



Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta

Nurul Akmaliah¹, Ahmad Syakir² ♦
Universitas Indraprasta PGRI

Abstract: The purposes of this research is to determine about the effect of using Quizizz learning media on the English learning outcomes of Darul Ma'arif Jakarta Junior High School students. The amount of population in this study is 101 students, and the sample on this research is 20 students on IX grade. This type of research is experimental quantitative research using the one group pre-test post-test methods. The research instrument used is an identical pre-test and post-test questions. The pre-test result gain mean 55,85, median 56,67, modus 58,3, variance 105,61, and standard deviation 10,28. The post-test result gain mean 81,1, median 83,5, modus 86, variance 103,67, and standard deviation 10,18. Based on the results of the analysis, a t-count of 4,164 and t-table of 1,729 at a significance level $\alpha = 0,05$ are obtained. Thus, the t-count is greater that the t-table ($4,164 > 1,729$). These results indicate the rejection of the null hypothesis (H0) and acceptance of the alternative hypothesis (H1). Based on these findings, it can be concluded that there is a significant effect of using Quizizz learning media on the English learning outcomes of Darul Ma'arif Jakarta Junior High School students.

Key Words: story telling method; speaking skills; improvement of speaking skills

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta. Banyak populasi pada penelitian ini adalah 101 Siswa, adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX sebanyak 20 Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan Metode one group pre-test post-test (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Instrumen penelitian yang digunakan adalah satu soal pre-test dan post-test yang identik. Pada hasil pre-test didapatkan mean 55,85, median 56,67, modus 58,3, varians 105,61, dan simpangan baku 10,28. Kemudian pada hasil posttest didapatkan mean 81,1, median 83,5, modus 86, varians 103,67, dan simpangan baku 10,18. Berdasarkan hasil analisis, didapatkan thitung sebesar 4,164 dan ttabel 1,729 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Sehingga didapatkan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $4,164 > 1,729$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diperoleh adalah penolakan terhadap H0 dan penerimaan terhadap H1. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta.

Kata Kunci: media belajar; quizizz; hasil belajar bahasa Inggris

♦ **Corresponding author:** Nurul Akmaliah, Jalan Manunggal 1 No.48 RT.009/RW.012 Cibubur, Ciracas, Jakarta Timur, Indonesia, akmaliahnurul10@gmail.com.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan yang berfungsi dengan baik dapat memenuhi peran Bahasa Inggris tersebut di atas, karena pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mendukung pembangunan suatu negara dan bangsa. Dalam hal ini Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 menyatakan: Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Artinya, penyelenggaraan pendidikan publik memiliki tujuan yang kompleks, selain bertakwa kepada Tuhan, pendidikan juga harus mampu membentuk peserta didik menjadi pribadi yang berilmu, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, hal ini mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara yang dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk mengirim pesan atau materi pembelajaran kepada siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui game yang mempunyai karakteristik menciptakan dan menambah motivasi dalam belajar. Game atau permainan merupakan segala bentuk kontes atau tantangan yang dapat menimbulkan interaksi satu dengan yang lain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang telah ditentukan untuk mencapai sebuah tujuan.

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.

Penggunaan media belajar Quizizz dalam proses pembelajaran di kelas tentunya akan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa aktif menjadi tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Oleh sebab itu, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan semangat belajar khususnya belajar bahasa Inggris.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode eksperimen one group Pre-test post-test (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir.

Dari pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui hasil belajar bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media belajar Quizizz. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Partisipan

Menurut Sugiyono (2019: 126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang telah ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya mencakup orang, melainkan juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek yang diteliti, namun mencakup seluruh karakteristik yang dimiliki oleh objek tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta, yaitu sebanyak 101 siswa.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar, dan penulis tidak dapat mempelajari semua populasi yang ada, misalnya karena keterbatasan sumber daya, tenaga dan waktu, maka penulis dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Apa yang telah dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili semua populasi tersebut.

Dari penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini sampel yang akan digunakan penulis ialah 20 siswa dari populasi sebanyak 101 siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta.

Prosedur Sampel

Menurut Sugiyono (2014:116) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Pada dasarnya teknik sampling dikelompokkan menjadi dua yaitu probability sampling dan nonprobability sampling. Menurut Sugiyono (2014:118) definisi probability sampling ialah "teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel".

Selanjutnya menurut Sugiyono (2014: 120) definisi nonprobability sampling ialah "teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel". Teknik sampling yang penulis pilih dalam penelitian ini ialah purposive sampling, yaitu dengan cara menentukan secara langsung sampel yang akan diteliti berdasarkan kriteria yang ditetapkan penulis. Adapun sampel yang telah ditetapkan yaitu siswa-siswi kelas IX SMP Darul Ma'arif Jakarta dengan jumlah 20 siswa.

Material

Menerapkan Kurikulum 2013 Revisi dalam menjalankan proses pembelajarannya, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris yang memungkinkan untuk dapat mengembangkan seluruh kompetensi, yakni sikap spiritual, sikap sosial, sikap pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, dalam penerapannya lebih banyak pengetahuan dan keterampilan dengan memperhatikan aspek sikap spiritual, sikap sosial semisal ketika pembelajaran sedang berlangsung anda dapat menampilkan sikap yang baik.

Banyak siswa yang mengatakan bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit. Hal ini bisa dikatakan wajar apabila bahasa Inggris termasuk pelajaran yang cukup sulit, karena bahasa tersebut merupakan bahasa asing. Sebagai bahasa asing, tentunya masyarakat Indonesia tidak menggunakan bahasa ini dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya lebih mengutamakan bahasa daerah atau bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Hasil dari tidak terbiasanya menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari maka otomatis bahasa Inggris ini sulit untuk dimengerti dan dipraktikkan.

Melalui hal ini seharusnya pembelajaran bahasa Inggris khususnya harus ditingkatkan. Ruang lingkup bahasa Inggris di tingkat SMP meliputi kemampuan berkomunikasi lisan yang hanya terbatas di lembaga pendidikan. Karena itu guru harus bisa menggunakan sara lainnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sarana lainnya yang dapat digunakan adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah sarana dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Media pembelajaran ialah segala hal yang berkaitan dengan software dan hardware yang bisa digunakan

untuk menyalurkan materi pelajaran kepada siswa. Media menjadi unsur penting yang berperan dalam peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat kita gunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet (2018: 299) bahwa Quizizz merupakan pilihan alternatif terbaik media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui browser di komputer.

Quizizz ialah aplikasi pendidikan berbasis game edukasi dan dapat dipakai sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi, sehingga menarik perhatian peserta didik agar meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran. Quizizz juga memiliki berbagai fitur menarik yang bisa dipakai oleh pendidik, diantaranya pendidik bisa membuat kuis interaktif dengan 4 pilihan dan guru bisa memasukkan gambar sebagai background, serta mengatur pertanyaan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah kuis dibuat, guru bisa membagikan kode ke peserta didik agar bisa bergabung ke dalam kuis tersebut untuk selanjutnya dikerjakan.

Quizizz juga memberikan kemungkinan kepada peserta didik agar saling memotivasi dan bersaing secara sehat ketika belajar. Quizizz juga memiliki fitur yang dapat memberikan data statistik kinerja siswa yang dapat diunduh dalam bentuk Ms. Excel. Fitur pekerjaan rumah (homework) juga terdapat di dalam aplikasi Quizizz sehingga peserta didik dapat menyelesaikan kuis interaktif dimanapun dan kapanpun namun dengan batasan waktu yang sudah ditentukan oleh guru.

Prosedur

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, eksperimen, dan tes.

Design or Data Analysis

Data diperoleh dari pemberian pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil belajar bahasa Inggris siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta.

1. Analisis Data Nilai Pre-Test Bahasa Inggris

Dari 20 siswa yang dijadikan sampel sebelum diberi perlakuan media belajar Quizizz, diperoleh data hasil pre-test bahasa Inggris sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{a) Rentang} &= \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil} \\ &= 75 - 35 \\ &= 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b) Jumlah interval dengan rumus Sturges} \\ K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 20 \\ &= 1 + 4,293398 \\ &= 5,293398 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

$$\text{c) Panjang kelas interval (P)} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{40}{6} = 6,67 = 7$$

Frekuensi absolut diperoleh dari skor nilai siswa yang terdapat dalam interval data nilai. Frekuensi relatif diperoleh dari frekuensi absolut diperbandingkan dengan jumlah siswa *100%.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil *pre-test* bahasa Inggris

Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
35 – 41	2	38	1444	76	2888
42 – 48	3	45	2025	135	6075
49 – 55	4	52	2704	208	10816
56 – 62	6	59	3481	354	20886
63 – 69	3	66	4356	198	13068
70 – 76	2	73	5329	146	10658
Jumlah	20	333	19339	1117	64391

Dari data hasil *pre-test* bahasa Inggris yang diberikan, diketahui data tersebut mempunyai rentang nilai 35-76. Dari tabel analisis hasil belajar bahasa Inggris siswa sebelum diberikan media belajar Quizizz, diketahui data tersebut diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1117}{20} = 55,85$$

- 2) Median

$$Me = b + p \left[\frac{\frac{1}{2} n - F_{kum}}{f} \right]$$

$$Me = 55,5 + 7 \left[\frac{\frac{1}{2} 20 - 9}{6} \right]$$

$$= 55,5 + 1,67$$

$$= 56,67$$

- 3) Modus (mo) dengan rumus:

$$Mo = b + p \left[\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right]$$

$$Mo = 55,5 + 7 \left[\frac{2}{2 + 3} \right]$$

$$= 55,5 + 2,8$$

$$= 58,3$$

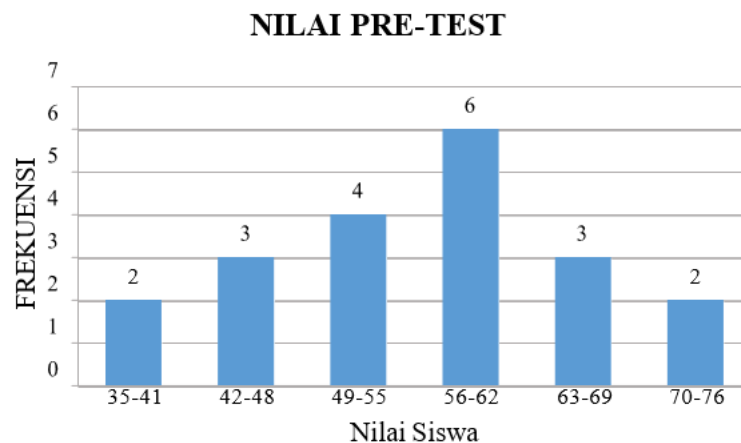
- 4) Jangkauan atau Rentang (R)
 Rentang = nilai tertinggi – nilai terendah
 $= 75 - 35$
 $= 40$
- 5) Varians

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{20(64391) - (1117)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{1287820 - 1247689}{380}$$

$$= \frac{40131}{380}$$
 $= 105,61$
- 6) Simpangan baku
 $S = \sqrt{S^2}$
 $= \sqrt{105,61}$
 $= 10,28$



Gambar 4.1 Diagram Batang hasil pre-test

Dari diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa terbanyak yaitu pada rentang nilai 56-62 mencapai 6 siswa, dan untuk nilai rata-rata tertinggi pada rentang nilai 70-76 yaitu 2 siswa.

2. Analisis Data Nilai Post-Test Bahasa Inggris

- d) Rentang = nilai terbesar – nilai terkecil
 $= 95 - 55$
 $= 40$
- e) Jumlah interval dengan rumus Sturges
 $K = 1 + 3,3 \cdot \log n$
 $= 1 + 3,3 \cdot \log 20$
 $= 1 + 4,293398$

$$f) \text{ Panjang kelas interval (P)} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{40}{6} = 6,67 = 7$$

Frekuensi absolut diperoleh dari skor nilai siswa yang terdapat dalam interval data nilai. Frekuensi relatif diperoleh dari frekuensi absolutdiperbandingkan dengan jumlah siswa *100%.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil *post-test* bahasa Inggris

Nilai	f _i	x _i	$\sum x_i^2$	f _i .x _i	$\sum f_i \cdot x_i^2$
55 - 61	1	58	3364	58	3364
62 - 68	2	65	4225	130	8450
69 - 75	2	72	5184	144	10368
76 - 82	4	79	6241	316	24964
83 - 89	7	86	7396	602	51772
90 - 96	4	93	8649	372	34596
Jumlah	20	453	35059	1622	133514

Dari data hasil belajar bahasa Inggris siswa yang diberikan perlakuan media belajar Quizizz, diketahui data tersebut mempunyai rentang nilai 55-96.

Dari tabel analisis hasil belajar bahasa Inggris kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan media belajar Quizizz, diketahui data tersebut diperoleh data nilai *post-test* sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata (mean)

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1622}{20} = 81,10 \end{aligned}$$

- 2) Median

$$\begin{aligned} Me &= b + p \left[\frac{\frac{1}{2} n - F_{kum}}{f} \right] \\ Me &= 82,5 + 7 \left[\frac{\frac{1}{2} 20 - 9}{7} \right] \\ &= 82,5 + 1 \\ &= 83,50 \end{aligned}$$

3) Modus ($\dot{m}o$) dengan rumus:

$$Mo = b + p \left[\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right]$$

$$\begin{aligned} Mo &= 82,5 + \left(\frac{3}{3 + 3} \right) \\ &= 82,5 + 3,5 \\ &= 86 \end{aligned}$$

4) Jangkauan atau Rentang (R)

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ &= 95 - 55 \\ &= 40 \end{aligned}$$

5) Varians

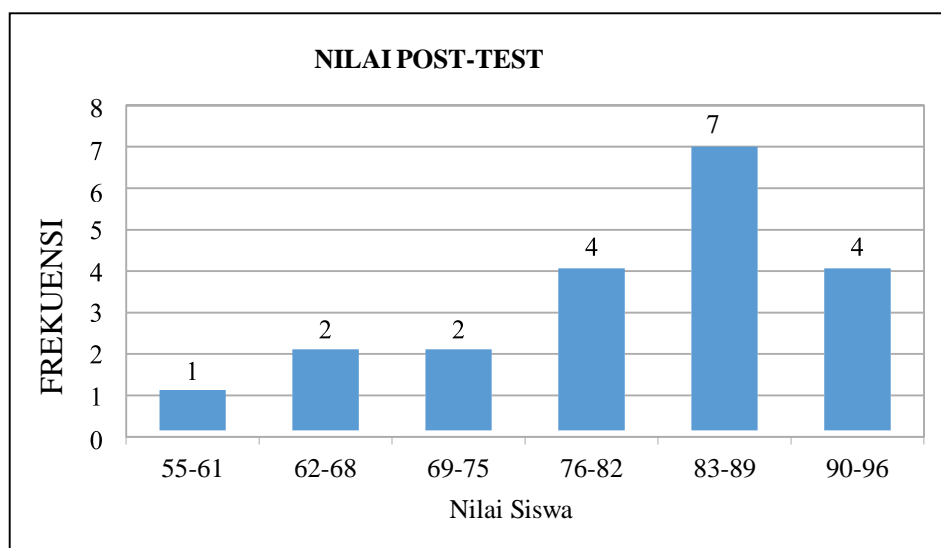
$$S^2 = \frac{n \sum f_1 x_1^2 - (\sum f_1 x_1)^2}{n(n - 1)}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{20(133514) - (1622)^2}{20(20 - 1)} \\ &= \frac{2670280 - 2630884}{380} \\ &= \frac{39396}{380} \\ &= 103,67 \end{aligned}$$

6) Simpangan baku

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{103,67} \\ &= 10,18 \end{aligned}$$

Gambar 4.2 Grafik Batang hasil *post-test*



Dari diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa terbanyak yaitu pada rentang nilai 83-89 mencapai 7 siswa, dan untuk nilai rata-rata tertinggi pada rentang nilai 90-96 yaitu 4 siswa.

Uji normalitas yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus Liliefors, dengan rumus:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_o : harga mutlak besar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku

Analisis persyaratan data diuji dengan menggunakan uji normalitas dengan menggunakan rumus Liliefors $n = 20$, $\alpha = 0,05$ yaitu 0,190 untuk data X dan Y. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Perbandingan L_{hitung} dengan L_{tabel} untuk Uji Normalitas

No	Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1	X	0,108	0,190	Normal
2	Y	0,138	0,190	Normal

Berdasarkan tabel tersebut di atas tampak bahwa $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka masing-masing kelompok memiliki data yang normal.

Langkah-langkah menghitung uji homogenitas:

- Mencari varians/ standar deviasi variabel X dan Y
Didapat untuk $S^2(X)$ adalah 106,84 dan $S^2(Y)$ adalah 105,98.
- Mencari F_{hitung} dari varians X dan Y, dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Dengan rumus di atas, didapat:

$$F_{hitung} = \frac{106,84}{105,98} = 1,008$$

- Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada tabel distribusi F, dengan dk pembilang $n-1$ (untuk varians terbesar) dan dk penyebut $n-1$ (untuk varians terkecil). Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti tidak homogen.

Dk pembilang $(n-1) = 20 - 1 = 19$

Dk penyebut $(n-1) = 20 - 1 = 19$

Didapat F_{tabel} sebesar 2,168 dengan $(\alpha) = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, $1,008 < 2,168$ berarti homogen.

Pengujian hipotesis dalam penelitian dengan menggunakan uji t (t-test). Uji-t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat. Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum d^2}}{n(n-1)}}$$

Untuk mendapatkan nilai-nilai pada rumus di atas digunakan tabel bentuk perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tabel Penolong Uji Beda Rata-rata Dua Kelompok Berpasangan

Siswa	Skor Perolehan		d	d ²
	Pre-Test	Post-Test		
1	45	70	25	625
2	60	85	25	625
3	45	65	20	400
4	70	90	20	400
5	60	85	25	625
6	50	85	35	1225
7	60	80	20	400
8	65	90	25	625
9	55	65	10	100
10	60	85	25	625
11	65	85	20	400
12	75	95	20	400
13	60	85	25	625
14	60	95	35	1225
15	50	80	30	900
16	65	75	10	100
17	45	80	35	1225
18	35	55	20	400
19	40	80	40	1600
20	55	85	30	900
	Jumlah		495	13425

Dengan pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IX SMP Darul Ma'arif Jakarta.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IX SMP Darul Ma'arif Jakarta.

Hipotesis statistik:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Menghitung rata-rata dari *gain* (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{495}{20}$$

$$= 24,75$$

Menghitung nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2}}{n} \sqrt{\frac{d}{n-1}}}$$

$$t = \frac{24,75}{\frac{\sqrt{13425}}{20} \sqrt{\frac{d}{20-1}}}$$

$$t = \frac{24,75}{\frac{\sqrt{13425}}{380}}$$

$$t = \frac{24,75}{\sqrt{35,328}}$$

$$t = \frac{24,75}{5,943} = 4,164$$

Dalam menarik kesimpulan uji hipotesis penelitian, dapat dikatakan bahwa

$$t_{tabel} = t (\alpha = 0,05, dk = 19) = 1,729$$

Kriteria pengujian adalah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang berarti signifikan.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak signifikan.

Ternyata nilai t_{hitung} sebesar 4,164 dan t_{tabel} sebesar 1,729 pada tingkat $\alpha = 0,05$. Maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak berarti signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media belajar Quizizz terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan analisis data sebelum diberi perlakuan (pre- test), diperoleh nilai mean sebesar 55,85, median 56,67, modus 58,3, varians 105,61, dan simpangan baku 10,28. Sedangkan data setelah diberi perlakuan (post-test) didapat nilai mean sebesar 81,1, median 83,5, modus 86, varians 103,67, dan simpangan baku 10,18. Hasil pengolahan hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,164 dan t_{tabel} sebesar 1,729 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kata lain nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Dari hasil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Quizizz sebagai aplikasi pendidikan berbasis game edukasi dapat dipakai sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi, memiliki pengaruh yang signifikan sehingga membantu dan mendorong peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran maupun hasil belajar bahasa Inggris siswa SMP Darul Ma'arif Jakarta.

References

- Akdon & Ridwan. (2007). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Amornchewin. (2018). *The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*. Surakarta: Indonesian Journal of Informatics Education.
- Barus, Irma Rasita & Tatie Soedewo. (2018). *Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL). Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 096 Tahun 1967 tentang Fungsi dan Tujuan Pengajaran Bahasa Inggris pada Lembaga-Lembaga Pendidikan Tingkat Lanjutan dalam Lingkungan Departemen P dan K.
- Kosasih, N dan Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Santrianawarti. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. Samet. *Using Quizizz.Com To Enhance Pre-Intermediate Students*
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suo Yan Mei, Zalika Adam. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Science Education and Research Vol 5, No 1 (2018): 98–194.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3.

Association for Educational Communications and Technology (AECT). 2015. Diakses pada 15 Maret 2023 dari https://www.viethmms.com/~aect/docs/aect_policy_brief_civic_ed_rev3.pdf