

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MATA KULIAH ANALISA DAN DESAIN SISTEM INFORMASI**

**Dyan Yuliana<sup>1\*</sup>, Achmad Baijuri<sup>2</sup>, Arico Ayani Suparto<sup>3</sup>,  
Siti Seituni<sup>4</sup>, and Niken Pundri Selvianda<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Jl. Argopuro Gg. VII,  
Mimbaan, Situbondo, 68322, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy, Jl. KHR Syamsul Arifin NO. 1-2 Sukorejo,  
Situbondo, 68374, Indonesia

<sup>1\*</sup>Corresponding E-mail: pitikpitik23@gmail.com

### **Abstract**

The development of Information and Communication Technology is currently growing very rapidly, this is proven by the emergence of sophisticated technological equipment that has changed human lifestyles today. As an educator, of course you must be able to adapt the way you educate to the lifestyle in the digital era like today. This is done as an effort to prepare students to face future challenges. Educators are required to make innovations in the learning process. To support the needs needed to implement active learning in the classroom, there needs to be media that can support the implementation of this learning optimally to stimulate effective communication skills through active learning that integrates information and communication technology. One of the learning media that is widely used today is Quizizz, which is an educational game application that can support the learning process significantly for measuring or assessing the learning process. Presenting questions in game form can attract students' interest, so that they will be more enthusiastic in working on the questions given. This research uses a quantitative research approach with a pre-experimental design type with a one group pretest posttest design research form. Decision making through hypothesis testing using the SPSS version 29 application. The hypothesis testing technique uses the paired sample t-test and simple linear regression test. The results obtained from the paired sample t-test in SPSS version 29 are known as the sig value. (2-tailed) of 0.001. In accordance with the basis for decision making in the paired sample T-test that the sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.001 < 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, meaning that there is a significant difference between the pretest and posttest results with an influence level of 0.144 or 14.4% so it can be concluded that there is an influence of use Quizizz learning media on the learning outcomes of fifth semester students in the Information Systems Analysis and Design course at STKIP PGRI Situbondo.

**Keywords:** *Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, ANDESI SFO.*

### **Abstrak**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini berkembang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan bermunculan peralatan teknologi canggih yang telah mengubah gaya hidup manusia pada saat ini. Sebagai seorang pendidik, tentunya harus mampu menyesuaikan cara mendidik dengan gaya hidup di era digital seperti saat ini. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Pendidik dituntut untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung kebutuhan yang diperlukan dalam menerapkan pembelajaran aktif di kelas, perlu adanya media yang dapat menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut secara maksimal untuk memacu kemampuan komunikasi efektif melalui pembelajaran aktif yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MATA KULIAH ANALISA DAN DESAIN SISTEM INFORMASI

Quizizz yang merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. Penyajian soal dengan bentuk game dapat menarik minat mahasiswa, sehingga mereka akan lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest design. Pengambilan keputusan melalui uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29. Teknik pengujian hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dan uji regresi linier sederhana. Hasil yang diperoleh dari uji paired sampel t-test di SPSS versi 29 yaitu diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  atau  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan tingkat pengaruh sebesar 0,144 atau 14,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa semester V mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi di STKIP PGRI Situbondo.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, ANDESISFO.*

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran ialah memperjelas penyajian materi dan informasi, sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar [1].

Saat ini, pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran sudah mulai digalakkan, seperti pemanfaatan internet. Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan *e-learning*, salah satunya untuk menambah materi dan mengganti kekurangan tatap muka antara pendidik dan peserta didik yang berhalangan hadir karena suatu hal. Selain itu, dengan *e-learning* dimungkinkan juga untuk dilakukan kegiatan penilaian, dimana pendidik bisa memberikan sejumlah soal atau tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik dalam durasi waktu tertentu [2].

Penilaian dapat diartikan sebagai proses mengumpulkan dan mengolah informasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan pihak yang melakukan penilaian, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk pemantauan dan pengevaluasian proses, kemajuan belajar, dan umpan balik peserta didik yang dilakukan secara terus menerus [3]. Penilaian pada penelitian ini difokuskan penilaian formatif yang dilaksanakan secara daring. Penilaian secara daring ini dilakukan dengan menggunakan internet yang dapat digunakan dimanapun selama

memiliki jaringan internet. Penilaian berbasis daring ini dapat dilakukan dengan memahami betul cara menggunakan aplikasi melalui *smartphone* dan komputer/laptop. Dengan pemahaman yang baik, pendidik bisa memanfaatkan aplikasi daring ini untuk proses penilaian hasil belajar peserta didik.

Aplikasi-aplikasi berbasis *website* menyediakan sarana yang mudah dalam proses penilaian pembelajaran. Berbagai jenis aplikasi daring yang digunakan sebagai media penilaian contohnya yaitu *google form*, *edmodo*, *zoom*, dan *quizizz*. Dari beberapa aplikasi tersebut, peneliti memilih menggunakan *quizizz*. Aplikasi ini lebih diunggulkan karena pengoperasiannya yang mudah dan bisa menjadi saran yang tepat karena terdapat banyak fitur yang dapat digunakan sebagai penilaian, seperti pembuatan kuis, penilaian, dan peringkat antar peserta didik langsung diketahui ketika peserta didik selesai mengerjakan kuis yang diberikan pendidik [3].

Permasalahan yang muncul pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi pada mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi yaitu sebagian besar mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami soal-soal yang diberikan oleh dosen, khususnya pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Hal ini mengakibatkan banyak dari mahasiswa menjawab asal-asalan soal-soal yang diberikan, sehingga berdampak pada hasil ujian atau nilai yang rendah (di bawah C). Selain itu, mahasiswa terkadang merasa jenuh dalam menyelesaikan soal-soal yang selama ini diberikan secara manual dalam bentuk teks yang ditulis pada kertas/lembar ujian terlebih lagi jika soalnya lumayan banyak. Penggunaan metode semacam ini yang monoton berdampak pada kurangnya perhatian dan motivasi mahasiswa terhadap mata kuliah tersebut. Jika motivasi dan minat mahasiswa rendah, maka ini akan sangat berpengaruh terhadap semangat mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh dosen, sehingga hasil belajarnya pun akan rendah. Kurangnya kreativitas dosen dalam menyajikan soal-soal latihan/ujian menyebabkan suasana pembelajaran menjadi membosankan dan mahasiswa lebih cepat jenuh dalam mengikuti perkuliahan.

Bermain *game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat *game* digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis *game* dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran [4]. Selain itu, media berbasis *game* menarik minat peserta didik dan menginspirasinya untuk terus belajar. Melihat manfaat positif dari penggunaan media berbasis *game* dalam proses pembelajaran, maka tidak heran saat ini banyak yang menggunakan media tersebut.

Salah satu media berbasis *game* yang sering digunakan ialah *quizizz*. Melalui aplikasi ini, pendidik dapat menggabungkan instruksi, pembahasan, dan evaluasi. *Quizizz* menghubungkan seluruh pendidik-pendidik di dunia dan semua pendidik yang ada di dalamnya dapat mengakses *quizizz* secara gratis. Oleh karena itu, pendidik dapat berkreasi di dalam pembelajaran dan tidak kehabisan ide. Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan dimana saja, tidak terikat oleh ruang dan waktu. Hal ini dikarenakan *quizizz* memiliki pengaturan waktu, kapan kuis akan dibuka dan kapan berakhirnya. Peserta didik hanya perlu memasukkan kata sandi atau *game pin* untuk memulai kuisnya tanpa perlu berada dalam suatu tempat yang sama dengan pendidik atau teman-temannya.

Aplikasi *quizizz* cenderung hemat dalam penggunaan data internet dan mudah digunakan oleh pendidik serta peserta didik. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* dalam bentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya saja untuk penilaian

formatif. *Quizizz* juga merupakan aplikasi berbasis *game* yang membawa aktivitas belajar lebih konsentrasi dan menyenangkan. Penggunaannya sangat mudah (tidak sekompleks membuat tes interaktif dengan *software* animasi), namun memiliki kualitas hasil sekelas penggunaan *software* animasi. Konsep dari penilaian ini adalah memanfaatkan *smartphone* sebagai media yang didalamnya terdapat pertanyaan dimana pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan waktu yang telah ditentukan serta aplikasi ini dapat menampilkan skor secara langsung sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut melalui *smartphone* yang dimiliki. Hal ini membuat *quizizz* menjadi media penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil secara cepat kepada pendidik, sehingga pendidik bisa mengambil tindakan sesegera mungkin kepada peserta didik.

## **2. Tinjauan Pustaka**

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar” [5]. Lebih lanjut, media merupakan alat-alat atau perlengkapan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video* kamera, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer [6]. Berdasarkan pengertian tentang media diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dan pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajarnya [7]. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya sendiri, maka ia akan bersemangat dalam belajar dan diharapkan prestasi belajarnya pun akan meningkat [8]

Melalui media pembelajaran peserta didik juga menjadi aktif mencari tahu, karena ia tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga ikut melakukan kegiatan seperti mengamati, menyimulasikan, memerankan, dan lain-lain untuk memperoleh informasi dan pengetahuan [9]. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membiasakan karakter-karakter baik pada peserta didik seperti karakter bertanggung jawab, jujur, tekun, dan karakter-karakter lain yang berguna untuk masa depan peserta didik [10]. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh guru dan peserta didik di dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran yang dipilih dapat menunjang proses belajar mengajar, maka guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia maupun melakukan inovasi-inovasi pada media pembelajaran.

*Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan [11]. Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, *polling*, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan

soal.

Penyajian soal dengan bentuk game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain : 1) memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, 2) melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, 3) sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, 4) mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, dan 5) membuat peserta didik semakin kreatif [12].

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar. Penelitian dengan menggunakan permainan kartu yang memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno pada mahasiswa STMIK dan STIKOM Indonesia, Denpasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa [13]. Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian terkait menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa semakin teliti dan tenang dalam mengerjakan soal atau kuis, dan melatih siswa untuk memiliki manajemen waktu yang baik [14]. Aplikasi *quizizz* sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu mahasiswa [15]. Melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian mahasiswa setelah melalui pembelajaran.

### 3. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre experimental designs dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Pre-eksperimen *design (nondesign)* yaitu jenis penelitian belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel dependen [16]. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Alasan menggunakan desain penelitian ini karena hanya ada satu kelompok yang digunakan dalam penelitian, sehingga tidak ada kelompok yang digunakan sebagai kelompok pembanding. Pada desain tersebut perlakuan diberikan sebelum dan sesudah. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut [17] :

TABEL 1 DESAIN PENELITIAN

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

X = Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *quizizz*

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Pada akhir

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MATA KULIAH ANALISA DAN DESAIN SISTEM INFORMASI**

pertemuan mahasiswa diberi *posttest* yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal yang dilakukan pada kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Data yang diperoleh diolah dengan cara sebagai berikut :

a. Pengolahan Data Tes Kognitif

Langkah pertama dalam pengolahan data kuantitatif tersebut yaitu memberi skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah pada soal *pretest* dan *posttest*. kemudian skor yang telah diperoleh diubah menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut [18] :

$$Nilai\ siswa = \frac{Skor\ siswa}{Skor\ total} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media *quizz* yaitu dengan cara diterjemahkan kedalam skor *gain*. Untuk mendapatkan *gain* diperoleh dengan mengurangkan skor *posttest* dengan *pretest* sebagai berikut [19] :

$$Indeks\ gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimum - skor\ pretest} \dots\dots\dots (2)$$

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis (T-test) untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata sampel yang diambil. Berikut adalah rumus untuk mencari nilai uji t dengan t hitung berikut rumus yang digunakan.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan :

D = Selisih  $X_1$  dan  $X_2$  (*pretest* – *posttest*)

d = Selisih D dengan rata-rata nilai D ( $D - \bar{X}_D$ )

n = Jumlah anggota sampel (banyaknya data)

**4. Hasil dan Pembahasan**

Berikut ini hasil pre-test dan post-test mahasiswa semester VII pada mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi.

TABEL 2 HASIL PRETEST DAN POSTEST

No.	Nama Mahasiswa	Pretest (X <sub>1</sub> )	Posttest (X <sub>2</sub> )	D = X <sub>1</sub> -X <sub>2</sub>	$\bar{X}_D$	d = D- $\bar{X}_D$	d <sup>2</sup>
1.	Ahmad Sufyan	40	85	-45	-19	-26	676
2.	Anggi Ferdianto Eka Saputra	70	75	-5	-19	14	196
3.	Aniyah	65	75	-10	-19	9	81
4.	Ansori	45	80	-35	-19	-16	256
5.	Aska Maliya	80	95	-15	-19	4	16
6.	As'ad	80	100	-20	-19	-1	1
7.	Dimas Adi Saputra	30	70	-40	-19	-21	441
8.	Fathor Rosit	75	85	-10	-19	9	81
9.	Fathullah Amin	55	60	-5	-19	14	196
10.	Inas Wildan Zamroni	70	75	-5	-19	14	196
11.	Jagad Muhammad	15	60	-45	-19	-26	676
12.	Khoirur Roisil Udzri	55	70	-15	-19	4	16

13.	Kholisotul Muawanah	70	100	-30	-19	-11	121
14.	M. Rifqi Abdul Hamid	45	70	-25	-19	-6	36
15.	Mahfud Hadi	70	75	-5	-19	14	196
16.	Malika Khoiriyah	95	90	5	-19	24	576
17.	Miftahus Sudur	35	70	-35	-19	-16	256
18.	Nur Afia	55	70	-15	-19	4	16
19.	Moch. Rizal Maulana	15	85	-70	-19	-51	2601
20.	Moh. Aditiya	55	75	-20	-19	-1	1
21.	Mohammad Choirul Anam	60	70	-10	-19	9	81
22.	Muh. Fawaidul Makkiyah	65	60	5	-19	24	576
23.	Novita Nusari	50	70	-20	-19	-1	1
24.	Nur Aida	65	70	-5	-19	14	196
25.	Rudi Agus Wilantara	65	85	-20	-19	-1	1
26.	Shinta Noviana Dewi	70	65	5	-19	24	576
27.	Siti Karunia Dewi	65	70	-5	-19	14	196
28.	Siti Muhafizah	50	80	-30	-19	-11	121
29.	Undayani Safitri	95	70	25	-19	44	1936
30.	Wahidi Muhtar	40	70	-30	-19	-11	121
31.	Yuski Fausi Al Faruq	35	60	-25	-19	-6	36
32.	Yuni Maulidatul Isnaiyah	75	65	10	-19	29	841
33.	Zainur Rahman	50	80	-30	-19	-11	121
34.	Zainol Abrori	60	75	-15	-19	4	16
35.	Moh. Hadi	35	85	-50	-19	-31	961
36.	Ahmad Riyanto	25	65	-40	-19	-21	441
37.	Darussalam	50	60	-10	-19	9	81
38.	Akhmad As'at Asy'ari	55	80	-25	-19	-6	36
39.	Ahmad Hilmi	35	75	-40	-19	-21	441
40.	Andika Fajri As'ari	55	60	-5	-19	14	196
41.	Dwi Citra Irawan	60	80	-20	-19	-1	1
42.	Anis Febriyanti	90	90	0	-19	19	361
43.	Ikrom Maulana	45	60	-15	-19	4	16
44.	Frengki Nur Holis	50	80	-30	-19	-11	121
45.	Herman Felani	45	80	-35	-19	-16	256
46.	Imam Sonhaji	50	60	-10	-19	9	81
47.	Kavel Kafabi Fahrozi	65	70	-5	-19	14	196
48.	Roni Sugianto	40	60	-20	-19	-1	1
49.	Ulfatus Sonia	75	80	-5	-19	14	196
50.	Nafisah	15	65	-50	-19	-31	961
<b>Jumlah</b>							<b>15800</b>

Data hasil belajar mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi juga diterjemahkan kedalam skor *gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *quizizz*. Untuk mendapatkan N-Gain diperoleh dengan mengurangi skor *postest* dengan *pretest*. Secara matematis, persamaan ini dapat dituliskan sebagai berikut :

1. Pengolahan Data Tes Kognitif

$$\begin{aligned} \text{Indeks gain} &= \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \\ &= \frac{3705 - 2755}{5000 - 2755} \end{aligned}$$

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MATA KULIAH ANALISA DAN DESAIN SISTEM INFORMASI**

$$= \frac{950}{2245}$$

$$= 0,42$$

Berdasarkan tabel kriteria nilai *N-Gain* terhadap tingkat aktivitas mahasiswa diperoleh nilai *N-Gain* 0,42, maka hasil belajar mahasiswa dikategorikan sedang, sehingga hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi” dikategorikan sedang dan dapat diterima.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-test

Menghitung nilai t :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{-19}{\sqrt{\frac{15800}{50(50-1)}}}$$

$$= \frac{-19}{\sqrt{6,4489}}$$

$$= \frac{-19}{2,5394}$$

$$= -7,482$$

TABEL 3 HASIL UJI PAIRED SAMPEL T-TEST SPSS VERSI 29

		Paired Samples Test					Significance			
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Sebelum Perlakuan - Setelah Perlakuan	-19.00000	17.95686	2.53948	-24.10328	-13.89672	-7.482	49	<,001	<,001

Dari hasil *uji paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel *T-test* bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi.

b. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Package for Social Science)* versi 29. Dari hasil perhitungan uji regresi linier sederhana diperoleh hasil sebagai berikut :

TABEL 4 HASIL UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.380 <sup>a</sup>	.144	.126	17.82689

a. Predictors: (Constant), Setelah Perlakuan

Dari perhitungan dengan aplikasi *SPSS* diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* yaitu 0,144 atau 14,4%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ialah sebesar 14,4%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* berada pada rentang 0,00–0,199 dikategorikan sangat rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar mahasiswa.

Adapun ringkasan hasil hitung pengujian hipotesis ditampilkan pada tabel di bawah ini :

TABEL 5 RINGKASAN HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS

No.	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil	Keterangan
1.	Uji beda nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	<i>Paired Sampel T-test</i>	0,001 < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
2.	Untuk mengetahui adakah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan seberapa besar persentasenya.	Uji Regresi Linier Sederhana	0,144 atau 14,4%	Variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat sebesar 0,144 atau 14,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa <i>quizizz</i> memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajarmahasiswa

**5. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis yang meliputi analisis nilai *N-Gain*, uji *paired sample T-test*, dan analisis regresi linier sederhana serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan oleh peneliti, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,42 yang berada pada rentang 0,41–0,60 maka aktivitas mahasiswa dikategorikan sedang dan dapat diterima. Hasil uji *paired sample T-test*, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis uji regresi linier sederhana diketahui bahwa besarnya nilai *R-Square* yaitu 0,144 atau 14,4%, hal ini menunjukkan bahwa besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ialah sebesar 14,4% dengan kategori sangat rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah Analisa dan Desain Sistem

Informasi dengan tingkat pengaruh sangat rendah.

## **6. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran bagi teman sejawat (dosen) untuk lebih mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak menimbulkan efek jenuh atau bosan bagi mahasiswa, sehingga minat dan hasil belajar mahasiswa juga meningkat. Saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil dan prestasi belajar.

## **Referensi**

- [1] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, vol. 4, no. 2, pp. 163–172, 2020.
- [2] A. Ihwanah, "Implementasi E-Learning dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi," *J. Cakrawala*, vol. XI, no. 1, 2016.
- [3] N. Mukharomah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah," *J. WANIAMNEY J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 12–14, 2021.
- [4] D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
- [5] Nunu Mahnun, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2012, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [6] Yudiantara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar," *J. Pendidik. Tek. Sipil*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2015.
- [7] R. Sumiharsono and H. Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- [8] A. E. Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–9, 2017.
- [9] D. Iga Luhsasi and C. Lita Permatasari, "Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 1, pp. 51–59, 2020.
- [10] D. S. Sitorus, Siswandari, and Kristiani, "The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty," *Cakrawala Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 120–129, 2019.
- [11] S. P. Anggia and T. Musfiroh, "Pengembangan Media Game Digital Edukatif," *J. LingTera*, vol. 1, no. 2, pp. 123–135, 2014.
- [12] S. De Freitas, "Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme." [Online]. Available: [http://www.jisc.ac.uk/uploaded\\_documents/Summary\\_report](http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/Summary_report)
- [13] R. Winatha and K. M. D. Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap

- Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation and Achievement,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 198–206, 2020.
- [14] E. Nurhayati, “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19,” *J. Pedagog.*, vol. 7, no. 3, p. 145, 2020, doi: <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- [15] Sudijono, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 1, p. 111, 2012, doi: 10.21831/jpv.v6i1.8118.
- [16] Sugiyono, “Halus Pada Anak Kelompok A Di TK Hidayatullah Lidah Kulon Surabaya,” pp. 3–6, 2015.
- [17] Sugiyono, “Pengaruh Harga Jual Kaca Patri Jenis Silver Terhadap Nilai Penjualan Pada Cv. Karunia Kaca Palembang Tahun 2004-2015,” *J. Ecoment Glob.*, vol. 2, no. 2, p. 49, 2014, doi: 10.35908/jeg.v2i2.251.
- [18] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [19] Sundayana, “Metode Penelitian Metode Penelitian,” vol. 2, pp. 22–34, 2014.