiwati Pelipa, Karmila Avelius Dominggus Sore**

Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

Email: [pelipaemilia@gmail.com](mailto:pelipaemilia@gmail.com), [karmilarasti999@gmail.com](mailto:karmilarasti999@gmail.com)<sup>2</sup>, [avelius12@gmail.com](mailto:avelius12@gmail.com)<sup>3</sup>

## **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effect of quizizz learning media on student learning outcomes in economics class X SMA Negeri 4 Sintang. Technology has a positive impact on the world of education and makes it easier for teachers and students to access information from various sources and can provide convenience for teachers when teaching, therefore teachers are required to be innovative, adaptive and creative teachers and be able to bring a pleasant learning atmosphere for students. This study uses a quantitative research approach with experimental research methods and the form of research used is quasi experimental design. The research population was all X grade students of SMA Negeri 4 Sintang, while the research samples were class XA and class XD. Data analysis was carried out with prerequisite tests including normality test, homogeneity test, hypothesis test and hake gain index test. The data analysis technique used was the Z test with  $\alpha = 0.05$ . Based on the results of the study, the value of  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  is  $2.66 > 1.96$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$ , meaning that there are differences in student learning outcomes in the final measurement (posttest) in the experimental class and control class. The results of the experimental class pretest and posttest hake gain index test, namely 0.38 with a moderate category and the control class pretest and posttest hake gain index test, namely 0.28 with a less category. So it can be concluded that there is an effect of learning media based on quizizz educational games on student learning outcomes in the economic subject of SMA Negeri 4 Sintang in the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Economics.

## **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Sintang. Teknologi memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan serta mempermudah guru dan peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan dapat memberikan kemudahan bagi guru pada saat mengajar, oleh karena itu guru dituntut untuk menjadi guru yang inovatif, adaptif dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan Metode penelitian eksperimen dan bentuk penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental desain*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Sintang, sedangkan sampel penelitian adalah kelas XA dan kelas XD. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis serta uji *indeks gain hake*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Z dengan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  sebesar  $2,66 > 1,96$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$ , artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran akhir (*postest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *indeks gain hake pretest* dan *postest* kelas eksperimen, yaitu 0,38 dengan kategori sedang dan uji *indeks gain hake pretest* dan *postest* kelas kontrol, yaitu 0,28 dengan kategori kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 4 Sintang tahun pelajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, Ekonomi.

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih tinggi. Melalui pendidikan manusia mendapatkan ilmu yang kemudian digunakan sebagai pedoman untuk menjalani hidup. Seiring berkembangnya zaman pendidikan tentu memiliki perubahan yang pesat dari waktu ke waktu, seperti penggunaan teknologi saat ini yang menunjang setiap proses pendidikan.

Dalam membentuk perubahan ditengah-tengah masyarakat bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan terutama dalam bidang pendidikan di era globalisasi yang serba cepat dan kompleks. Untuk mencapai perubahan tersebut Negara memerlukan generasi-generasi muda yang mampu membawa negaranya ke arah perubahan yang lebih baik lagi. Dengan adanya teknologi saat ini diharapkan dapat membantu manusia dalam melakukan pekerjaan dengan mudah, cepat dan akurat terutama dalam bidang pendidikan. Keberhasilan dalam pendidikan juga tidak terlepas dari bagaimana cara guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

Pada era globalisasi ini guru juga dituntut untuk menjadi guru yang profesional. Profesional seorang guru dalam menghadapi pendidikan era globalisasi tidak hanya focus belajar didalam kelas saja melainkan membimbing serta membentuk kepribadian yang nantinya mampu bersaing.

Belajar merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Proses belajar juga tidak

harus monoton atau dalam arti lain proses belajar juga dapat menggunakan pembelajaran yang memberikan kenyamanan serta dapat memberikan motivasi bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan zaman yang juga dapat memberikan efek samping terhadap hasil belajar peserta didik. Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan adanya teknologi, hal ini pun berlaku dalam dunia pendidikan dengan adanya teknologi ini kemudahan bagi guru maupun peserta didik itu sendiri. Menurut Sanjaya, dkk, (2023: 659), menyatakan bahwa, "Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin hari semakin canggih, keberadaan teknologi yang semakin pesat ini sangat dirasakan manfaatnya oleh manusia dalam berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan".

Teknologi memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan serta mempermudah guru dan peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan dapat memberikan kemudahan bagi guru pada saat mengajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar dikelas supaya proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memberikan efek samping yang positif bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, terbukti pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) banyak sekolah-sekolah yang telah

menggunakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital atau E-Learning. Menurut Purwianto dan Fahyuni, (2021:553) menyimpulkan bahwa “Pembelajaran berbasis E-learning memunculkan paradigma baru di masyarakat serta perubahan di sistem pendidikan”. E-learning merupakan suatu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya untuk menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengubah keterampilan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Melalui E-learning, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan penting dari pendidik, tetapi juga aktif mengamati, serta ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada kondisi normal pembelajaran dengan menggunakan E-learning menjadi salah satu kemajuan tersendiri di dunia pendidikan dan sangat diminati. Guru dan peserta didik tidak perlu lagi mencatat atau menyampaikan materi pembelajaran secara manual, tetapi beralih menggunakan media teknologi pembelajaran.

Banyak permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, seperti suasana pembelajaran yang pasif dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu guru dituntut untuk menjadi guru inovatif, adaptif dan kreatif serta mampu membawa Suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu dalam proses pembelajaran pemilihan dalam media atau metode pembelajaran, penggunaan teknologi yang relevan oleh guru

dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi ajar secara lebih baik. Menurut Sudjana dalam ditiyaningsih dkk (2020:2) menyimpulkan bahwa,

keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) siswa turut melaksanakan tugas dalam proses pembelajaran;
- 2) siswa terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan belajar;
- 3) siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- 4) siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya;
- 5) siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;
- 6) siswa melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal dalam kegiatan belajarnya;
- 7) siswa menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Budiman dalam Purwianto & Fahyuni(2021:554) menyimpulkan bahwa, Mengetahui peran digital media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan hasil belajar seperti yang diharapkan, maka pemahaman guru secara utuh

mengenai media pembelajaran juga diperlukan sebagai bagian integral dari pembelajaran itu sendiri. Selanjutnya menurut Pelipa Dan Marganingsih (2021:87) menyatakan bahwa, “Tersedianya bahan ajar berupa media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga ada keterlibatan siswa dalam pembelajaran”.

Terkait perihal tersebut quizizz merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran quizizz merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah permainan interaktif dalam pembelajaran dikelas. Quizizz berupa latihan soal yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang (Kurniawan & Huda, dalam Aprianis, 2022:4). Menurut Anisah Dan Wahyuningsih (2023:2) menyimpulkan bahwa,

Di zaman sekarang ada banyak sumber pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mengubah seberapa hasil siswa belajar salah satunya adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis internet yang memiliki suara, musik, foto, dan video yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran quizizz ini mampu menunjang pembelajaran yang lebih baik karena penerapan dari media quizizz sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman saat ini. Aplikasi Quizizz menjadikan kegiatan pembelajaran dirumah atau disekolah

mudah terlaksana dan tidak membosankan bagi siswa. Selain itu Aplikasi ini juga tidak harus di download di playstore tetapi bisa langsung digunakan, yaitu dengan menggunakan google. Diharapkan, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran ini, guru dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi quizizz untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Dengan adanya Aplikasi quizizz ini dapat memberikan pengaruh yang baik bagi guru maupun peserta didik karena memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi dan dalam membuat pertanyaan yang dapat berupa game. Dalam aplikasi quizizz ini juga menyediakan tes subjektif dan tes objektif, yang dapat digunakan guru sesuai dengan kemampuan peserta didik. Menurut Purwianto, & Fahyuni, (2021:556), menyatakan bahwa,

Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan media Quizizz sebagai salah satu media E-learning menunjukkan kemanfaatan yang didapat pada aplikasi ini mampu meningkatkan kompetensi siswa sekaligus mampu mengembangkan kecakapan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT (information and communication tecknology).

SMA Negeri 4 Sintang merupakan sekolah yang beralamat di Jl. P. Laksemana Dipa Kelurahan Kapuas Kiri Hilir, Ladang, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang,

Kalimantan Barat. SMAN 4 Sintang merupakan sekolah yang akan menjadi objek dalam penelitian ini. Dalam setiap jenjang pendidikan tentunya menginginkan adanya prestasi-prestasi yang harus dicapai setiap peserta didiknya, melalui guru-guru yang memberikan pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan guru dalam menguasai materi yang disampaikan sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa siswa pada SMA Negeri 4 Sintang pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz pada saat pembelajaran dikelas pada mata pelajaran lain, akan tetapi pada mata pelajaran ekonomi kelas X belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz. Quizizz adalah media edukasi digital (multimedia) berbentuk game latihan soal maupun presentasi daring yang membantu guru untuk mendistribusikan materi pembelajaran guna lebih mudah dipahami oleh siswa (Ulhusna dalam Purwianto, & Fahyuni, 2021:556). Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Sintang”.

**B. METODE**

Pendekatan penelitain yang digunakan pada penelitaina adalah penelitian kuantitatif

dengan bentuk penelitian eksperimen *quasi exsperimetal desain*, adapun desain eksperimen dalam penelitian ini adalah desain *nonivalent control group*. Adapun desain *nonivalent control group* dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

**Table 3.1**  
***Nonivalent Control Group Desain***

| Kelompok | <i>pretest</i> | Perlakuan | <i>posttest</i> |
|----------|----------------|-----------|-----------------|
| E        | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub>  |
| K        | O <sub>3</sub> | -         | O <sub>4</sub>  |

Sumber : Sugiyono, (2019:79)

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang data siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

**Table 3.2**  
**Data Siswa Kelas X**

| Kelas       | Jumlah siswa |
|-------------|--------------|
| X A         | 30           |
| X B         | 34           |
| X C         | 33           |
| X D         | 32           |
| X E         | 31           |
| X F         | 35           |
| Total Siswa | 195          |

Sumber : Guru SMAN 04 Sintang.

Selanjutnya teknik pengambilan sampel pada kelas eksperimen menggunakan *nonprobability sampling*, yaitu dengan *sampling purposive*. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan teknik *probability samplin*, yaitu simpel

*random sampling*. Berdasarkan teknik yang digunakan maka didapati sampel kelas eksperimen adalah kelas XA dan kelas kontrol adalah kelas XD. Adapun sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Table 3.3**  
**Sampel penelitian**

| Kelas       | Jumlah Siswa | Keterangan       |
|-------------|--------------|------------------|
| XD          | 32           | Kelas Control    |
| XA          | 30           | Kelas Eksperimen |
| Total Siswa | 62           |                  |

Sumber : Guru SMAN 04 Sintang

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, teknik pengukuran, teknik dokumentasi. Sedangkan alat pengumpulan data sebagai berikut, lembar observasi, lembar angket, soal tes, dan dokumentasi.

**C. Pembahasan dan Hasil**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru ketika didalam kelas. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh data hasil belajar maka diberikan pretest dan posttest kepada siswa untuk melihat bagaimana hasil belajar dari siswa itu sendiri, baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan soal tes yang sama.

Dalam penelitian ini melibatkan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* yang berjumlah 30 orang dan kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan jumlah 32 orang siswa.

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Mean, Modus, Media, Max, Min**

| Keterangan | Eksperimen      |                 | Kontrol         |                 |
|------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|            | <i>Pre-test</i> | <i>pos-test</i> | <i>Pre-test</i> | <i>Pos-test</i> |
| Mean       | 49,43           | 68,50           | 46,09           | 60,94           |
| Modus      | 53              | 66              | 43              | 46              |
| Median     | 48              | 66              | 43              | 61,5            |
| Maksimal   | 70              | 90              | 66              | 80              |
| Minimal    | 36              | 50              | 33              | 46              |

Untuk melihat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz, maka dilakukan perhitungan indeks gain hake rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

Indeks gain hake rata-rata

$$= \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Indeks gain hake rata-rata =

$$\frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Pengujian *indek gain hake* kelas eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Indeks gain hake rata-rata} &= \frac{68,50 - 49,43}{100 - 49,43} \\ &= \frac{19,07}{50,57} \\ &= 0,38 \end{aligned}$$

Pengujian *indek gain hake* kelas kontrol

$$\begin{aligned} \text{Indeks gain hake rata-rata} &= \frac{60,94 - 46,09}{100 - 46,09} \\ \text{Indeks gain hake rata-rata} &= \frac{14,85}{53,91} \\ &= 0,28 \end{aligned}$$

Pada kelas eksperimen saat melakukan tes awal (*pretest*) memperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 36 dengan rata-rata nilai 49,43. Sedangkan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) nilai tertinggi 66 dan nilai terendah 33 dengan rata-rata 46,09.

Selanjutnya nilai *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi, yaitu 90 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 68,50. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi, yaitu 80 dan nilai terendah, yaitu 46 dengan rata-rata 60,94.

Setelah memperoleh data hasil dari penelitian dilapangan dan pengolahan data, maka didapatkan hasil perhitungan statistilk. Analisis data tes awal diawali dengan menganalisis setiap sampel penelitian pada

kelas eksperimen maupun kelas kontrol apakah berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas pada pengukuran awal (*pretest*) dengan menggunakan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji *chi kuadrat* hitung memperoleh nilai signifikan sebesar 8,49 pada kelas eksperimen dan 5,12 pada kelas kontrol, kedua angka tersebut lebih kecil dibandingkan dengan *chi kuadrat* tabel, yaitu 11,070. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel diatas berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas menggunakan uji varian terbesar dibagi dengan varian terkecil dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji berupa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,06 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan nilai  $F_{tabel}$  sebesar 1,84 yang artinya nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Analisis data tes awal dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametris. Berdasarkan hasil analisis data tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata skro tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengujian hopitesis dengan menggunakan uji Z pada taraf signifikan 0,05. Hasil pengujian berupa nilai Zhitung sebesar 1,46 kemudian dibandingkan dengan nilai Ztabel sebear 1,96. Dengan demikian dapat disimpilkan nilai Zhitng  $< Z_{tabel}$  yang artinya tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada

pengukuran awal (pretest) pada mata pelajaran ekonomi dikelas X SMA Negeri 4 sintang.

Setelah diberikan pengukuran awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana setelah diberikan tes awal maka selanjutnya pembelajaran dikelas sebanyak dua kali pertemuan pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka selanjutnya diberikan pengukuran akhir (posttest) pada kedua kelas tersebut.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan tes akhir (posttest). Pertama dilakukan uji normalitas data tes akhir untuk setiap kelas dengan menggunakan uji chi kuadrat hitung dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena itu diperoleh nilai chi kuadrat hitung untuk kelas eksperimen 9,74 dan untuk kelas kontrol 8,78. Sedangkan untuk chi kuadrat tabel sebesar 11,070. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data diatas berdistribusi normal karena chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel.

Langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji varian terbesar dengan varian terkecil dengan taraf signifikan 0,05. Hasil yang diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,32 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan nilai Ftabel sebesar 1,83, yang artinya nilai Fhitung < Ftabel maka dapat disimpulkan data tersebut bersifat homogen.

Analisis data pengukuran akhir (posttest) selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametris, yaitu uji Z dengan taraf signifikan 0,05. Diperoleh nilai Zhitung sebesar 2,70 jika dibandingkan dengan nilai Ztabel sebesar 1,96. Dengan demikian nilai Zhitung > Ztabel oelh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (posttest) pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Sintang.

Selanjutnya untuk melihat perbedaan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan rumus uji Z dengan taraf signifikan 0,05. Diperoleh nilai Zhitung sebesar 7,65 jika dibandingkan dengan nilai Ztabel sebesar 1,96. Dengan demikian nilai Zhitung > Ztabel artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) pada kelas eksperimen mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Sintang. Selanjutnya pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) pada kelas kontrol dengan menggunakan uji Z dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena itu diperoleh nilai Zhitung sebesar 6,67 sementara nilai Ztabel sebesar 1,96. Dengan demikian nilai Zhitung > Ztabel yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (pretest) dan

pengukuran akhir (posttest) pada kelas kontrol mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Sintang.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang sama.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 4 Sintang dengan pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran yang didukung juga oleh penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. Dityaningsih dkk (2020:7) menyatakan bahwa, “terdapat pengaruh game edukasi quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 ciputan jurusan perbankan syariah “. Dengan hasil uji hipotesis one sample t-test, untuk hasil belajar diperoleh nilai  $t_{hitung} = 26,815 > t_{tabel} = 2,145$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Anisa dan Wahyuningsih (2023) menyatakan bahwa, “terdapat pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar menulis latihan teks rumpang siswa kelas XI-7 SMA Negeri 1 Mneganti” dengan hasil yang diperoleh hasil pretest dan posttest dianalisis dengan uji normalitas, uji N-Gain, dan uji

wilcoxon, dengan memperoleh hasil signifikan (sig- 2-tailed) sebesar  $.000 < 0,05$  yang artinya hipotesis diterima,

3. Al-Aziz dkk (2023:6) menyatakan bahwa, “ada pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar pkn siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang” dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai pretest ( $78,8 > 66,11$ ). Adapun nilai Y yang menjadi rujukan kriteria pengaruh menunjukkan angka 19,9% (kategori rendah). Maka dari itu nilai hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan dalam penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima.

Untuk melihat sejauh mana perbedaan peningkatan dari masing-masing sampel dapat dilihat dari kaulitas peningkatannya. Kualitas peningkatan didapat dari hasil nilai indeks gain sebesar 0,38 yang tergolong sedang dan untuk kelas kontrol sebesar 0,28 yang tergolong kurang.

Berdasarkan analisis observasi guru pada pertemuan I dan pertemuan II pada kelas eksperimen memperoleh hasil presentase 92% dan 100% untuk observer I dan observer II, sehingga diperoleh hasil presentase pelaksanaan dengan rata-rata 96% dengan kriteria yang sangat baik yang artinya guru melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti itu sendiri.

Selanjutnya observasi guru kelas kontrol pada pertemuan I dan pertemuan II pada observer I dan observer II diperoleh hasil presentase 84% dan 76%, sehingga diperoleh hasil presentase dengan rata-rata 80% dengan kriteria yang sangat baik dan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang untuk proses pembelajaran dikelas.

Selanjutnya hasil observasi siswa yang di amati oleh dua orang observer dengan jumlah siswa 30 orang kelas eksperimen pada pertemuan I, yaitu 91% dan pertemuan II, yaitu 91% dengan presentase rata-rata 91% untuk observer I dan observer II. .

Sedangkan untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang dan diamati oleh dua orang observer dengan hasil presentase pertemuan I, yaitu 100% dan pertemuan II, yaitu 83% dengan rata-rata 91,5% untuk observer I dan observer II, Maka dapat disimpulkan bahwa kedua hasil presentase diatas sangat baik.

#### D. Simpulan

Berdasarkan analiisis data yang telah dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Sintang. (Studi Eksperimen Dikelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang Tahun

Pelajarann 2023/2024). Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan secara khusus.

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control pada pengukuran awal (*pre-test*) pada mata pelajaran ekonomi dikelas X SMA Negeri 4 Sintang denngan hasil  $Z_{hitung}$  sebesar 1,45 dan  $Z_{tabel}$  paada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,96.
2. Terdapat perbedaaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control pada pengukuran akhir (*post-test*) pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 4 Sintang denngan hasil  $Z_{hitung}$  sebesar 2,66 dan  $Z_{tabel}$  paada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,96.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen mata pelajaran ekonomi dikelas X SMA Negeri 4 Sintang denngan hasil  $Z_{hitung}$  sebesar 7,65 dan  $Z_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,96
4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post-test*) pada kelas control mata pelajaran ekonomi dikelas X SMA Negeri 4 Sintang denngan hasil  $Z_{hitung}$  sebesar 6,67 dan  $Z_{tabel}$  paada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,96.
5. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz* di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang Tahun Pelajaran

2023/2024, berjalan dengan baik, hal ini terbukti dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* dengan presentase 65,85% dengan kriteria yang baik.

### Daftar Pustaka

- Al-Aziz dkk. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG." *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*
- Bobi, Y. 2016. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Pada Pokok Bahasan Uang (Studi Eksperimen Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ambalau Tahun Pelajaran 2015/2016)". *Skripsi*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Dityaningsih.dkk. 2020. "Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Pelipa. E. D, dan Marganingsih. A, 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Take And Give Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Ekonomi Moneter. JURKAMI. Volume 6 No. 1. Hal 87-94
- Purwianto, dan Fahyuni. 2021. "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*
- Sanjaya. dkk. 2023. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR." *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta