

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif (Quiziz) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-C MTs Nu Nurul Ulum

Naila Az Zahra¹, Avina Imma Amalia², Faizuna Tathmainnul Qulub³

Muhammad Aziza⁴, Dany Miftah M. Nur.⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Kudus

nailazzahra@ms.iainkudus.ac.id¹ 2210910040@ms.iainkudus.ac.id²

faizunkul57@ms.iainkudus.ac.id³ azizkul098@ms.iainkudus.ac.id⁴ dany@iainkudus.ac.id⁵

Article Info

Article history:

Received November 9, 2024

Revised November 15, 2024

Accepted Desember 08, 2024

Keywords:

Interactive Media, Quizziz,
Learning Outcomes

ABSTRACT

The phenomenon in the modern era is characterized by the rapid development of technology, information and communication. Learning media is used as an intermediary to convey messages or information to students. Using creative media can influence students to like the subject. In this journal, researchers used an experimental research method with a descriptive quantitative approach. With a research sample of VIII C MTs NU Nurul Ulum students totaling 29 students. The results in this study are decreased, it shows that the interactive learning method using the Quiz application is less effective in learning in class VIII-C MTS Nu Nurul Ulum. This is evidenced by the minimum pretest score of 60 and the maximum score of 86 and for the minimum post test score of 20 and the maximum score of 85. The average pretest is 74.38 and for the post test is 72.59. The results of the pretest and post test have decreased

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 9, 2024

Revised November 15, 2024

Accepted Desember 08, 2024

Keywords:

Media Interaktif, Quizziz, Hasil Belajar

ABSTRAK

Fenomena di era modern ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada para siswa. Dengan menggunakan media yang kreatif dapat mempengaruhi para siswa untuk menyukai mata pelajaran tersebut. Dalam jurnal ini, peneliti menggunakan metode penelitian eskperimental dengan pendekatan kuantitati deskriptif. Dengan sampel penelitian siswa siswi kelas VIII C MTs NU Nurul Ulum yang berjumlah 29 siswa. Hasil pada penelitian ini adalah mengalami penurunan, hal tersebut menunjukan bahwa metode pembelajaran interakti menggunakan aplikasi Quiziz kurang efektif digunakan pada Pembelajaran di kelas VIII-C MTS Nu Nurul Ulum. Hal itu dibuktikan dengan nilai pretest minimal 60dan nilai maksimal yaitu 86 dan untuk nilai postest minimal 20 dan nilai maksimal 85. Rata-rata pretest 74,38 dan untuk postest yaitu 72,59. Hasil pretest dan postest mengalami penurunan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: **Naila Az Zahra**
Institut Agama Islam Negeri Kudus
Email: nailazzahra@ms.iainkudus.ac.id

Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang dimiliki oleh setiap lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas nilai pendidikan yang ada di lembaga tersebut. Selain itu, salah satu faktor kemajuan sebuah negara adalah dengan ditingkatkannya kualitas sumber daya manusia dalam mengetahui dan menyerap ilmu pendidikan atau pengetahuan. Di masa Revolusi Industri 4.0 saat ini, pendidikan di Indonesia semakin ditekan untuk terus mengalami peningkatan agar bisa menyesuaikan dengan zaman yang sudah mengalami pengembangan (Versanika *et al.*, 2024).

Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat memberikan peningkatan kualitas pembelajaran. Media ini sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana yang mempermudah ketika materi disampaikan. Media pembelajaran mampu memberikan perubahan serta keuntungan yang lebih baik dalam mempermudah proses belajar (Syahril & Imammah, 2024).

Selain itu, media pembelajaran menjadi dasar yang penting dan melengkapi proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif memiliki nilai yang baik dalam hal berpikir. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemakaian konten multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, keberhasilan pembelajaran, dan keterampilan berpikir kritis. Media juga menjadi faktor pendukung agar tercapainya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Fungsinya adalah untuk menunjang proses penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya (Kurniawan *et al.*, 2024).

Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu Quiziz, Quiziz menawarkan beragam media pembelajaran untuk guru, termasuk media pembelajaran yang bisa digunakann untuk bermain. Tentu saja dapat juga digunakan sebagai sarana penyediaan materi untuk proses pembelajaran, dan oleh karena itu sebagai sarana untuk mengukur kinerja siswa. Menyerap dan memahami isi yang diajarkan. Quizizz sendiri merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Quizizz tidak hanya digunakan sebagai sarana penyajian materi saja, namun juga sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan kemudahan akses terhadap media pembelajaran, guru dapat menggunakan dan mengembangkan media penilaian melalui aplikasi Quizizz untuk membantu mereka mencapai tujuan pendidikannya (Adwiyah *et al.*, 2024). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini di uji guna megetahui Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif (Quiziz) terhadap hasis belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-C Mts Nurul Ulum, di Desa Jekulo, Jalan Pantisari No. 3 Rt 2, Rw 9, Jekulo, Kec. Jekulo, Kab. Kudus, Prov. Jawa Tengah.

Kajian Teori

Media pembelajaran secara Bahasa yaitu, pengantar atau perantara. Sedangkan Sudirman mengatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan alat-alat supaya bisa dipakai dalam menangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa, selain itu juga media pembelajaran harus adapat mempengaruhi siswa dalam mengingat apa yang sudah dipelajari sebelumnya, membuat peserta didik menjadi aktif dalam merespon, dengan adanya respon mampu mendorong siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dengan baik dan sempurna. Maka dari itu, dengan banyaknya manfaat yang ada pada media pembelajaran, maka seorang guru sebagai sumber pembawa informasi bagi siswanya, sehingga siswa mengakui betapa perlunya dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar (Dalimunthe, 2024).

Quiziz merupakan aplikasi permainan yang berbasis Pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain digunakan dalam penyampaian materi yang menyenangkan quiziz juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Quiziz berfungsi sebagai alat penilaian online yang memungkinkan, baik untuk guru maupun siswa dalam membuat kuis, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti computer, smartphone, dan tablet (Fuad & Maghribi, 2024).

Aplikasi Quiziz menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dengan permainan. Siswa juga dapat melihat peringkat mereka secara langsung setelah menjawab soal atau pertanyaan, yang dapat menciptakan suasana kompetitif dan mendorong mereka untuk belajar lebih giat lagi, serta adanya umpan balik terkait jawaban siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami kesalahan dan dapat memperbaiki pemahaman materi (Wulandari & Safitri, 2024).

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar siswa yang dicapai dari pendidikan dapat bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan ini diperlukan oleh sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu terampil (Afdal *et al.*, 2024).

Dalam konteks pembelajaran IPS di kelas VIII, penggunaan media interaktif Quizziz telah terbukti mendukung hasil belajar siswa. Setiap media memiliki karakteristik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi-materi IPS dengan lebih mendalam dan bermakna. Dengan menggunakan Quizziz, siswa diajak untuk memahami materi dengan bermain game, yakni belajar sambil bermain (Gulo *et al.*, 2024). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh manakah media Quiziz dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, selain

itu penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui apakah siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media Quiziz, daripada saat menggunakan media Ceramah yang biasa dilakukan oleh Guru mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran Quiziz.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre-eksperimental (One Group Pretest-Posttest). Dengan kata lain yaitu perlakuan yang diberikan diketahui dapat lebih akurat, karena dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Adapun pendekatan dalam Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif Deskriptif (Alfaris & Supriyanto, 2024; Benton, 2023; Churchill *et al.*, 2022). Dalam pendekatan kuantitatif, mulai dari pengumpulan data hingga hasil olah datanya akan banyak menggunakan angka angka. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Alfaris, 2024; Purwanto, 2023; Audulv *et al.*, 2022).

Setting penelitian berisi terkait lokasi dan waktu yang digunakan dalam penelitian. Penentuan tempat penelitian tentunya harus berkaitan dengan data yang dicari dan dibutuhkan peneliti yang didasarkan pada fokus penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII C MTS NU Nurul Ulum yang berlokasi di Jekulo, Jalan Pantisari No.3 Rt 2 Rw 9, Jekulo, Kec. Jekulo, Kab. Kudus Prov. Jawa Tengah. Alasan memilih lokasi penelitian karena sekolah tersebut memiliki tempat yang strategis dengan pemukiman dan belum banyak dijadikan sebagai tempat penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas VIII MTs Nurul NU Ulum Jekulo tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 280 siswa. Berdasarkan dari judul penelitian, maka sudah dapat dipastikan bahwa yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi yang ada di kelas VIII MTs NU Nurul Ulum, dimana dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa/siswi kelas VIII C yang ada di MTs NU Nurul Ulum dengan jumlah siswa 29 orang. Alasan pemilihan sampel ini karena berdasarkan wawancara dengan guru IPS kelas VIII, kelas VIII C merupakan salah satu kelas yang hiperaktif tetapi hampir semua siswa mendapatkan nilai yang rendah pada mata Pelajaran IPS, sehingga menjadikan tantangan bagi peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa tersebut.

Hasil Penelitian

Penelitian Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dulaksanakan di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan dalam 2 minggu dengan alokasi waktu 2 jam pelajarann yang setiap pelajaranya dimulai 40 menit. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 oktpber sampai 12 November dengan memfokuskan pada kelas 8 c di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus yang diikuti oleh 29 siswa dan jadwal pelaksanaan sesuai dengan jadwal pelajaran IPS disekolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal test terlaait hasil belajar siswa. Istrumen yang digunakan harus

sudah uji validitas dan reliabilitas yang digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengumpulkan data pretest dan post test.

Pembahasan

Penelitian akan membahas mengenai hasil penelitian dari efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diujikan	74.38	29	9.096	1.689
	Setelah diujikan	72.59	29	12.365	2.296

Sumber: hasil perhitungan SPSS

Hasil analisis statistik deskriptif data hasil kerja siswa sesudah penelitian SPSS 16 for windows. Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada nilai *pretest* minimal 60 dan nilai maksimal yaitu 86 dan untuk nilai *posttest* minimal 20 dan nilai maksimal 85. Rata-rata *pretest* 74,38 dan untuk *posttest* yaitu 72,59. Hasil *pretest* dan *posttest* mengalami penurunan. Hal tersebut ditandai dengan adanya penurunan nilai rata-rata yang signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum diujikan & Setelah diujikan	29	.402	.031

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* normal atau tidak, berdasarkan data yang diperoleh menggunakan SPSS menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, karena dapat diketahui dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Data tersebut nilai signifikansinya adalah 0,31

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference Lower
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Sebelum diujikan - Setelah diujikan	1.793	12.049	2.237	-2.790

Data hasil homogenitas diperoleh nilai signifikan dari kesamaan varian dengan nilai sig, perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS, berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan apabila taraf signifikansi ditetapkan 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut mempunyai varian homogen karena kurang dari 0,5.

Tabel 4. Hasil Uji Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum diujikan - Setelah diujikan	6.376	.801	28	.430

Hasil uji T test dilakukan dengan maksud untuk melihat keefektifan penggunaan media interaktif apakah mampi dalam meningkatkan hasil belajar. selain itu uji T test juga akan menunjukan perbedaan nyata sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran interaktif berbasis Quiziz. Berdasarkan hasil uji pada tabel 4 diatas, perhitungan dari hasil uji T test nilai signifikasi terbesar 0,000 atau $< 0,05$. Hal ini menunjukan bahwa antara pretest sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan post test setelah menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami penurunan yang signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.402162627
R Square	0.161734779
Adjusted R Square	0.130687919
Standard Error	8.481168658
Observations	29

Berdasarkan table 5 hasil uji regresi diketahui nilai koefisien determinasi atau R. Square adalah sebesar 0,161, jadi nilai R. Square yaitu sebesar 16,1%. Hasil yang diperoleh dari pretest dan post pada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus teradapat penurunan nilai pada sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif kurang berdampak pada siswa kelas VIII-C. Berdasarkan perbedaan yang signifikan dari hasil pretest – posttest hasilnya dapat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan adanya dukungan media pembelajaran interaktif ini kurang efektif dibandingkan pada media sebelumnya. Indikator efektivitas juga diukur dari biaya produksi yang murah dan memakan waktu yang lama. Pada saat proses pembelajaran tingkata efektivitas diukur dari waktu kewaktu, antara menyampaikan pembelaran menggunakan alat bantu pembelajaran interaktif yang lebih cepat. Berdassrkan

pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang kami lakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kurang efektif dibandingkan dengan menggunakan media sebelumnya. Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif kurang berpengaruh dalam pembelajaran IPS yaitu sebesar 16,1%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, penelitian ini dapat dijawab dari rumusan masalah yang telah dilakukan yaitu efektivitas penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dan dapat disimpulkan dalam beberapa hal yaitu hasil rata rata siswa yang mengerjakan pretest sebesar 74,38 dan rata rata siswa yang mengerjakan post test sebesar 72,59 artinya mengalami penurunan yang signifikan Ketika telah diberikan sebuah media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adwiyah, R. S. R., Wulandari, H., & Aziz, M. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13242–13249.
- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304.
- Alfaris, M. R. (2024). Nyadran Tradition Procession: A Cultural Study at the Tomb of Sheikh Maulana Abdurrahman in Demak. *Journal of Noesantara Islamic Studies*, 1(5), 269–275.
- Alfaris, M. R., & Supriyanto, A. (2024). Preserving Bun Ya Ho Dance: A Bun Ya Ho Dance Procession Analysis in the Apitan Tradition in Kudus. *Jurnal Seni Tari*, 13(1), 18–23.
- Audulv, Å., Hall, E. O. C., Kneck, Å., Westergren, T., Fegran, L., Pedersen, M. K., Aagaard, H., Dam, K. L., & Ludvigsen, M. S. (2022). Qualitative Longitudinal Research in Health Research: A Method Study. *BMC Medical Research Methodology*, 22(1), 1–19.
- Benton, M. (2023). Qualitative Methods and Interpersonal Citizen-State Encounters: Interpreting Policing in the United States. *Public Integrity*, 22(59), 1–12.
- Churchill, L., Lukacs, M. J., Pinto, R., Macdonald, S. J., Giffin, J. R., Laliberte Rudman, D., & Bryant, D. (2022). A Qualitative Dominant Mixed Methods Exploration of Novel Educational Material for Patients Considering Total Knee Arthroplasty. *Disability and Rehabilitation*, 44(13), 3054–3061.
- Dalimunthe, U. (2024). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMAN 2 Rantau Selatan. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 6(4), 1–10.

- Fuad, C., & Maghribi, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Make-A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IBTIDA'*, 5(1), 31–38.
- Gulo, P. A., Laoli, E. S., Lase, A., & Harefa, Y. (2024). Analisis Penanaman Nilai Moral dan Etika dalam Proses Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Kearifan Lokal di SMP Negeri 2 Ma'u Tahun Pelajaran 2023/2024. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 377–386.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Purwanto, A. (2023). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh Praktis*. Penerbit P4I.
- Syahril, S., & Imammah, Y. H. (2024). Manajemen Pakem pada Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Mata di MTs Manarul Huda Sumatera Selatan. *Unisan Jurnal*, 3(2), 386–398.
- Versanika, D. V., Jaenal, R., & Mukaziyah, A. S. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android (Studi Kasus: MI Tanwiriyah). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 31–37.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.