

Pengaruh Media Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan
Kelas VIII SMPN 19 Surabaya

Nur Laily Sa'adatus
Abadiyah Al-Khotim¹ (*)
abadiyahalkhotim@gmail.com

Alfiatur Rohmah²
alfizahra100@gmail.com

Febrianti Galuh Kirana Putri³
febriantigaluhkiranaputri@gmail.com

Aisyatul Auliyah Febriyanti⁴
aisyatulauliyahfebriyanti@gmail.com

Tatik Indayati⁵
tatikindayati@gmail.com

Muhammad Rifa'i⁶
muhammadrifai02101968@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas VIII di SMPN 19 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian *posttest only control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 19 Surabaya. Jumlah populasi kelas VIII di SMP Negeri 19 Surabaya terdiri dari sembilan rombongan belajar dari kelas VIII A hingga kelas VIII I dengan total 302 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII D dengan jumlah 33 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G yang berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik berupa soal tes tulis yang berjumlah 15 butir soal terdiri dari 10 butir tes pilihan ganda dan 5 butir tes uraian. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan uji *independent t-test*. Hasilnya pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{hitung} (2,344) lebih besar dari nilai t_{tabel} (2,000) sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz*. Dalam kata lain ada pengaruh signifikan penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII khususnya materi struktur dan fungsi Jaringan Tumbuhan SMPN 19 Surabaya.

Kata Kunci: Media Interaktif, Quizizz, Hasil Belajar, Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan

¹UIN Sunan Ampel Surabaya

²UIN Sunan Ampel Surabaya

³UIN Sunan Ampel Surabaya

⁴UIN Sunan Ampel Surabaya

⁵UIN Sunan Ampel Surabaya

⁶SMP Negeri 19 Surabaya

Corresponding author (*)

Abstract: This study aims to analyze whether or not there is an effect of using *quizizz* interactive media on the learning outcomes of students on the material of the structure and function of plant tissues in grade VIII at SMPN 19 Surabaya. This type of study is a *quasi experiment* research with *posttest only control group design*. This study was conducted at SMP Negeri 19 Surabaya. The population of class VIII at SMP Negeri 19 Surabaya consists of nine study groups from class VIII A to class VIII I with a total of 302 students. Sampling using *Cluster Random Sampling* technique. The samples in this study were class VIII D with 33 students as the experimental class and class VIII G with 34 students as the control class. The instrument is used to collect data on student learning outcomes in the form of written test questions totaling 15 items consisting of 10 multiple choice test items and 5 essay test items. Data were analyzed using descriptive statistical techniques and *independent t-test*. The results at the 5% significance level obtained the *t-count* value (2.344) is greater than the *t-table* value (2.000) so that the alternative hypothesis (H_1) is accepted. The conclusion is that there is a difference in learning outcomes between the experimental group using *quizizz* interactive media and the control group that does not use *quizizz* interactive media. In other words, there is a significant effect of using *quizizz* interactive media on the learning outcomes of class VIII students, especially the structure and function of plant tissue material at SMPN 19 Surabaya.

Keywords: *Interactive Media, Quizizz, Learning Outcomes, Plant Tissue Structure and Function Material*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses peserta didik dapat belajar dengan aktif dan kreatif agar dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka dengan baik (Izza et al, 2020). Dalam pendidikan diperlukan sebuah proses untuk membangun dasar kecerdasan seseorang yaitu pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penting yang mencakup beberapa hal seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran yang tentunya memiliki keterkaitan satu sama lain (Prihatiningsih & Setyaningtyas, 2018). Keempat komponen tersebut harus mendapatkan perhatian khusus dari guru sebagai pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar merupakan seluruh perubahan kemampuan kognitif, sikap, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran baik secara lisan maupun tulisan (Siagian, 2021). Menurut pendapat lain menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan suatu aspek penting di dalam proses pembelajaran yang perlu untuk dicapai. Bentuk pencapaian tersebut dapat berupa perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang didapatkan melalui proses pembelajaran (Hazmiwati, 2018).

Dalam OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) tahun 2018, penilaian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan Indonesia berada pada urutan ke-69 dari 71 negara peserta di bidang sains. Hal ini menunjukkan bahwa bidang pendidikan sains di Indonesia masih perlu ditingkatkan kembali. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMPN 19 Surabaya diketahui bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 namun kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dimana guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan peserta didik akan mencatat materi dari guru.

Pembelajaran IPA khususnya pada materi biologi masih bergantung pada penggunaan buku paket dan buku-buku lainnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA kurang dioptimalkan dengan baik dikarenakan guru-guru IPA di SMPN 19 Surabaya banyak yang berusia lanjut sehingga kurang dapat menggunakan perkembangan teknologi dengan baik. Permasalahan lain yang timbul adalah peserta didik cepat merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut yang menyebabkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 19 Surabaya masih rendah. Rata-rata nilai yang diperoleh pada tiap kelas, banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 82. Upaya perbaikan perlu dilakukan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik secara fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015). Banyak jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran diantaranya media interaktif seperti gim, kuis, dan lain sebagainya. Kuis interaktif merupakan media berbentuk aplikasi maupun *website* yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal ataupun pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan motivasi belajar hanya dengan menekan satu tombol pada tampilan aplikasi (Risqiyah, 2011). Pemberian kuis interaktif merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka pada beberapa materi tertentu. Diantara sekian banyak kuis interaktif, salah satu yang paling sering digunakan adalah *quizizz*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* berdampak positif bagi guru dan peserta didik. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan *quizizz* dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan peserta didik dalam kelas, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan bagi peserta didik, dalam *quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi peserta didik menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020).

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang berbasis games, menghadirkan kegiatan multi-permainan di dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif yang menyenangkan, membuat peserta didik dapat berkompetisi antar peserta didik lain sehingga memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Materi pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. Materi ini terdapat pada kompetensi dasar 3.4 Menganalisis keterkaitan struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya, serta teknologi yang terinspirasi dari tumbuhan. Pada tingkat SMP, materi ini diajarkan pada semester ganjil di kelas VIII. Materi ini memiliki konsep yang sulit dipahami disebabkan banyak istilah ilmiah yang abstrak serta banyak konsep yang harus dihafalkan (Yeni, Puspitasari et al, 2019).

Media interaktif *quizizz* dalam penelitian ini diimplementasikan dalam tahapan pembelajaran mengikuti model *discovery learning*. Terdapat enam tahapan meliputi 1) mengamati, 2) mengidentifikasi masalah, 3) mengumpulkan data, 4) mengolah data, 5) pembuktian, dan 6) menarik kesimpulan (Kurniasih & Sani, 2014). Perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya terletak pada penggunaan media interaktif *quizizz* saja sehingga fokus penelitian dibatasi pada media interaktif yang digunakan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 19

Surabaya, peneliti melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas VIII di SMPN 19 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan *posttest only control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 19 Surabaya. Jumlah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya terdiri dari sembilan rombongan belajar dari kelas VIII A hingga kelas VIII I dengan total 302 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengambilan sampel dengan cara ini merupakan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual (Azwar, 2010). Peneliti menggunakan teknik ini dikarenakan populasi pada kelas VIII yang terdiri dari klaster-klaster atau rumpun-rumpun kelas. Kemudian berdasarkan random terhadap sembilan kelas, maka diperoleh sampel penelitian sebanyak dua kelas, di mana penetapan jumlah kelas ini didasari atas pertimbangan bahwa jumlah dua kelas tersebut sudah memenuhi jumlah sampel minimal yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan teknik *cluster random sampling* maka kelas yang terambil secara acak adalah kelas VIII D sebagai kelas eksperimen sebanyak 33 peserta didik dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah media interaktif *quizizz*. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah model *Discovery Learning*. Perbedaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada pemberian perlakuan berupa penggunaan media interaktif *quizizz*. Pada kelas kontrol hanya digunakan media konvensional berupa buku paket. Selain variabel bebas, pada penelitian ini juga terdapat variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan essay berupa *posttest* saja. Instrumen

penelitian yang digunakan berjumlah 15 butir soal dengan 10 butir tes pilihan ganda dan lima butir tes uraian. Teknik penskoran pada tes pilihan ganda yaitu total jawaban benar dikalikan dengan lima, sedangkan pada tes uraian, total jawaban benar dikalikan sepuluh. Jumlah skor tes pilihan ganda dengan tes uraian setiap peserta didik inilah sebagai data hasil belajar.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan uji t sampel bebas (*independent sample t-test*). Melalui statistik deskriptif, data hasil belajar disajikan menggunakan tabel untuk memperlihatkan capaian rerata skor hasil belajar kedua kelompok perlakuan. Kemudian rata-rata skor hasil belajar dianalisis melalui perhitungan atau persamaan uji t dua sampel bebas, yang mana hasil perhitungan berupa angka statistik t_{hitung} , digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis memiliki tujuan untuk menguji apakah hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian diterima ataupun ditolak (Sawab, 2017). Adapun hipotesis null (H_0) yang diuji serta hipotesis alternatif yang disertakan yaitu sebagai berikut.

H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz*.

H_1 : terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz*.

Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis null yaitu dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95% di mana hipotesis null ditolak apabila diperoleh angka statistik t_{hitung} yang lebih besar daripada angka statistik t_{tabel} , atau dalam perhitungan signifikansi, hipotesis null ditolak apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Uji statistik dilakukan setelah data memenuhi uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dan semua proses perhitungan menggunakan bantuan program aplikasi pengolah data (SPSS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data pertama yang disajikan berikut ini adalah hasil uji asumsi data baik uji normalitas dan uji homogenitas yang dirangkum pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Uji Normalitas Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	Statistic	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
		df	Sig.
Kelas Eksperimen	0,086	34	0,200
Kelas Kontrol	0,137	34	0,103

Tabel 2. Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Based on Mean	Sig.
<i>Posttest</i> (Eksperimen & Kontrol)	0,063

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa angka statistik *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan untuk menguji distribusi normalitas data hasil belajar memiliki angka signifikansi lebih besar daripada 0,05. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa data hasil belajar dua kelompok perlakuan adalah berdistribusi normal. Demikian pula pada tabel 1 menunjukkan bahwa angka signifikansi uji homogenitas varian kelompok

based on mean lebih besar daripada 0,05 yang berarti varian kedua kelompok perlakuan adalah bersifat homogen. Dengan demikian data dalam penelitian ini memenuhi uji asumsi dan dapat dilanjutkan pada uji berikutnya yaitu uji t sampel bebas (*independent sample t test*).

Selanjutnya, perolehan data hasil belajar baik pada kelas atau kelompok eksperimen yang menggunakan media

interaktif *quizizz* serta kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz* disajikan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Skor terendah	Skor tertinggi	Rerata Hasil Belajar Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	15	100	57,72
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	20	85	45,44

Tabel 3 menunjukkan bahwa setelah kedua kelompok menerapkan kegiatan pembelajaran, kemudian diambil data hasil belajarnya diperoleh bahwa kelompok eksperimen mencapai rerata skor yang lebih tinggi (57,72) dibandingkan kelompok kontrol

(45,44), walaupun pencapaian skor kedua kelompok sama-sama tergolong dalam kategori rendah. Selanjutnya pada tabel 4 disajikan hasil perhitungan uji t sampel bebas.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji T Sampel Bebas

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar	3,592	0,063	2,334	65	0,023

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4, dengan angka derajat kebebasan sebesar 65, maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 2,000. Dalam hal ini t_{hitung} diperoleh 2,334 yang mana angka ini lebih besar daripada t_{tabel} . Demikian juga angka signifikansi dua ekor sebesar 0,023, di mana angka ini kurang dari 0,05 sehingga dapat diputuskan bahwa hipotesis null (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Penerimaan hipotesis alternatif ini memberi makna bahwa secara statistik, hasil belajar kedua kelompok perlakuan berbeda secara signifikan. Didukung oleh data deskriptif yang menunjukkan bahwa pada materi struktur dan jaringan pada tumbuhan, kelompok peserta didik kelas VIII D yang belajar dalam tahapan *discovery learning* dengan menerapkan media interaktif *quizizz* memperoleh rerata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan tahapan pembelajaran yang sama tanpa menggunakan media interaktif *quizizz*.

Pembahasan

Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* eksperimen yaitu 57,72, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 45,44. Dari proses pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif *quizizz* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis yakni uji *Independent sample t-test* dengan ketentuan nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh bahwa nilai signifikansinya $0,023 < 0,05$. Dari data diperoleh bahwa t_{hitung} sebesar 2,334 dan t_{tabel} sebesar 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,344 > 2,000$ dan H_1 diterima atau terdapat perbedaan pada penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMPN 19 Surabaya.

Analisis di atas sejalan dengan penelitian dari Annisa dan Erwin (2021) dalam penelitiannya tentang pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Hasilnya yang diperoleh dalam penelitian tersebut hasil belajar kelas eksperimen memperoleh nilai 84,55 dan kelas kontrol memperoleh nilai 75,84. Dengan $t_{hitung} = 3,289$, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti terjadi penolakan hipotesis null dan disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Hasil data sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif *quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap

pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang teramati pada kelas eksperimen yaitu ekspresi semangat belajar muncul dari peserta didik ketika sesi mengerjakan kuis menggunakan gawai dan aplikasi *quizizz* sehingga pembelajaran tampak lebih menarik dan tidak cepat membosankan. Dalam pelaksanaan pembelajaran ada sistem *reward*, di mana secara teori peserta didik yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan *reward* dari guru, begitu pula sebaliknya nilai kuis terendah akan mendapatkan ganjaran. Sehingga peserta didik akan berlomba untuk belajar menjadi lebih baik (Dianita Rahmayani & Hasan Subekti, 2022). Selain itu, kelebihan aplikasi *quizizz* yang dapat menampilkan skor pengerjaan kuis secara langsung sehingga guru dengan cepat dapat memberikan umpan balik.

Hal ini tentunya berbeda dengan bahan ajar konvensional yang kebanyakan dalam bentuk cetak seperti buku paket yang sangat terbatas dalam hal menarik perhatian atau semangat peserta didik dalam belajar. Walaupun harus diakui bahwa keberadaan bahan ajar konvensional masih tetap diperlukan sebagai panduan peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini kombinasi antara bahan ajar konvensional dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *quizizz* ini tentu akan memberikan dampak yang sangat baik pada pembelajaran khususnya pembelajaran biologi.

Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yaitu (C1) mengetahui, (C2) memahami, dan (C3) menerapkan, terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Walaupun belum secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar per individu, namun dapat dipastikan bahwa media interaktif *quizizz* ini memberikan manfaat yang positif bagi pembelajaran. Penggunaan teknologi dan suasana belajar yang menyenangkan menjadi salah satu alasan media ini dapat dipilih.

Perlu dijelaskan bahwa, walaupun diperoleh informasi bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran, namun dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat sejumlah keterbatasan-keterbatasan. Pertama, karena keterbatasan waktu, pemberian perlakuan untuk kedua kelompok hanya dapat dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Kedua, dengan

pemilihan desain penelitian di mana hanya dilakukan postes saja tanpa disertai pretes, membuat penelitian ini masih memiliki kemungkinan faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain perlakuan penggunaan media interaktif *quizizz*. Ketiga yaitu data hasil belajar yang hanya terbatas pada aspek kognitif saja sementara masih memungkinkan untuk melihat pengaruh penggunaan media ini pada aspek keterampilan serta aspek sikap. Keempat, hasil belajar yang dicapai pada kedua kelompok perlakuan belum ada yang mencapai kategori baik sebagai akibat cukup tingginya variasi antar peserta didik dalam kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz*. Dalam kata lain ada pengaruh yang cukup signifikan penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII khususnya materi struktur dan fungsi Jaringan Tumbuhan SMPN 19 Surabaya. Secara deskriptif, peserta didik sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *quizizz* memperoleh skor hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *quizizz*.

Berdasarkan temuan serta keterbatasan dalam penelitian, hasil pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan dengan saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut. Bagi guru mata pelajaran, baik mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya, penggunaan aplikasi *quizizz* direkomendasikan digunakan sebagai penunjang media maupun penilaian pembelajaran. Dengan tetap memperhatikan syarat ketersediaan dukungan infrastruktur seperti gawai (laptop dan *handphone*) dan jaringan internet.

Bagi peneliti lainnya yang mungkin akan mengambil topik yang serupa, dipandang perlu untuk meneliti pengaruh penggunaan aplikasi ini dalam pertemuan kelas yang lebih banyak, bersama implementasi model atau strategi pembelajaran yang berbeda, topik yang berbeda serta dalam desain penelitian yang lebih memadai untuk memastikan efek yang

ditimbulkan dari penggunaan media interaktif *quizizz* ini terhadap pencapaian belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Rifa'i, M.Ed. dan Ibu Tatik Indayati, M.Pd. selaku guru pamong dan dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini dapat selesai dengan tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. 2015. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Annisa, R., & Erwin, E. 2021. Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Azwar, S. 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. 2019. Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. STKIP PGRI Trenggalek. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Hazmiwati, H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5359>
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. 2020. Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam

Mencapai Tujuan Pendidikan di Era Merdeka Belajar. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020, 10–15. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>

- Kurniasih, Imas, Berlian Sani. 2014. Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lestari, T. 2019. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Berorientasi Peraturan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud No. 07/D.D5/KK/2018. *Seminar Nasional Keindonesiaan Universitas PGRI Semarang*
- Mulyati, S., & Evendi, H. 2020. Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. 2021. Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *JPPIPAI: Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia*, 1(2).
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Puspitasari, Y., Reza, S. P. K., Bachtiar, Y., & Prayitno, B. A. 2019. Identifikasi Miskonsepsi Materi Jaringan Tumbuhan pada Mahasiswa Pendidikan Biologi di Salah Satu Universitas di Surakarta. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 10(2), 171-178.

- Rahmayani, D., & Subekti, H. 2022. Efek Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 10(1), 117-121.
- Rizqiyah, H. 2011. Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah. Skripsi. Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.
- Sawab, B. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Mathla'ul Anwar Sindang Sari Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Siagian, G. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yuniati, S. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika Melalui pendekatan Kontekstual. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v5i2.269>