



FILE DITERIMA : 27 Jun 2025

FILE DIREVIEW: 30 Jun 2025

FILE PUBLISH : 30 Nov 2025

Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Mengenal Isyarat Hijaiyah pada Siswa Kelas V Disabilitas Rungu di SLB Negeri Jember

Avivah Maghfiroh, Arifah Nurhadiyati, Khusna Yulinda Udiyanasari

Universitas Argopuro Jember
E-mail: viemaghfiroh87@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiyah pada siswa kelas V disabilitas runggu di SLB Negeri Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian terdiri dari lima siswa disabilitas runggu yang menjadi sampel total. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi dilakukan melalui penggunaan aplikasi Quizizz dalam bentuk video interaktif. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 63,2 meningkat menjadi 81,6 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,765 dengan p-value sebesar 0,023, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiyah pada siswa disabilitas runggu. Aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inklusif dalam mendukung pembelajaran agama Islam bagi siswa berkebutuhan khusus.

Kata kunci: Quizizz; huruf hijaiyah; disabilitas runggu; pembelajaran interaktif; pendidikan inklusif.

Abstract: This study aims to determine the effect of using the Quizizz application on the ability to recognize hijaiyah letter signs in fifth-grade students with hearing disabilities at Jember State Special Needs School. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of five students with hearing disabilities who became the total sample. The research instrument was a multiple-choice test of 25 questions given before and after the intervention. The intervention was carried out through the use of the Quizizz application in the form of an interactive video. The results of the descriptive statistical analysis showed that all students experienced an increase in grades, with an average pretest score of 63.2 increasing to 81.6 in the posttest. The paired sample t-test showed a t-count value of 3.765 with a p-value of 0.023, which means there is a significant difference between the pretest and posttest results. The conclusion of this study is that the use of the Quizizz application has a significant effect on improving the ability to recognize hijaiyah letter signs in students with hearing disabilities. This application can be an effective and inclusive learning medium in supporting Islamic religious learning for students with special needs.

Keywords: Quizizz; hijaiyah letters; hearing disability; interactive learning; inclusive education.

PENDAHULUAN

Disabilitas runggu yaitu kondisi hilangnya kemampuan mendengar, baik sebagian maupun sepenuhnya, yang dapat memengaruhi komunikasi, pembelajaran, dan perkembangan sosial anaknya. Anak disabilitas runggu merupakan bagian dari masyarakat walaupun dengan adanya hambatan disabilitas runggu, mereka sering menghadapi tantangan dalam interaksi sosial karena keterbatasan akses terhadap komunikasi verbal (Baturangka et al., 2019). Anak disabilitas runggu memiliki alat komunikasi yaitu Bahasa isyarat yang hanya dimengerti anak disabilitas runggu dan Sebagian orang normal yang biasa disebut “teman dengar” (Setyawan, 2019). Bahasa isyarat menjadi alat komunikasi utama bagi anak disabilitas runggu. Bahasa diperlukan untuk bisa berinteraksi sosial dengan

masyarakat. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang penggunaannya dengan komunikasi manual, gerak bibir, bahasa tubuh (Nikolawatin et al., 2019).

Menurut Joni, Rahman, and Yanuarti (2020) Kemampuan dalam membaca kitab suci Al Qur'an merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang yang beragama Islam, karena kunci utama dalam pelaksanaan ibadah dari setiap jiwa muslim adalah mampu dalam membaca dan melantunkan ayat-ayat suci Al-qur'an. Mengetahui huruf hijaiyah merupakan sebuah dasar pembelajaran dalam membaca Al-Qur'an. Dalam penerapannya, mengenal isyarat hijaiyah tidak memerlukan banyak alat bantu, karena penekannya terletak pada kefasihan membaca huruf-huruf Al-Qur'an. Pembelajaran sistematis dan penggunaan media yang menarik dapat

meningkatkan minat siswa dalam mengenal isyarat hijaiyah (Ariashita & Zulfitriya, 2024).

Penelitian Rahmat et al. (2021) menunjukkan bahwa anak-anak dengan hambatan pendengaran tertinggal dalam kemampuan mengenal huruf hijaiyah dibandingkan anak-anak tanpa hambatan, yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan mereka. Sementara itu, Pamungkas & Alimin (2020) menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang menyesuaikan metode visual dan taktil bagi anak dengan disabilitas rungu, khususnya dalam konteks pembelajaran agama Islam.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai inovasi seperti multimedia, kuis, dan umpan balik instan yang tersedia dalam aplikasi pembelajaran dapat membantu pengguna memahami materi dengan lebih mudah. Contoh aplikasi pembelajaran yang sering digunakan adalah Duolingo, Kahoot, dan Quizizz (Fitriah & Khotimah, 2025). Aplikasi Quizizz menjadi salah satu platform digital interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, termasuk siswa tunarungu. Sebagai aplikasi pembelajaran, Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka memahami materi, dan memungkinkan evaluasi yang cepat atas pemahaman siswa terhadap materi (Nuriya, 2024). Studi dari Nurbayanni et al. (2023) dan Nurhikmah et al. (2023) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru di SLB Negeri Jember menunjukkan bahwa siswa disabilitas rungu mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami bunyi huruf hijaiyah karena keterbatasan guru pengajar dan media pembelajaran. Hal ini menuntut penggunaan media pembelajaran visual, interaktif, dan menyenangkan seperti aplikasi Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan penyampaian materi secara visual melalui kuis interaktif, yang mendukung cara belajar siswa tunarungu yang cenderung visual dan kinestetik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Quizizz terhadap kemampuan mengenal isyarat hijaiyah pada siswa disabilitas rungu. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Jember pada tahun pelajaran 2024/2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V disabilitas rungu di SLB Negeri Jember yang berjumlah 5 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling non-probability dengan sampling total, maka sampel dalam penelitian

merupakan seluruh siswa kelas V disabilitas rungu di SLB Negeri Jember.

Skema penelitian diawali dengan memberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mengenal isyarat hijaiyah. Selanjutnya dilakukan intervensi menggunakan aplikasi Quizizz berupa video interaktif yang bisa di akses pada link berikut <https://wayground.com/join?gc=01846300>. Selanjutnya siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah intervensi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda pada Quizizz, yang terdiri dari 25 soal yang sama pada saat pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest dibandingkan guna mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi tersebut terhadap kemampuan siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik nonparametrik karena data berbentuk ordinal (Sugiyono, 2023) Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan mengenal isyarat hijaiyah pada siswa kelas V disabilitas rungu di SLB Negeri Jember. Data diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada lima siswa. Hasil dari pretest siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dengan materi mengenal huruf hijaiyah. Hasil dari pretest dapat dilihat pada tabel 1 berikut. Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa nilai terendah dalam mengenal huruf hijaiyah pada saat pretest yaitu 48 dan nilai tertinggi yaitu 88.

Posttest dilaksanakan setelah diberikan intervensi berupa video interaktif yang bisa diakses pada link berikut <https://wayground.com/join?gc=01846300> untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada siswa disabilitas rungu. Pada saat posttest, siswa sudah bisa menjawab soal posttest dengan lebih baik daripada saat pretest, hal ini dikarenakan siswa telah diberikan intervensi. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai secara keseluruhan, dengan rentang nilai antara 60 hingga 100. Adapun hasil posttest siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif, diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz. Peningkatan tertinggi terjadi pada siswa No. 2 dengan selisih skor sebesar 36 poin, sementara peningkatan terendah terdapat pada siswa No. 3 dengan selisih hanya 8 poin. Meskipun besaran peningkatannya berbeda-beda, tren peningkatan nilai terjadi secara menyeluruh. Rata-rata nilai pretest sebelum intervensi sebesar

63,2 meningkat menjadi 81,6 setelah pembelajaran, yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 18 poin. Analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik deskriptif menunjukkan bahwa standar deviasi dari skor pretest adalah 13,94 dan posttest adalah sebesar 17,43, sedangkan standar deviasi dari selisih nilai pretest dan posttest adalah 10,93. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan terjadi secara konsisten di antara siswa.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

No	Pretest	Posttest	Selisih
1	88	100	12
2	60	96	36
3	60	68	8
4	48	60	20
5	60	84	24
Min	48	60	8
Max	88	100	36
Mean	63.2	81.6	18.4
Std. Deviasi	13.94	17.43	10.93

Tabel 2. Hasil Uji-t

Statistik	Nilai
Jumlah sampel (n)	5
Mean selisih	18.4
Std. Deviasi selisih	10.93
t-hitung	3.765
Derajat bebas (df)	4
p-value	0.023
Taraf Signifikansi ()	0.05

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif, diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz. Peningkatan tertinggi terjadi pada siswa No. 2 dengan selisih skor sebesar 36 poin, sementara peningkatan terendah terdapat pada siswa No. 3 dengan selisih hanya 8 poin. Meskipun besaran peningkatannya berbeda-beda, tren peningkatan nilai terjadi secara menyeluruh. Rata-rata nilai pretest sebelum intervensi sebesar 63,2 meningkat menjadi 81,6 setelah pembelajaran, yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 18 poin. Analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik deskriptif menunjukkan bahwa standar deviasi dari skor pretest adalah 13,94 dan posttest adalah sebesar 17,43, sedangkan standar deviasi dari selisih nilai pretest dan posttest adalah 10,93. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan terjadi secara konsisten di antara siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik, dilakukan uji paired sample t-test. Uji ini digunakan

karena desain penelitian menggunakan satu kelompok (one-group) dengan dua kali pengukuran, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Hasil uji-t diperoleh seperti pada Tabel 2.

Berdasarkan pengujian statistik dengan metode paired sample t-test terhadap data pretest dan posttest lima siswa disabilitas rungu kelas V di SLB Negeri Jember, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,57 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,023. Karena nilai p-value lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiyah menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal isyarat hijaiyah. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa disabilitas rungu, khususnya dalam pembelajaran literasi agama Islam.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiyah pada siswa disabilitas rungu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Rata-rata nilai siswa meningkat dari pada pretest menjadi pada posttest, dengan nilai selisih rata-rata sebesar 18,4 poin. Hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,765 dan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,023. Karena maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal isyarat hijaiyah pada siswa disabilitas rungu.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurbayanni et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti yang ditawarkan oleh Quizizz, memungkinkan penyampaian materi secara visual dan menyenangkan, yang sangat penting bagi siswa dengan hambatan pendengaran. Anak tunarungu cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pendekatan visual dan kinestetik daripada melalui komunikasi verbal (Pamungkas & Alimin, 2020). Oleh karena itu, aplikasi berbasis kuis yang menampilkan visualisasi dan tantangan dalam bentuk permainan dinilai mampu memenuhi karakteristik belajar siswa disabilitas rungu. Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Nurhikmah et al. (2023), yang

menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa merasa lebih antusias dan aktif dalam proses belajar. Aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah, penggunaan fitur gambar dan warna yang menarik pada Quizizz dapat membantu siswa disabilitas rungu mengenali bentuk dan nama huruf secara lebih efektif. Dari sisi teori, hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran konstruktivis yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna. Aplikasi Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, yang sesuai dengan prinsip teori tersebut. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui media digital memungkinkan mereka mengkonstruksi makna dari materi yang dipelajari sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang inklusif dan adaptif bagi siswa disabilitas rungu. Dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang tepat, hambatan dalam pembelajaran agama bagi anak berkebutuhan khusus dapat diminimalkan, sehingga tercipta proses pembelajaran yang adil dan bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiyah pada siswa kelas V disabilitas rungu di SLB Negeri Jember. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai $p\text{-value} < 0,05$. Penelitian ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan visual seperti Quizizz mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa tunarungu yang mengandalkan indera visual dan pendekatan kinestetik. Dengan demikian, aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan agama Islam untuk siswa berkebutuhan khusus, khususnya dalam mengenal huruf hijaiyah.

Saran

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi pendidikan seperti aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa disabilitas rungu. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik di

sekolah luar biasa untuk memanfaatkan media digital interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi keagamaan yang menuntut pengenalan simbol dan bunyi seperti huruf hijaiyah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan variabel tambahan seperti motivasi belajar atau tingkat keterlibatan siswa, serta membandingkan efektivitas aplikasi Quizizz dengan media pembelajaran lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariashita, D., & Zulfitri. (2024). Media Pembelajaran aL- Qur ' an untuk Anak Usia Dini. *Advances in Social Humanities Research*, 1(12), 1–14. <http://adshr.org/index.php/vo/article/view/141>
- Baturangka, T., Kaawoan, J. ., & Singkoh, F. (2019). Peran Dinas Sosial Kota Manado Dalam Pemberdayaan Masyarakat Penyandang Disabilitas. *Jurnal Eksekutif*, 3(3), 1–9.
- Fitriah, D., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. 3, 1–8.
- Joni, R., Rahman, A., & Yanuarti, E. (2020). Strategi Guru Agama Desa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'a Warga Desa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(1), 59–74. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1289>
- Nikolawatin, Z., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Media Tutorial Bahasa Isyarat Untuk. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 15–22.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Nuriya, K. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG.
- Pamungkas, B., & Alimin, Z. (2020). Pendidikan Agama Islam Non Formal dalam Setting Inklusif bagi Anak dengan Hambatan Pendengaran. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 16(1), 19–27. <https://doi.org/10.21831/jpk.v16i1.29645>

Rahmat, S., Rahman, S. A., Tukiran, N. H., Musa, R., Othman, N. A., & Dzulkarnain, A. A. A. (2021). Development of hearing impairment inventory for religious duties of muslim adult. *Medical Journal of Malaysia*, 76(2), 205–211.

Setyawan, A. (2019). Komunikasi Antar Pribadi Non Verbal Penyandang Disabilitas di Deaf Finger Talk. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 19(2), 165–174.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.