

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya

Cahyani Amildah Citra

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
cahyaniamilda0898@gmail.com

Brilliant Rosy

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the effectiveness of learning media based educational game Quizizz on student outcomes office technology grade X SMK Ketintang Surabaya. This type of research is using quasi experimental design. The circuit was conducted on all class X OTKP 2 students as a control class and X OTKP 3 as an experimental class. Analytical techniques use homogeneity test, normality test, hypothesis test and gain score test. The results of the study expressed the Posttest showed a significance level of 0.03 which had a value of less than 0.05, accompanied by experimental class learning outcomes that had an average of 85,3. While the average control class is 80,7. So it can be concluded that the use of learning media based on Quizizz educational Game effectively improve student learning outcomes on the subject of office technology class X OTKP in SMK Ketintang Surabaya..

Keywords: Learning Media; Quizizz; Student Outcomes; Office Technology.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan, dkk., 2019). Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di SMK Ketintang Surabaya, peneliti melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Pada saat guru menyampaikan materi, guru menggunakan metode ceramah dengan berbantuan media pembelajaran papan tulis yang ada di kelas, para siswa terlihat kurang tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran ketika di kelas. Hal ini didukung dengan hasil angket menggunakan *google form* yang disebar pada kelas OTKP 1, OTKP 2, dan OTKP 3 yaitu sebanyak 79% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan menyenangkan. Pada pemberian tugas maupun evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa, guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran menggunakan media evaluasi berupa teks yang dibacakan oleh guru dari buku paket dan juga tanya jawab sehingga evaluasi diakhir pelajaran menjadikan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti evaluasi yang dilakukan dan pelajaran terasa membosankan. Hal ini terlihat apabila pada saat guru mengajukan pertanyaan maka siswa diam.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dengan guru Teknologi Perkantoran, beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran utama yang digunakan adalah papan tulis dan belum tersedia media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai pendukung dari media utama yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengerti materi pelajaran yang diajarkan guru, terutama media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan menarik untuk siswa. Pada proses pembelajaran ketika siswa diberikan evaluasi baik dalam bentuk ujian maupun tugas yang dibacakan oleh guru diakhir pelajaran siswa tidak memahami soal dan siswa juga cenderung banyak yang tidak mengerjakan sendiri dan meminta jawaban dari temannya. Hal ini mengakibatkan hasil dari evaluasi pembelajaran yang masih banyak siswa mendapatkan nilai hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai KKM yang harus ditempuh pada mata pelajaran teknologi perkantoran sebesar 75. Kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya terdiri dari tiga kelas. Namun yang dipilih peneliti sebagai subjek penelitian ini adalah kelas X OTKP-2 dan X OTKP-3. Alasan dipilihnya kelas X OTKP-2 dan X OTKP-3 dikarenakan memiliki tingkat hasil belajar yang hampir sama atau homogen dan paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Hal ini dibuktikan dengan terdapat lebih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang dapat diketahui dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yaitu 60% dari kelas X-OTKP 2 belum memenuhi KKM. Sedangkan pada kelas X-OTKP 3 terdapat 53% belum memenuhi KKM dari hasil Penilaian Tengah Semester.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui *games* yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan, dkk., 2019). *Games* atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman, dkk., 2010).

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis *game edukasi Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Purba (2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk., (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul: “**Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya**” peneliti menggunakan judul ini karena ingin mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan yang diterapkan di sekolah sehari-hari. Menurut siswa belajar adalah bentuk dari sebuah proses. Siswa melakukan sebuah proses berpikir dalam mempelajari bahan ajar. Menurut guru, belajar merupakan sebuah tindakan yang dapat dilihat dalam belajar tentang sebuah hal baru (Dimiyati & Mudjiono, 2010).

Menurut pandangan Gagne (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2010:10) menjelaskan bahwa belajar terdiri dari rangkaian aktivitas yang saling berkaitan. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kapasitas. Sesudah belajar siswa akan mendapatkan pengetahuan, pandangan, keterampilan, dan nilai. Sesuai dengan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah rangkaian aktivitas dan bukan hanya sebatas mengingat tetapi belajar juga proses atau peristiwa yang dialami yang saling berkaitan.

Berdasarkan bunyi UU No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa, Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi siswa dengan guru dan bahan ajar dalam sebuah lingkungan belajar. Bagian dari pembelajaran terdiri dari guru, siswa dan kurikulum (bahan atau isi pelajaran, media, metode, tujuan, dan evaluasi). Seluruh bagian harus dapat terorganisir, dan tidak bisa dilakukan secara sendiri karena dibutuhkan sebuah kerjasama dalam mencapai tujuan dari sebuah pendidikan (Rosy, 2013)

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses interaksi siswa dengan guru dan bahan ajar pada sebuah lingkungan belajar dengan saling bertukar informasi.

Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2010) media pembelajaran yaitu beragam jenis bagian yang ada pada lingkungan siswa yang bisa merangsang dalam sebuah proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, dkk., 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong siswa dalam proses belajar, contohnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai. Media pembelajaran adalah sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar sebuah informasi oleh pengirim untuk penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa maka timbul sebuah proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).

Sesuai dengan pemaparan definisi media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah benda nyata yang dimanfaatkan guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Kecuali itu, hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan melakukan peningkatan keterampilan seorang guru pada penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa juga mendapatkan pengaruh yang baik dari pemanfaatan media pembelajaran.

Game Edukasi Quizizz

Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017) *game* edukasi merupakan *game* yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. *Game* edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti bunyi, grafik, video, dan animasi. kelebihan yang bermakna adalah terdapat komponen yang bisa meningkatkan ingatan seperti animasi, sehingga menjadikan siswa mampu menyimpan dan mengumpulkan materi dalam memori yang diberikan dalam jangka waktu yang lebih panjang daripada menggunakan metode edukasi konvensional (Vitianingsih, 2016).

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. Kelebihan lain yang ada pada media *Quizizz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *IPad*, tablet, dan *Smartphone*. Ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa (mei, Ju, and Adam, 2018).

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* Edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban *Quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif.

Keefektifan

Keefektifan memiliki banyak arti menurut apa yang menjadi fokus dari keefektifan tersebut. Keefektifan berasal dari kata efektif (kata sifat) yang memiliki arti mencapai target yang ditetapkan dalam sebuah rencana. Arti lain dari efektif adalah suatu pencapaian pemilihan tujuan secara tepat dan sesuai dari beberapa alternatif atau pilihan cara untuk menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya (Rosy, 2013).

Dilihat dari beberapa pengertian efektivitas yang sudah dipaparkan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu media pembelajaran, efektivitas dalam hal ini dapat diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa terdapat peningkatan atau perbedaan maka media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa tetap (tidak ada perbedaan) maka media pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif. Jadi tingkat keefektifan media pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* diukur dari hasil belajar siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Menurut sisi guru, kegiatan belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dan puncak dari proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2010). Belajar tidak hanya merupakan penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, kebiasaan, minat, bakat, penguasaan, persepsi, kesenangan, penyesuaian sosial, keinginan, cita-cita, keterampilan dan juga harapan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (dalam Setiawan, Wigati, dan Sulistyaningsih, 2019) yang mengatakan bahwa hasil belajar itu dapat dilihat dari adanya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Mata pelajaran Teknologi Perkantoran merupakan salah satu pelajaran baru pada kurikulum 2013 Revisi 2017 yang diberikan kepada siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Mata pelajaran Teknologi Perkantoran identik dengan praktik langsung, dalam pembahasan Teknologi Perkantoran siswa akan diajarkan materi tentang perkembangan Teknologi Perkantoran, cara mengetik 10 jari, penggunaan informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan dalam lingkup perkantoran, penerapan dan analisis dalam lingkup administrasi perkantoran dan mengevaluasi segala kegiatan administrasi perkantoran untuk menunjang pekerjaan administrasi perkantoran.

Pada silabus kelas X terdapat Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor. Kompetensi Dasar ini memuat tentang pemahaman materi dalam menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor siswa dapat menganalisis dengan baik sumber informasi dari internet untuk menunjang dalam pekerjaan perkantoran. Melalui pembelajaran Teknologi Perkantoran pada Kompetensi Dasar ini siswa dapat menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor, siswa juga dapat menyelesaikan konflik yang ada pada suatu pekerjaan di perusahaan.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang diambil peneliti adalah “Penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya”

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan metode penelitian “*Quasi Experimental Design*” dengan desain “*Nonequivalent group pretest posttest design*”. desain penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 1.
DESAN PENELITIAN

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

O1 dan O3 : tes awal (pretest) sebelum diberi perlakuan.

X : Perlakuan diberikan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *Quizizz*.

O2 : Tes akhir (posttest) dilakukan sesudah diberikan perlakuan.

O4 : Tes akhir (posttest) dilakukan yang tidak diberi perlakuan.

Populasi yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian adalah Seluruh siswa kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya yang terdiri dari 3 kelas yaitu X OTKP-1, X OTKP-2, dan X OTKP-3 jumlah keseluruhan 94 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel kelas X OTKP-2 yang berjumlah 30 siswa dan X OTKP-3 juga berjumlah 30 siswa di SMK Ketintang Surabaya. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel “*Sampling Purposive*” yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, metode wawancara, dan tes hasil belajar (*pretest posttest*). Sebelum menggunakan instrument penelitian berupa tes (*pretest posttest*) maka dilakukan teknik analisis data berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran.

Soal tes (*pretest posttest*) terlebih dahulu dilakukan validasi kepada validator oleh dosen pembimbing. Kemudian soal dilakukan uji coba kepada siswa yang telah mendapatkan materi untuk ditentukan sebuah kelayakan soal yang digunakan sebagai tes (*pretest posttest*). Pengujian validitas, pengujian reliabilitas, pengujian daya beda, dan pengujian tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan program Iteaman. soal tes (*pretest posttest*) selanjutnya dikerjakan oleh siswa yang sebagai subjek.

Uji Validitas

Uji validitas soal digunakan untuk menunjukkan soal-soal yang akan diujikan apakah valid atau tidak valid. Instrumen bisa dikatakan valid jika diukur dengan apa yang diharapkan sehingga dapat tercapai sesuai tujuan (Arikunto, 2014). Perhitungan validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Iteman*. Kriteria korelasi validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.
VALIDITAS BUTIR SOAL

Besarnya Nilai	Interpretasi Validitas
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2014:213)

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas soal merupakan pengujian soal dari data instrumen yang sudah dapat dipercaya (Arikunto, 2014:221) Uji reliabilitas ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *Iteman*. Interpretasi koefisien reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.
RELIABILITAS SOAL

Besarnya Nilai	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal dijadikan sebagai penentuan apakah soal yang diberikan memiliki kesukaran soal (Arikunto, 2014:222). Dalam penelitian ini, uji kesukaran soal dihitung menggunakan bantuan aplikasi *Iteman*. Kriteria indeks kesulitan soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.
TINGKAT KESUKARAN SOAL

Indeks Kesukaran	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Analisis Daya Pembeda

Tingkat daya beda soal adalah kemampuan sesuatu soal yang membandingkan kemampuan tinggi dan kemampuan rendah antar siswa (Arikunto, 2014:226). Dalam penelitian ini perhitungan tingkat daya pembeda dengan menggunakan aplikasi *Iteman*. Kriteria dalam pengujian penelitian ini adalah:

Tabel 5.
TINGKAT DAYA PEMBEDA SOAL

Besarnya Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
0,00 - 0,20	Buruk
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini digunakan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi Quizizz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya.

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Ketintang Surabaya pada kelas X OTKP-2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan X OTKP-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa pada tanggal 2 Maret – 13 Maret 2020 selama 2x pertemuan.

Pertemuan 1 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal *pretest*. Menurut Nahartyo, (2013:14) soal *pretest* diberikan untuk mendapatkan tolak ukur dari siswa sebelum mendapatkan perlakuan dari guru berupa media pembelajaran papan tulis untuk kelas kontrol. Soal *pretest* diberikan untuk kelas eksperimen untuk mendapatkan tolak ukur kemampuan siswa sebelum mendapatkan perlakuan dari peneliti berupa media pembelajaran *game edukasi Quizizz*.

Pertemuan 2 pada kelas kontrol siswa kembali mendapatkan perlakuan menggunakan media papan tulis dari guru dan diberikan penugasan berupa mengerjakan soal-soal. Setelah pengajaran materi dan penugasan selesai, guru memberikan soal *posttest* pada siswa dengan tujuan mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkan media pembelajaran papan tulis (Nahartyo, 2013:16). Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan perlakuan dengan penerapan media pembelajaran *game edukasi Quizizz*. Setelah pengajaran selesai peneliti memberikan soal *posttest* pada siswa.

Analisis Data

Hasil analisis data didapatkan dari data penelitian yang sudah dilakukan. Hasil analisis butir soal yang telah dilakukannya uji validitas dari responden, peneliti mendapatkan hasil yaitu sebanyak 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Kemudian soal sebanyak 20 valid diterapkan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji reliabilitas soal menunjukkan hasil sebesar hasil 0,731 yang bisa diartikan bahwa soal memiliki reliabilitas sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran soal Terdapat hasil dengan interpretasi sukar sebesar 24% dengan jumlah 7 butir soal, interpretasi sedang sebesar 63% dengan jumlah 19 butir soal, dan interpretasi mudah sebesar 13% dengan jumlah 4 butir soal, Hasil uji daya beda menunjukkan hasil soal berkategori baik dan baik sekali.

Analisis Belajar Siswa

Hasil analisis dari hasil belajar siswa yang didapatkan dari penilaian kognitif, siswa diberikan tes *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, normalitas, uji t hipotesis, dan uji t *gain score*.

Hasil uji homogenitas yang diujikan dengan bantuan program SPSS for windows 22.0 menghasilkan taraf signifikansi 0,539. Sehingga variansi sampel dapat dikatakan homogen, hasil yang didapatkan senilai $0,539 > 0,05$ yang artinya *P Value* > taraf signifikansi 5%.

Hasil uji normalitas yang dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS 22.0 for windows dengan teknik *Kolmogorov Smirnov* mendapatkan hasil:

Tabel 6.
HASIL UJI NORMALITAS

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	0,200	0,200
Eksperimen	0,077	0,086

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil taraf signifikansi dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,200 lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sedangkan untuk nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu senilai 0,077 dan 0,086 lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selisih nilai (*gain*) *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 7.
SELISIH NILAI (GAIN) PRETEST DAN POSTTEST

Kelas	Tes	Rata-rata
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	50,8
	<i>Posttest</i>	80,7
	Selisih	29,8
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	50,2
	<i>Posttest</i>	85,3
	Selisih	35,2

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

Pada kelas kontrol selisih rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 29,8 sedangkan pada kelas eksperimen selisih rata-rata nilai yang diperoleh adalah 35,2. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol karena mendapat perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *game edukasi quizizz* dengan kriteria selisih sedang, hasil diinterpretasikan menurut kriteria Archambault (dalam Situmorang, Muhibbuddin, dan Khairil, 2015) bahwa kriteria nilai $30 \geq N\text{-Gain} \leq 70$ maka termasuk kriteria sedang.

Hasil selisih nilai tersebut didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Wihartanti dkk., (2019) dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*” sesuai dengan hasil analisis data didapatkan bahwa nilai rata-rata dari hasil *gain score* pada kelas eksperimen adalah 0,62 dan termasuk pada interpretasi kelompok sedang. sedangkan nilai rata-rata dari *gain score* yang didapatkan dari kelas kontrol adalah 0,53 yang termasuk interpretasi kategori sedang.

Hasil pengujian hipotesis yang menerapkan uji-*t posttest* dan uji-*t gain score* dengan menggunakan program SPSS 22.0 for windows dengan teknik *Independent Sample Test* menunjukkan hasil:

Tabel 8.
HASIL UJI T HIPOTESIS DAN UJI T GAIN SCORE

Uji-t (Hipotesis)	t_{hitung}	Taraf signifikansi	t_{tabel}
Nilai <i>Posttest</i>	2,154	0,036	2,002
<i>Gain Score</i>	3,212	0,002	2,002

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

Hasil analisis nilai *posttest* diperoleh t_{hitung} sebesar 2.154 dengan taraf signifikansi sebesar 0,036 sedangkan t_{tabel} dicari menggunakan tabel distribusi pada taraf kepercayaan 95% dimana $\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi dengan df (derajat kebebasan) sebesar 58, sehingga dapat diketahui nilai $t_{tabel} (0,05:58) = 2,002$ mengacu pada tabel diatas dilihat bahwa $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,036 < 0,05$ dan $t_{hitung} (2,154) > t_{tabel} (2,002)$. dapat dinyatakan bahwa hasil uji t hipotesis bahwa H_a diterima. Hasil ini merujuk pada pendapat Nurhasanah, (2016) menyatakan bahwa kriteria yang digunakan dalam uji t adalah H_0 diterima apabila $Sig > 0,005$ atau $t_{tabel} \leq t_{hitung} \geq t_{tabel}$. H_0 ditolak apabila $Sig < 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Uji *t gain score* hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,212 dengan taraf signifikansi 0,002 sedangkan nilai pada t_{tabel} 2,002 dengan taraf signifikansi 0,05 dapat dinyatakan bahwa hasil uji *t Gain Score* bahwa H_a diterima. Karena $t\text{-test} < 0,05$ yaitu 0,002 sehingga H_a diterima yaitu Penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Hasil pengujian hipotesis didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Irwan, Luthfi, dan Waldi (2019) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot! dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran Kahoot!.

Mengacu dari data yang dihasilkan sesuai dengan penelitian sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang diterapkan di sekolah sehari-hari. Menurut siswa belajar adalah bentuk dari sebuah proses. Siswa melakukan sebuah proses berpikir dalam mempelajari bahan ajar. Menurut guru, belajar merupakan sebuah tindakan yang dapat dilihat dalam belajar tentang sebuah hal baru (Dimiyati & Mudjiono, 2010).

Berdasarkan bunyi UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa, Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi siswa dengan guru dan bahan ajar dalam sebuah lingkungan belajar. Bagian dari pembelajaran terdiri dari guru, siswa dan kurikulum (bahan atau isi pelajaran, media, metode, tujuan, dan evaluasi). Seluruh bagian harus dapat terorganisir, dan tidak bisa dilakukan secara sendiri karena dibutuhkan sebuah kerjasama dalam mencapai tujuan dari sebuah pendidikan (Rosy, 2013)

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2010) media pembelajaran yaitu beragam jenis bagian yang ada pada lingkungan siswa yang bisa merangsang dalam sebuah proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, dkk., 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong siswa untuk belajar, contohnya seperti kaset, video, buku, film animasi, bingkai.

Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017) game edukasi adalah game yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. Game edukasi terdiri dari beberapa elemen seperti bunyi, grafik, animasi dan video. *Quizizz* adalah salah satu *game* digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa Anda berlatih bersama dengan komputer, iPad, tablet, dan Smartphone. Ini juga memiliki aplikasi iOS, aplikasi Android, dan aplikasi Chrome untuk siswa (mei, Ju, and Adam, 2018). Siswa dapat memperoleh beberapa informasi melalui Aplikasi *Quizizz* dan siswa dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka dan berbagi dengan guru. Sehingga Siswa memiliki motivasi tentang manfaat menggunakan media Aplikasi *Quizizz* untuk berkolaborasi dengan teman (Nanda, Abdul, and Daddi, 2018)

Setelah penelitian dilakukan, peneliti mengetahui bahwa hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Sedangkan, hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 50,8 lebih besar dibanding nilai rata-rata dari *pretest* kelas eksperimen 50,2.

Tabel 9.
HASIL UJI-t NILAI *POSTEST* KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

t_{tabel}	t_{hitung}	df	Sig.
2.002	2.154	58	.036

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

Pada hasil perhitungan uji beda (uji t) diperoleh perbandingan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan pengujian *independent sample test* menunjukkan nilai signifikansi 0,036 atau < 0,05. Diketahui pula bahwa t_{hitung} (2,154) dan nilai t_{tabel} (2,002) dan diartikan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Tabel 10.
HASIL SELISIH (*GAINSCORE*) NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*

t_{tabel}	t_{hitung}	df	Sig.
2.002	3.212	58	.002

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

Hasil analisis selisih nilai atau *gain score* dari *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,212 dengan taraf signifikansi 0,002. Sedangkan diketahui bahwa nilai t_{tabel} sebesar 2,002 dengan taraf signifikansi 0,005. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t\text{-test}$ (0,002) < 0,005 dan t_{hitung} (3,212) > t_{tabel} (2,002). Sehingga hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Purba (2019) berjudul "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari analisis data yang diperoleh dari tes *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai 0.45 dengan kriteria peningkatan sedang. Dan disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam konsentrasi belajar mahasiswa dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Purba (2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk., (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara kelas yang menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis

Penelitian lain yang dilakukan Zhao, (2019) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, membantu siswa meninjau materi pelajaran dan merangsang minat belajar akuntansi. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan *Quizizz* memiliki dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa pada kelas akuntansi.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Mei, Ju, and Adam, (2018) juga mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* menjadikan siswa lebih aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Arab dan lebih berkonsentrasi pada topik.

Penelitian relevan lain yang dilakukan oleh Nanda Abdul, and Daddi, (2018) bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan reading comprehension siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah menggunakan aplikasi *Quizizz* lebih baik dari sebelum aplikasi *Quizizz* digunakan.

Penelitian lain yang relevan yang dilakukan oleh Irwan, Luthfi, dan Waldi (2019) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat.

Sesuai dengan hasil data yang sudah dilakukan analisis dan juga merujuk kepada teori juga penelitian terdahulu, untuk itu dinyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil analisis data dan pembahasan, maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah namun, penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu penelitian pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran terbatas hanya dengan menggunakan Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor, dan penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi Quizizz* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran *game edukasi Quizizz* diperlukan untuk materi Teknologi Perkantoran yang lain supaya lebih memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *game edukasi Quizizz* diharapkan dapat mencakup seluruh aspek hasil belajar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- Nahartyo, E. (2013). *Desain dan Implementasi Riset Eksperimen*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Nanda, S. R., Abdul, N. B., dan Daddi, H., (2018). The Use Of Quizizz Application In Improving Students ' Reading Comprehension Skill At SMKN 3 Takalar : *An Experimental Research*. 1(2).
- Nurhasanah, S. (2016). *Praktikum Statistika 2: Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Rosy, B. (2013). School Based Management ; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 Nomor 1.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, & Khairil. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal EduBio Tropika* 3, 51–97.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wihartanti, L, dkk., (2019). Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0* 362–368.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1),