

## Pengaruh Penerapan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Pariwisata

Grace Helio<sup>1\*</sup>, Mhd Zulkifli Hasibuan<sup>2</sup>, Rijal<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Muslim Nusantara AW, Kota Medan, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>gracesilalahi2@gmail.com, <sup>2</sup>zulkiflihasibuan@umnaw.ac.id.com, <sup>3</sup>rijal@umnaw.ac.id  
Korespondensi: [gracesilalahi@gmail.com](mailto:gracesilalahi@gmail.com)

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Prima Sidikalang T.A. 2024/2025. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian deskriptif observasional. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Prima Sidikalang yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Pariwisata Prima Sidikalang Tahun Ajaran 2024/2025. Hal tersebut dapat dilihat dari uji paired sample t test yang diperoleh hasil 4,05 dan nilai t tabel sebesar 2,05. Maka dapat disimpulkan bahwa  $4,05 \geq 2,05$ ,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut berarti variabel X mempengaruhi variabel Y. Maka dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah diharapkan penggunaan aplikasi Quizizz menjadi bahan alat untuk penilaian dalam proses pembelajaran dan dari penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran juga semakin menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi lagi.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Kewirausahaan.

**Abstract** - This study aims to demonstrate the influence of using the Quizizz application on the entrepreneurship learning outcomes of grade XI students at SMK Pariwisata Prima Sidikalang for the 2024/2025 academic year. This type of research employs a quantitative method with an observational descriptive research design. The sample for this study consists of 28 grade XI students from SMK Pariwisata Prima Sidikalang. The data collection techniques used in this research are tests and documentation. Data analysis techniques include data normality tests, data homogeneity tests, and hypothesis testing. Based on the research results, it can be concluded that there is a significant effect of using the Quizizz application on the learning outcomes of grade XI students at SMK Pariwisata Prima Sidikalang in the 2024/2025 academic year. This is evident from the paired sample t test results, which yielded a value of 4.05 with a significance threshold (critical value) of 2.05. therefore, it can be concluded that  $4.05 \geq 2.05$ , meaning that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Based on these calculated results, variable X significantly influences variable Y. The concluded benefit of this study is the expectation that the Quizizz application can serve as a viable assessment tool in the learning process. Furthermore, the use of the Quizizz application can enhance students' learning outcomes, making the learning process more engaging and further motivating the students.

**Keywords:** Quizizz Application, Entrepreneurship learning Outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk memajukan suatu negara. Pendidikan menjadi cerminan dalam menilai kemampuan setiap manusia untuk mewujudkan cita-cita bangsa. Pendidikan juga berperan penting dalam membentuk nilai-nilai kepribadian dalam diri seseorang. Melalui pendidikan ini diharapkan mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan terhadap sumber daya manusia agar mampu mengembangkan potensi diri dalam menghadapi perkembangan zaman. Menurut Elhadi (2018) ruang lingkup pendidikan saat ini yaitu teknologi yang selalu dibutuhkan oleh guru, siswa dan juga sekolah.

Pendidikan di era digital ini yang sudah sangat berkembang pesat, siswa sudah terbiasa dalam mengakses internet dimanapun berada. Tidak hanya itu, dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis teknologi akan menumbuhkan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Rusdiana, 2021). Para pendidik juga diharapkan mampu mengaplikasikannya pada proses pembelajaran untuk mengikuti perkembangan zaman ini agar dapat meningkatkan minat belajar siswa supaya tidak terkesan jenuh.

Aplikasi pembelajaran merupakan aplikasi belajar yang membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya semata-mata mengajarkan teori melainkan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi siswa dalam penggunaan teknologi. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat lagi dalam belajar. Media pembelajaran juga menjadi alat bantu yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Nurrita, 2018).

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai suatu materi setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan bentuk hasil belajar berupa huruf, angka atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara. Untuk meningkatkan hasil belajar merupakan tugas guru dengan

meenggunakan berbagai media pembelajaran yang sudah ada berkembang sekarang ini salah satu nya yaitu media audio visual yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa dampak signifikan pada proses pembelajaran. Salah satu aplikasi pembelajaran yang populer saat ini yaitu *Quizizz*, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif dan kreatif sangat dibutuhkan dimasa sekarang ini mengingat perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru merupakan permasalahan yang dapat menimbulkan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *Quizizz* berkontribusi lebih baik untuk kuis interaktif dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

*Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai kuis interaktif yang dilakukan oleh guru. *Quizizz* merupakan aplikasi yang cocok digunakan oleh siswa dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena dapat menumbuhkan pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, sesama teman dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dan diakhir pengerjaan kuis akan diketahui ranking yang dapat menjawab pertanyaan.

*Quizizz* dipilih karena menawarkan keuntungan bagi siswa dan guru dengan memiliki berbagai fitur menarik seperti kuis, permainan dan analisis data yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Dari penjelasan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Prima Sidikalang T. A 2024/2025.

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Tahapan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMK Pariwisata Prima Sidikalang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian deskriptif observasional. Penelitian ini hanya melakukan pengamatan pada subjek penelitian. Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel bebas variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Aplikasi *Quizizz* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Langkah awal perencanaan, yaitu dengan menyusun rencana pembelajaran sebelum proses belajar mengajar berlangsung
2. Menyusun instrumen dengan menyiapkan kisi-kisi instrumen sesuai dengan tujuan penelitian sebelum melakukan penelitian
3. Melaksanakan pembelajaran dikelas dengan menggunakan aplikasi *quizizz*
4. Memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa apakah siswa tersebut memahami materi dengan baik setelah menggunakan aplikasi *quizizz*
5. Mengumpulkan data dan menganalisis data kemudian menarik kesimpulan
6. Mengumpulkan data dokumentasi

### 2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMK Pariwisata Prima Sidikalang. Adapun jumlah seluruh peserta didik kelas XI dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi

| No | Kelas           | Peserta Didik |
|----|-----------------|---------------|
| 1  | XI Perhotelan 1 | 28            |
| 2  | XI Perhotelan 2 | 29            |

|   |        |    |
|---|--------|----|
| 3 | XI ULP | 19 |
|---|--------|----|

|  |               |           |
|--|---------------|-----------|
|  | <b>Jumlah</b> | <b>76</b> |
|--|---------------|-----------|

(Sumber: SMK Pariwisata Prima Sidikalang)

Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Teknik random sampling merupakan pengambilan sampling secara random tanpa adanya pandang bulu. Setelah dilakukan pengambilan sampel, kelas yang dipilih untuk penelitian yaitu kelas XI Perhotelan 1 di SMK Pariwisata Prima Sidikalang Tahun Ajaran 2024/2025 sebanyak 28 peserta didik.

### 2.3 Uji Analisis Data

Pengujian lanjutan yaitu uji *Paired sampel t test*, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pengujian menggunakan *Paired sampel t test* dapat dilakukan dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}, SD = \sqrt{var}, var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Prima Sidikalang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di SMK Swasta Prima Sidikalang, peneliti memfokuskan penelitian pada kelas XI yang berjumlah 28 siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen tes berupa soal pretest dan posttest sebanyak 25 soal pilihan ganda. Selanjutnya, dilakukan tes validitas eksternal kepada siswa kelas XI SMK Swasta Prima Sidikalang dengan hasil perhitungan validasi soal dengan teknik Korelasi Pearson Product Moment, ternyata dari 25 soal yang diujikan sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid. Setelah diketahui perhitungan validasi selanjutnya akan dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kuder Richardson yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrumen soal dinyatakan reliabel. Selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dinyatakan sebanyak 2 soal dikategorikan sukar, 9 soal dikategorikan sedang dan 14 soal dikategorikan mudah. Selanjutnya adalah menghitung daya pembeda tiap soal, didapatkan hasil bahwa terdapat 1 soal dikategorikan tidak baik, 1 soal dikategorikan jelek, 5 soal dikategorikan cukup dan 18 soal dikategorikan baik.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda tiap soal, maka peneliti menggunakan sebanyak 20 soal instrumen yang akan diujikan pada tes hasil belajar Kewirausahaan siswa.

### 3.1 Data Hasil Belajar Siswa

Sebelum menerima perlakuan, terlebih dahulu kelas menyelesaikan pretest sebanyak 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi *Pretest*

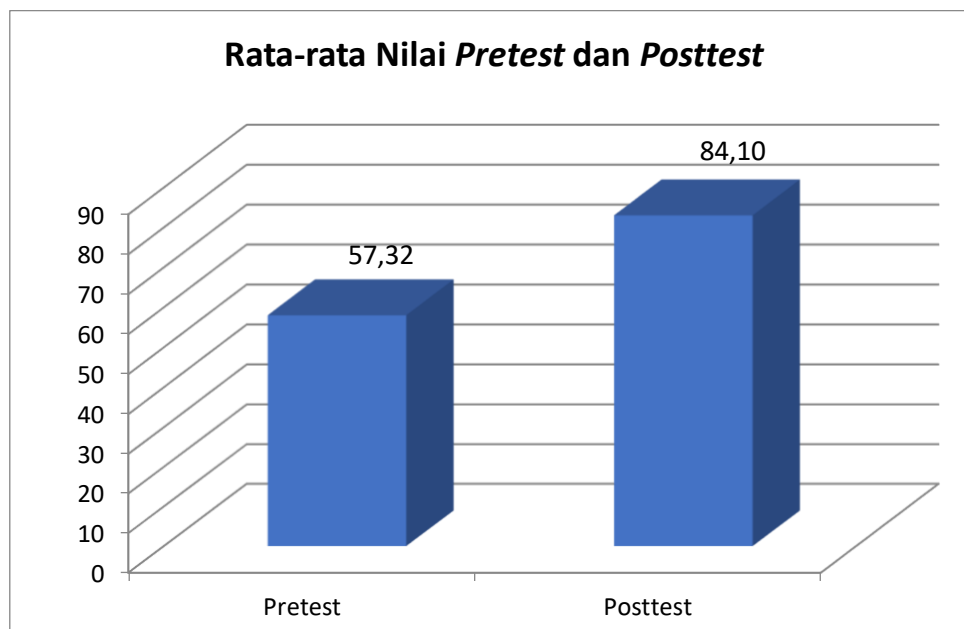
| No       | Inteval Nilai | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------|---------------|-----------|----------------|
| 1        | 30 – 39       | 3         | 11             |
| 2        | 40 – 49       | 3         | 11             |
| 3        | 50 – 59       | 9         | 32             |
| 4        | 60 – 69       | 6         | 21             |
| 5        | 70 – 79       | 3         | 11             |
| 6        | 80 – 89       | 4         | 14             |
| Jumlah   |               | 28        |                |
| Mean     |               | 57,32     |                |
| Median   |               | 55        |                |
| Modus    |               | 55        |                |
| Maksimum |               | 80        |                |
| Minimum  |               | 30        |                |

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai pretest siswa sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,32, median sebesar 55 dan modus sebesar 55.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Posttest*

| No       | Inteval Nilai | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------|---------------|-----------|----------------|
| 1        | 70 – 75       | 6         | 21             |
| 2        | 76 – 81       | 7         | 25             |
| 3        | 82 – 87       | 5         | 18             |
| 4        | 88 – 93       | 6         | 21             |
| 5        | 94 – 99       | 2         | 7              |
| 6        | 100 – 105     | 2         | 7              |
| Jumlah   |               | 28        |                |
| Mean     |               | 84,10     |                |
| Median   |               | 85        |                |
| Modus    |               | 80        |                |
| Maksimum |               | 100       |                |
| Minimum  |               | 70        |                |

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,10, median sebesar 85 dan modus sebesar 80.

Gambar 1. Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Dari grafik diatas dapat menunjukkan bahwa diperoleh nilai pretest sebesar 57,32 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Nilai posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz* sebesar 84,10 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100.

### 3.2 Analisis Data

#### 3.2.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk memastikan bahwa datanya normal. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan, karena penelitian mengambil sampel kurang dari 50 maka peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, dalam uji *Shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi  $\geq 0,05$  dan dikatakan tidak berdistribusi normal jika taraf signifikansi  $\leq 0,05$ .

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

| Kelas           | <i>Shapiro Wilk</i> |    |           |
|-----------------|---------------------|----|-----------|
|                 | sig                 | Df | statistic |
| <i>Pretest</i>  | 0,924               | 28 | 0,9522    |
| <i>Posttest</i> | 0,924               | 28 | 0,9500    |

4

Berdasarkan hasil tabel uji normalitas diatas dapat dilihat bahwa nilai statistik data dari *pretest* dan *posttest* tersebut lebih besar dari nilai signifikansinya 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

### 3.2.2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak.

Jika nilai statistik *Levene*  $\leq 0,05$ , maka hipotesis menyatakan bahwa varians data diterima (homogen). Tetapi jika nilai statistik *Levene*  $\geq 0,05$ , maka hipotesis menyatakan bahwa varians data ditolak (tidak homogen).

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Uji Levene*

|                             | <i>Levene statistic</i> | df1 | df2 | sig    |
|-----------------------------|-------------------------|-----|-----|--------|
| Hasil belajar kewirausahaan | 2,7156                  | 1   | 54  | 4,0195 |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai statistik sebesar 2,7156. maka, dapat disimpulkan bahwa variansi data pada kedua kelas adalah homogen.

### 3.2.3 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data tersebut dan dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, dilakukan uji *paired sampel t test* untuk pengujian hipotesis. Hipotesis ini diuji dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

Jika nilai sig 2-tailed  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima

Jika nilai sig 2-tailed  $\geq 0,05$ , maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak

Tabel 6. Uji Hipotesis

|                              | <i>Pre</i>  | <i>Post</i> |
|------------------------------|-------------|-------------|
| Mean                         | 57,32142857 | 84,10714286 |
| Variance                     | 206,4484127 | 66,76587302 |
| Observations                 | 28          | 28          |
| Pearson Correlation          | 0,964707709 |             |
| Hypothesized Mean Difference | 0           |             |
| Df                           | 27          |             |
| t Stat                       | -20,7422466 |             |
| P(T<=t) one-tail             | 2,0181E-18  |             |
| t Critical one-tail          | 1,703288446 |             |
| P(T<=t) two-tail             | 4,0362E-18  |             |
| t Critical two-tail          | 2,051830516 |             |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig. 2 tailed adalah 4,03 dan nilai signifikansi sebesar 2,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $4,05 \geq 2,05$ ,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

### 3.3 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya Pengaruh Penerapan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas IX SMK Prima Sidikalang. Sebelum diberikan perlakuan kepada siswa terlebih dahulu diberikan pretest yang dimana didapatkan rata-rata nilai sebesar 57,32. Selanjutnya, setelah perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, diberikan posttest untuk melihat nilai akhir dimana siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 84,10. Dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang dimana berarti terdapat peningkatan kognitif pada siswa.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data dan uji hipotesis. Analisis data dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak, apakah data bersifat homogen atau tidak. Untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk* pada taraf signifikansi yaitu 5% atau 0,05. Pada uji normalitas data pretest diperoleh hasil  $0,924 \leq 0,952$ , berarti data yang diperoleh berdistribusi normal. Dan uji normalitas data posttest diperoleh hasil  $0,924 \leq 0,950$ , yang mana data yang diperoleh berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi yaitu 0,05. Maka, data yang diperoleh bahwa nilai hasil uji *Levene* lebih kecil dari nilai signifikansi atau  $2,7156 \leq 4,0195$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Selanjutnya yaitu menguji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus uji *paired sample t test* bahwa didapatkan hasil  $4,05 \geq 2,05$ ,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Menurut Arsyad (2017:10) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan berupa materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Amornchewin (2018:87) *Quizizz* adalah sebuah alat media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat membantu peran guru kearah yang positif dan produktif. Proses pembelajaran juga semakin menarik dan lebih jelas, serta melibatkan lebih banyak percakapan, efisiensi waktu dan energi.

Hasil belajar adalah tingkat capaian yang diharapkan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Menurut Nuridayanti (2022), hasil belajar diperoleh dari penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa yang berkaitan dengan kemampuan memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hasil belajar juga memberikan gambaran tentang kegiatan belajar yang dilakukan seseorang, untuk melihat hasil belajar seseorang dilakukan penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk melihat apakah siswa dapat menguasai suatu materi yang telah diajarkan. Penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian, nilai tengah semester dan nilai semester (Arif Rahim, 2023).

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan bahwa nilai sig. 2 tailed adalah sebesar  $4,05 \geq 2,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar kewirausahaan pada siswa kelas IX SMK Prima Sidikalang.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shimatul Wardah Al Mawaddah (2021), menyimpulkan bahwa nilai rata-rata pretest sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah 65,1, dengan nilai minimum 15 dan nilai maksimum 100. Peneliti kemudian memberikan soal posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar. Soal tersebut menghasilkan nilai rata-rata 88,08 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ketika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian lainnya oleh Miftahul Khoiriyah (2025), didapatkan hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  0,841 dan  $t_{tabel}$  0,224, dengan taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  dalam penelitian ini diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz adalah media belajar yang dilakukan secara online yang digunakan agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Quizizz juga tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran melainkan juga sebagai bahan evaluasi yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengarahkan perhatian dalam proses pembelajaran. Untuk mengakses Quizizz pun dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selagi masih tersedia smartphone dan jaringan internet untuk mengakses Quizizz.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data, diperoleh data berdasarkan hasil uji *paired sample t test* bahwa didapatkan hasil  $4,05 \geq 2,05$ ,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Prima Sidikalang. Hasil nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan Quizizz adalah sebesar 57,32 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Dan setelah menggunakan aplikasi Quizizz peneliti memberikan posttest kepada siswa, nilai rata-rata sebesar 84,10 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Dengan demikian, ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Prima Sidikalang Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### REFERENCES

- Amornchewin, R. (2018). The development of SQL language skills in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 85–90. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Arif, R., et al. (2023). *Motivasi belajar dan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing*. Eureka Media Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers. <https://rajagrafindo.co.id/produk/media-pembelajaran/>
- Asria. (2024). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang tahun pelajaran 2023/2024* [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. Digital Library UIN KHAS Jember. <https://digilib.uinkhas.ac.id/33213/>
- Elhadi Mustafa, N. E. (2018). The impact of YouTube, Skype and WhatsApp in improving EFL learners' speaking skill. *International Journal of Contemporary Applied Researches*, 5(5), 18–31. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2938386>
- Fadillah, A. M., Arbani, W., & Meldina, T. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup]. E-Theses IAIN Curup.
- Fitriantingtyas, A. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas IV SDN Gedanganak 02. *E-Journal Mitra Pendidikan*, 1(6), 708–720. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/36868>
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan tingkat kesukaran, daya pembeda butir soal dan reliabilitas tes bentuk pilihan ganda biasa dan pilihan ganda asosiasi mata pelajaran ekonomi. *Sosio e-Kons*, 6(1). [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio\\_ekons/article/view/1715](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio_ekons/article/view/1715)
- Husna, K. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. Repository UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Jariah, A., Nasar, A., & Harso, A. (2018). Efektivitas pendekatan saintifik berbasis inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar fisika kelas X MIA MAN Ende. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 56–60. <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/163>
- Khoiriyah, M. (2025). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Seputih Agung* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro]. UIN Jurai Siwo Lampung Digital Repository.
- Marbun, S. M. (2018). *Psikologi pendidikan*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marius, A., Wedyawati, N., & Rismawati, M. (2020). Minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V dengan pembelajaran berbantuan PowerPoint. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.694>
- Medianto, R. (2023). *Pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 189 Jakarta* [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Monica, S., Susanta, A., & Yensy, N. A. (2020). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(2), 220–228. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.2.220-228>
- Naipospos, N. B. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran akuntansi secara online di masa pandemi Covid-19* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara].
- Nisa, I. (2017). Pengembangan pembelajaran ekonomi berwawasan ke-Indonesiaan di MAN 3 Kota Malang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(2).



- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan motivasi dan hasil belajar dengan pendekatan problem posing*. Penerbit NEM.
- Nurjannah, A. F. (2023). *Pengaruh penggunaan media berbasis IT Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah* [Skripsi, UIN Raden Intan Lampung]. Raden Intan Repository.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi penerapan media kuis interaktif Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/3143>
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode Example Non Example di kelas VII H SMP 5 Kudus semester II tahun pelajaran 2014/2015. *JPK2*, 36–41.
- Rafika. (2021). *Pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi* [Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Rufilaika, D., & Hasibuan, M. Z. (2023). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran aktif tipe The Study Group dengan metode pembelajaran Quantum Teaching pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3535691>
- Rusdiana, R. (2021). Penggunaan media Quizizz dalam upaya peningkatan hasil belajar PAI pada siswa kelas VI SDN 4 Ampah. *Palangkaraya International and National Conference on Islamic Studies*, 1, 569–580. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PICIS/article/view/467>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Selviana, F., Muinah, & Handayani, R. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(2). <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i2.250>
- Shimatul, W. A. M. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Sidi, J., & Mukminan. (2016). Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- Sugiyono. (2017a). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan model pembelajaran kooperatif belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 113–136.
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>