

Media Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta.

Siti Nurfadilah^{1*}, M. Fakhruddin², Nurzengky Ibrahim³.

¹Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, Jakarta, 13220, snurfadilah36@gmail.com

²Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, Jakarta, 13220, mfakhruddin@unj.ac.id

³Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, Jakarta, 13220, nurzengkyibrahim@unj.ac.id

*¹Corresponding email: snurfadilah326@gmail.com

Abstract

This study aims to obtain data on the effect of using Quizizz media on student history learning outcomes at SMA Negeri 10 Jakarta. This research uses experimental research methods. The research design used was True Experimental Design, and the type was Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were students of class X which consisted of 5 classes, and 2 majors. The research sample is class X IPS 3 as the experimental class, and X MIPA 2 as the control class. Based on statistical calculations, the results obtained t_{hitung} 2.896, and the value of t_{tabel} 1.995 with a 95% confidence level ($\alpha=0.05$). Based on these calculations, it can be concluded that the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 is rejected and H_1 is accepted). With the results of these calculations, it can be said that the use of Quizizz media has an effect on student history learning outcomes at SMA Negeri 10 Jakarta.

Keywords

media Quizizz; learning outcomes; history.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 10 Jakarta. Penelitian ini memakai metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design*, dan jenisnya adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas X yang terdiri dari 5 kelas, dan 2 jurusan. Sampel penelitiannya ialah, kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen, dan X MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan *statistic*, didapatkan hasil t_{hitung} 2,896, dan nilai t_{tabel} 1,995 dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_1 diterima). Dengan hasil perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa, penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 10 Jakarta.

Kata kunci

media Quizizz; hasil belajar; sejarah.

*Received: 21 May 2021

*Revised: 4 July 2022

PENDAHULUAN

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan sekitar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Proses pembelajaran itu terdiri dari beberapa kegiatan yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Semua proses kegiatan belajar perlu dievaluasi. Evaluasi pembelajaran oleh pendidik dilaksanakan secara berkesinambungan, untuk meninjau proses, *progres*, dan perbaikan hasil dalam bentuk tes harian, dan tes kenaikan kelas (Umasih, 2012). Hasil belajar bisa didapatkan dari kegiatan ulangan harian, tugas, maupun ulangan kenaikan kelas, hal ini bisa dilakukan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, guru adalah bagian penting yang berperan untuk mendidik serta membimbing siswa. Guru harus menyiapkan metode serta beberapa perangkat pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran mencapai suasana yang aktif, efektif, dan komunikatif. Seorang pendidik juga memerlukan media untuk penunjang pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *Medium* memiliki arti antara atau perantara, yang menunjukkan pada sesuatu yang bisa menggabungkan informasi antara sumber, dan penerima informasi (Yaumi, 2018). Oleh karena itu, sebaiknya guru melakukan persiapan dengan baik agar pembelajaran berjalan sesuai dengan kaidah, dan tujuan yang sebelumnya telah ditentukan. Penggunaan media untuk menarik atensi para siswa diharapkan memberikan suasana yang lebih kondusif bagi para siswa agar timbulnya rasa semangat dalam menjalani proses belajar mengajar. Suasana ini dapat menunjang optimalisasi *output* belajar siswa pada beragam mata pelajaran, diantaranya adalah sejarah.

Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu atau kisah masa lampau manusia, karena dalam sejarah manusia merupakan objek penelitian. Sejarah sendiri menjadi mata pelajaran yang dipelajari di sekolah-sekolah. Sebagai suatu bidang pelajaran, sejarah mengulas kejadian pada masa lalu yang berpengaruh pada kehidupan manusia (Ibrahim, 2017). Menurut Taufik Abdullah dalam (Aman, 2011) mengemukakan, sejarah merupakan *output* dari suatu upaya untuk merekam, menggambarkan, dan menjelaskan kejadian masa lampau. Dengan adanya pelajaran sejarah siswa diajarkan mengenai kesadaran empati, dan sikap toleransi antar siswa.

Pada pembelajaran sejarah untuk membuat siswa memahami materi pelajaran dengan latar waktu di masa lampau bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan. Dengan materi yang cukup padat, guru mempunyai tugas untuk menjelaskan pembelajaran dengan cara yang menarik, dan membuat siswa menyimak pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah memerlukan suatu bentuk kegiatan belajar yang lebih inovatif untuk membangun kondisi belajar yang menunjang siswa aktif, juga lebih bersemangat. Pada proses evaluasi guru harus memberikan tugas yang dapat dipahami siswa, dan membuat siswa paham mengenai pembelajaran yang sudah berlalu.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa pentingnya media untuk menunjang pembelajaran, agar siswa lebih semangat dan juga aktif ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMAN 10 Jakarta. SMAN 10 Jakarta dipilih menjadi lokasi penelitian karena di sana terdapat persoalan pada hasil belajar sejarah siswa. Perolehan hasil penilaian yang didapatkan oleh siswa belum memuaskan, beberapa siswa memperoleh hasil yang berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut diketahui setelah peneliti melakukan studi pendahuluan.

Berdasarkan observasi dan wawancara siswa di SMA Negeri 10 Jakarta, menemukan hasil bahwa proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dilakukan terlalu padat. Lalu, pada saat melakukan wawancara sebagian dari mereka mengatakan bahwa pembelajaran sejarah cenderung kurang menarik, dengan bacaan yang cukup padat. Terlebih dengan kondisi di Indonesia yang sedang menghadapi wabah Coronavirus yang merebak sejak awal Maret 2020, hal ini mengakibatkan sekolah-sekolah di Indonesia melaksanakan sistem pembelajaran daring (*online*). Pada pembelajaran daring guru hanya menyampaikan materi via *Whatsapp Group*, atau memberikan tugas via *Google Classroom* saja. Menurut penuturan beberapa siswa, proses pembelajaran di SMAN 10 Jakarta saat itu lebih mengutamakan penggunaan media *Whatsapp Group* dan hanya beberapa kali menggunakan media *zoom meeting*. Hal ini kadang membuat beberapa siswa menjadi kesulitan dalam memahami pembelajaran sejarah, karena pembelajaran masih menggunakan media atau metode yang konvensional. Dampaknya ini mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa menurun, dan perolehan nilai kurang dari KKM yang telah ditetapkan. Fenomena ini mengakibatkan turunnya nilai siswa, hal ini ditandai dengan perolehan nilai yang masih berada di bawah ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Dalam proses pelaksanaan penilaian terkadang guru masih memberikan beberapa soal pilihan ganda yang dikirimkan via *Google Classroom* dan jawabannya harus ditulis tangan lalu difoto, atau memberikan tugas dengan menggunakan media kertas yang berisi soal pilihan ganda atau merangkum materi yang ada di buku. Guru belum menggunakan media dengan maksimal. Terkadang arahan yang diberikan oleh guru dalam memberikan tugas masih sulit dipahami oleh siswa. Atmosfer pembelajaran yang demikian membuat berkurangnya ketertarikan siswa dan mereka cenderung bermalas-malasan dalam menyelesaikan dan memahami tugas. Dengan penggunaan media kertas ataupun *Google Classroom* pada saat melakukan penilaian guru harus menghitung secara manual hasil dari tugas yang telah diberikan kepada siswa. Kegaitan tersebut akan menyita waktu lebih lama serta mempersulit guru dalam menganalisis kemampuan kognitif yang dimiliki para siswanya sebagai bagian dari upaya memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya. Tidak hanya itu, beberapa siswa masih melakukan kegiatan saling contek hasil pekerjaan dengan teman-temannya.

Maka dari itu, peran media menjadi penting untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan, disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai mata pelajaran tersebut.

Fungsi media dapat menarik perhatian siswa, terkadang siswa tidak bergairah ketika proses belajar berjalan, penyebabnya karena materi cukup sulit untuk dicerna, atau tugas yang kurang dipahami. Penggunaan media akan membentuk lingkungan belajar yang lebih menarik. Selain itu, dapat membagi karakteristik gaya belajar siswa yang berbeda, dan menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari berbagai macam media, salah satu media yang dapat dipakai yaitu aplikasi Quizizz. Quizizz adalah perusahaan perangkat lunak India yang didirikan pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath. Perusahaan ini menciptakan dan menjual *platform* keterlibatan siswa yang digamifikasi.

Quizizz merupakan sebuah perangkat berbentuk *game*, yang melibatkan aktivitas multi pemain ke ruang kelas *online*, juga membuat ruang kelas lebih interaktif, dan bertambah menyenangkan (Purba, 2019). Quizizz masuk ke dalam media berbasis komputer. Media berbasis komputer merupakan suatu informasi yang disampaikan melalui teknologi komputer, seperti pembelajaran dengan bantuan komputer interaktif, *hypertext*, *web learning*, dan aplikasi pendukung pembelajaran (Arsyad & Rahman, 2015).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Genta dan Ike mengemukakan bahwa dengan menggunakan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar (Cristiyanda & Sylvia, 2021). Penelitian lain dilakukan oleh Triyana, Laili, dan Shelly (2021) mengemukakan bahwa, respon siswa terhadap penggunaan media Quizizz termasuk dengan kategori baik, kemudian hasil belajar menunjukkan peningkatan dan masuk dalam kategori yang cukup tinggi (Meirlin et al., 2021). Dengan penggunaan Quizizz, lalu melihat respon siswa menunjukkan bahwa terdapat daya saing diantara siswa untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan pada saat pelaksanaan *posttest*, karena hasil dari *posttest* siswa menunjukkan nilai yang cukup tinggi. Dengan media Quizizz juga akan membuat siswa lebih jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan guru pun akan lebih ringan memantau siswa pada saat pengerjaan tugas dengan melihat hasil dari pengerjaan Quizizznya.

Peneliti memilih Quizizz karena aplikasi ini memiliki beberapa fitur menarik yang akan membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran. Beberapa fitur tersebut di antaranya Quizizz menyediakan kuis multiplayer dimana setiap orang akan bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi, jika siswa memperoleh hasil tertinggi akan terlihat peringkat yang didapatkan. Quizizz juga merupakan aplikasi yang mempunyai berbagai macam fitur menarik yang dapat dipakai pada permainannya seperti tema, avatar, meme dan musik dalam permainan. Dengan tampilan games yang cukup menarik, berwarna, akan menambah motivasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Bagi guru penggunaan media Quizizz akan memudahkan dalam proses rekap nilai. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti mengambil judul "Media Quizizz dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMAN 10 Jakarta".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang dilaksanakan melalui percobaan, metode ini dipakai untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, pada keadaan yang telah dikendalikan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini memakai desain *True Experimental Design*, berjenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Mekanisme penggunaan desain penelitian ini, yaitu dua kelompok dipilih secara acak. Selanjutnya, pertanyaan *pre-test* diberikan untuk memantau apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen, dan juga kelompok kontrol. Hasil *pre-test* dianggap baik apabila hasil yang didapatkan tidak berbeda jauh secara signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Desain Penelitian			
	Pre-test	Perlakuan	Post-test	
<i>Eksperimen</i>	R	O ₁	X	O ₂
<i>Kontrol (R)</i>	R	O ₁		O ₂

Sumber: Sugiyono, 2018

Populasi penelitian ini ialah kelas X yang berjumlah 175 orang, dan terdiri dari 5 kelas. Pengambilan *sample* penelitian memakai metode *Simple Random Sampling*, dimana anggota sampel akan dipilih secara acak, tanpa melihat kedudukan pada populasi yang ada (Sugiyono, 2018). Sampel memiliki arti sebagian, atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013). Setelah ditentukan kelas secara acak, terpilih dua kelas menjadi *sample* penelitian, yaitu kelas X IPS 3, dan X MIPA 2. Kelas X IPS 3 berjumlah 34 siswa, terpilih menjadi kelas eksperimen dan memakai media Quizizz. Sedangkan, kelas X MIPA 2 berjumlah 34 siswa, terpilih menjadi kelas control, dan memakai media kertas soal.

Variable terikat pada penelitian ini ialah hasil belajar sejarah, dan *variable* bebasnya adalah media Quizizz. Instrumen penelitian ini menggunakan test, dengan bentuk pilihan ganda, dan *test* tersebut di uji terlebih dahulu sebelumnya dengan uji validitas, dan reliabilitas. Uji persyaratan pada penelitian ini memakai uji normalitas Kolmogorov-Smirnoff, dan uji homogenitas Barlett. Lalu, teknik analisis datanya memakai uji hipotesis dengan analisis statistik uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

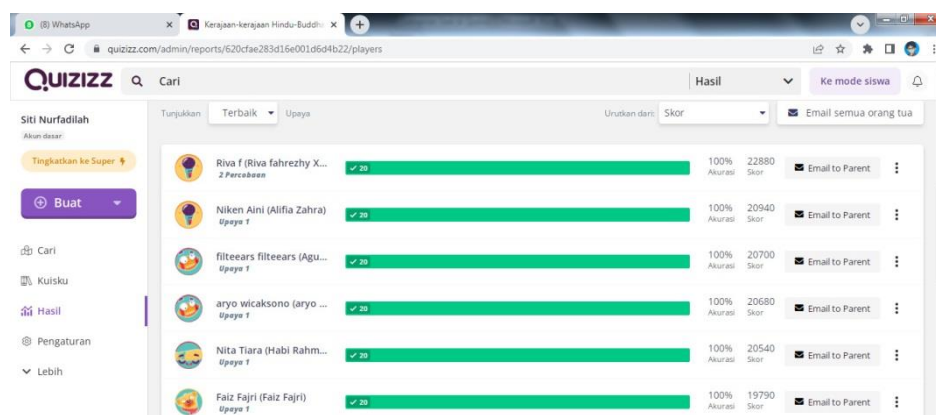
Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 10 Jakarta. Pembahasan kali ini mengenai proses yang dilakukan peneliti selama penelitian. Penelitian pertama dilakukan kepada kelas eksperimen, yaitu kelas X IPS 3,

pertama dilakukan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, setelah itu berikutnya diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil ketika memakai media Quizizz.



Gambar 1. Perkenalan dan memberi arahan kepada siswa mengenai penggunaan Quizizz

Sumber : Diambil oleh peneliti, 2022



Gambar 2. Hasil yang diperoleh siswa pada platform Quizizz

Sumber: Data penelitian, 2022

Selanjutnya, penelitian dilakukan di kelas kontrol dengan menggunakan media kertas. Pertama dilaksanakan kegiatan *pre-test*, hal ini dilakukan untuk melihat kondisi awal. Selanjutnya, dilaksanakan kegiatan *post-test* untuk melihat hasil dengan tindakan yang sama.



Gambar 3. Pembagian soal dengan media kertas kepada kelas kontrol

Sumber: Diambil oleh peneliti, 2022

Penelitian dilakukan pada hari yang sama antara kelas eksperimen, dengan kelas kontrol, dikarenakan jadwal mata pelajaran sejarah berada di hari yang sama. Dokumentasi dilakukan pada saat pelaksanaan *post-test* kepada kedua kelas. Selanjutnya akan diberikan gambaran umum mengenai pembagian data perolehan yang didapatkan sesudah dilakukan pengolahan data dari data yang mentah. Data tersebut terdiri dari hasil belajar siswa di kelas eksperimen, maupun kontrol, didapatkan dari pelaksanaan *pre-test*, dan *post-test*. Data tersebut akan dideskripsikan berdasarkan data nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, varians, dan standar deviasi. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari perhitungan penelitian ini, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi Data <i>Variable</i> Penelitian	Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Nilai Tertinggi</i>	50	40
<i>Nilai Terendah</i>	5	5
<i>Rata-rata</i>	23,08	13,52
<i>Varians</i>	221,234	73,52
<i>Standar Deviasi</i>	14,87	8,57

Sumber: diolah dari *data penelitian*, 2022

Berdasarkan data pada tabel di atas, kelas eksperimen mencapai nilai tertinggi 50, dan adapun pada kelas kontrol 40. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan hasil nilai terendah 5, dengan rata-rata 23,08, varians 221,234, dan standar deviasi 14,87. Adapun pada kelas kontrol mendapatkan nilai terendah 5, dengan rata-rata 13,52, varians 73,52, dan standar deviasi 8,57.

Data Perhitungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Disajikan tabel data distribusi frekuensi di bawah ini, yang merupakan hasil dari perhitungan data penelitian kelas eksperimen.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Distribusi Frekuensi Hasil Kelas Eksperimen			Frekuensi	
	Titik Tengah	Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Relatif
5-12	8,5	4,5	12,5	12	35%
13-20	16,5	12,5	20,5	7	21%
21-28	24,5	20,5	28,5	1	3%
29-36	32,5	28,5	36,5	6	18%
37-44	40,5	36,5	44,5	2	6%
45-52	48,5	44,5	52,5	6	18%
Jumlah				34	100%

Sumber: diolah dari data penelitian, 2022

Setelah melihat tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa nilai frekuensi tertinggi terletak diantara interval 5 – 12, yaitu sebesar 12. Batas bawahnya 4,5, sedangkan batas atasnya 12,5. Frekuensi relatif ialah 35%. Sedangkan frekuensi terendah berada pada interval 21-28, yakni sebesar 1.

Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Di bawah ini disajikan distribusi frekuensi grafik dan histrogram. Data perhitungan hasil belajar sejarah pada kelas kontrol.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Kelas Kontrol

Kelas Interval	Distribusi Frekuensi Hasil Kelas Kontrol			Frekuensi	
	Titik Tengah	Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Relatif
5-10	7,5	4,5	10,5	19	56%
11-16	13,5	10,5	16,5	7	21%
17-22	19,5	16,5	22,5	3	6%
23-28	25,5	22,5	28,5	2	9%
29-34	31,5	28,5	34,5	2	6%
35-40	37,5	34,5	40,5	1	3%
Jumlah				34	100%

Sumber: diolah dari data penelitian, 2022

Setelah melihat tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa frekuensi tertinggi ada di interval 5 – 10, yaitu sebesar 19. Batas bawahnya 4,5, sedangkan batas atasnya 10,5. Frekuensi relatif ialah 56%. Sedangkan frekuensi terendah berada pada interval 35- 40, yakni sebesar 1.

Penelitian ini memakai uji Kolmogorov-Smirnoff, pengujian normalitas dilaksanakan dengan menggunakan SPSS versi 20, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah *sample* sebanyak 34. Ketentuan penerimaan atau penolakan H_0 sebagai berikut :

- *Jika sig $\leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak H_1 diterima*
- *Jika sig $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima dan H^1 ditolak*

Hasil yang didapatkan adalah kelas eksperimen memperoleh nilai *Asymp Sig* 0,236 $> 0,05$, adapun kelas kontrol memperoleh nilai *Asymp Sig* 0,078 $> 0,05$. Berdasarkan perolehan tersebut maka H_0 diterima H_1 ditolak. Dapat kita simpulkan bahwa populasi nilai berdistribusi dengan normal.

Uji asumsi homogenitas dilaksanakan dengan menggunakan uji Barlett untuk melakukan uji homogenitas variansi kedua kelas, dan diujikan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Ketentuan penerimaan atau penolakan H_0 sebagai berikut :

- *Jika sig $\leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak H_1 diterima*
- *Jika sig $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima H_1 ditolak*

Diperoleh hasil nilai sig sebesar 0,146 $> 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak H_1 diterima. Dapat kita simpulkan bahwa variabel berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan pengujian normalitas, dan pengujian homogenitas, langkah berikutnya adalah melaksanakan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujiaanya adalah sebagai berikut :

- *Hipotesis H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$*
- *Hipotesis H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$*

Setelah melakukan pengujian statistik dengan uji t, diperoleh harga t_{hitung} sebesar 2,896. Diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,896 sedangkan t_{tabel} 1,995. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} 2,896 $> t_{tabel}$ 1,995, maka hipotesisnya H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan media Quizizz sebesar 84,06. Dapat dikatakan bahwa perolehan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas *control*, yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 77,05, dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Kedua kelas berada di atas rata-rata ketuntasan minimal, akan tetapi perolehan hasil kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Sesuai dengan pengujian hipotesis, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 2,896 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,995, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_1 diterima). Maka dapat diinterpretasikan bahwa *output*

belajar kelas eksperimen lebih baik, dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sejarah di SMA Negeri 10 Jakarta.

Sesuai dengan hasil perhitungan di atas menunjukkan penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, selain itu siswa juga lebih semangat dalam mengerjakan kuis yang telah diberikan. Berbeda dengan yang menggunakan media konvensional, masih banyak siswa yang kurang semangat untuk mengerjakan soal jika menggunakan media konvensional. Sehingga dapat dilihat bahwa, penggunaan Quizizz ini memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 10 Jakarta.

Pada penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kekurangan, sehingga tidak menutup kemungkinan apabila ada penelitian lanjutan kedepannya. Penelitian ini memiliki kekurangan pada saat pelaksanaannya antara lain, terbatasnya situasi dan keadaan yang kurang memungkinkan, karena adanya wabah Coronavirus, yang berdampak pada sistem pembelajaran. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengukur ranah kognitif saja, untuk kedua ranah lainnya belum dilakukan dengan media Quizizz. Terbatasnya waktu jam pelajaran hanya 1 jam, yang membuat peneliti agak terburu-buru dalam menjelaskan materi, kepada siswa. Pada saat melakukan pengambilan data *pre-test* sempat dilakukan secara *offline*, sehingga ketika siswa mengerjakan soal *pre-test* dapat diawasi oleh peneliti. Akan tetapi, ketika akan mengambil data *posttest* dilakukan secara *online*, karena terdapat kasus positif Covid di sekolah yang membuat sekolah memberlakukan pembelajaran secara daring lagi, dan peneliti cukup kesulitan dalam memantau siswa ketika sedang mengerjakan soal *post-test*.

KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah di SMA Negeri 10 Jakarta. Proses penelitian yang telah dilakukan secara luring dan daring, pada saat pengambilan data hanya dibatasi pada pengukuran ranah kognitif saja, dan menggunakan kompetensi dasar 3.6 (KD). Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah, terdapat perbedaan nilai antara kelas eksperimen, dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. *Output* belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan pengujian statistik, penelitian ini berhasil untuk membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 10 Jakarta.

DAFTAR RUJUKAN

- Aman. (2011). *Model evaluasi pembelajaran sejarah*. Penerbit Ombak.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh penggunaan Webquiz Quizizz terhadap hasil belajar Sosiologi siswa di SMAN 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Ibrahim, N. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar sejarah Siswa SMA Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 16(2). <https://doi.org/10.21009/jimd.v16i2.8755>
- Meirlin, T., Komariyah, L., & Efwinda, S. (2021). Pengaruh respon penggunaan media game edukasi quizizz dalam pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 117–125. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF/article/view/615>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purba, L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Umasih, U. (2012). Evaluasi pembelajaran sejarah pada SMA Negeri di DKI Jakarta. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(2). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i2.2122>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Kencana.