

Pengaruh Media Evaluasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X di SMKNegeri 5 Pekanbaru

Sri Widyaningsih¹ Bunari² Rizki Ananda Hasibuan³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: sri.widyaningsih5333@student.unri.ac.id¹ bunari@lecturer.unri.ac.id²
rizkiananda@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran sejarah di kelas sering dianggap membosankan bagi siswa karena guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar sejarah masih dalam kategori rendah. Untuk itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, interaktif, inofatif, dan tidak membosankan, untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media evaluasi *quizizz* terhadap hasil belajar sejarah kelas X di SMK Negeri 5 Pekanbaru, dan mengetahui seberapa besar pengaruh media evaluasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian kuantitatif *pretest-posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen, dan kelas X TKJT 2 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media evaluasi *quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Dibuktikan dengan perolehan nilai dari $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Maka didapatkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $(2,078 \geq 2,001)$, kemudian diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Besar pengaruh penggunaan media evaluasi *quizizz* sebesar 0,839 atau 83,9%. Perolehan nilai hasil belajar *pretest* dengan rata-rata 69,66 dengan kategori "sedang", dan *posttest* mengalami peningkatan dengan prolehan rata-rata 84 kategori "baik".

Kata Kunci: Pengaruh, Media Evaluasi *Quizizz*, Hasil Belajar Sejarah

Abstract

History learning in class is often considered boring for students because teachers still use the lecture method, so that the results of learning history are still in the low category. For this reason, researchers will apply learning media that can improve learning outcomes, interactive, innovative, and not boring, to overcome this problem. This study aims to determine the effect of *quizizz* evaluation media on the results of learning history of class X at SMK Negeri 5 Pekanbaru, and to find out how much influence the *quizizz* evaluation media has on student learning outcomes in history subjects in class X at SMK Negeri 5 Pekanbaru. Using the *Quasi Experiment* method with a quantitative research design *pretest-posttest Control Group Design*. The sampling technique used a *purposive sampling* technique, namely class X DPIB 2 as the experimental class, and class X TKJT 2 as the control class. The results of the study obtained showed the effect of using *quizizz* evaluation media in history subjects on the learning outcomes of students at SMK Negeri 5 Pekanbaru. Evidenced by the acquisition of values from t count = 2.078 and t table = 2.001. Then it is obtained that $tcount \geq ttable$ or $(2.078 \geq 2.001)$, then the decision is taken that H_a is accepted and H_o is rejected. The influence of using *quizizz* evaluation media is 0.839 or 83.9%. The acquisition of pretest learning outcomes with an average of 69.66 with the "moderate" category, and the posttest has increased with an average of 84 in the "good" category.

Keywords: Influence, *Quizizz* Evaluation Media, History Learning Outcomes



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, guru merupakan bagian penting yang memiliki peran dalam mendidik dan membimbing peserta didik. Guru harus menyiapkan metode dan

beberapa perangkat pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran mencapai suasana yang aktif, efektif, dan komunikatif. Tidak hanya itu, seorang guru juga memerlukan media untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran sejarah dijabarkan sebagai salah satu bidang ilmu pengetahuan yang bertujuan agar peserta didik mampu membangun kesadaran akan urgensi waktu dan tempat yang menjadi bagian dari proses masa lalu, masa kini, dan masa depan (Zahro dkk., 2017:43). Dalam pembelajaran sejarah, membantu siswa memahami materi tentang kejadian masa lalu bukanlah hal yang mudah. Dengan materi yang cukup padat, guru memiliki tugas untuk menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik, dan membuat siswa menyimak pembelajaran yang disampaikan. Komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran adalah media. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat adalah ketika kegiatan materi pembelajaran dapat tersalurkan secara komprehensif kepada peserta didik, sehingga pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik (Nurrita, 2018:154). Apabila media yang digunakan guru dapat dimanfaatkan di dalam kelas maupun di luar kelas, maka tuntutan terhadap guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat terwujud (Tafonao, 2018).

Media merupakan salah satu komponen penting yang memiliki nilai kegunaan yaitu sebagai penyampai informasi atau materi. Oleh karena itu, guru hendaknya mempersiapkan pembelajaran secara optimal, sesuai dengan kaidah dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pemanfaatan media untuk menarik perhatian siswa diharapkan dapat memberikan suasana yang lebih kondusif bagi siswa sehingga timbul rasa antusias dalam menjalani pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik. Menurut Nurrita (2018:44) capaian pembelajaran merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik disertai perubahan tingkah laku. Berdasarkan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Negeri 5 Pekanbaru, ditemukan beberapa masalah yaitu siswa tidak interaktif saat proses belajar mengajar di kelas karena pertanyaan-pertanyaan oleh guru tidak dijawab secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peran media evaluasi pembelajaran menjadi penting untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan kriteria, maupun tujuan yang ingin dicapai dalam mata pelajaran tersebut. Dalam fungsinya, media evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, terkadang dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat karena materi yang sulit dicerna atau tugas yang kurang dipahami dengan baik, dengan adanya media akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik.

Peneliti memilih *Quizizz* karena aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang cukup lengkap dibandingkan dengan aplikasi lain seperti *Wordwall*, *Kahoot*, *Make it*, *Google form*, fitur-fitur yang ada pada *Quizizz* juga menarik dan dapat memeriahkan suasana belajar yang lebih bersemangat bagi siswa. Beberapa fitur tersebut antara lain *Quizizz* menyediakan kuis multipemain dimana setiap orang akan berlomba untuk mendapatkan poin tertinggi, jika siswa mendapatkan hasil tertinggi maka peringkat yang didapatkan akan terlihat. *Quizizz* merupakan perangkat berbentuk permainan yang melibatkan aktivitas multipemain dalam kelas daring, juga menjadikan kelas lebih interaktif dan lebih menyenangkan (Purba, 2019). *Quizizz* termasuk dalam media berbasis komputer. Media berbasis komputer merupakan informasi yang disampaikan melalui teknologi komputer, seperti pembelajaran interaktif berbantuan komputer, hypertext, pembelajaran web, dan aplikasi pendukung pembelajaran (Arsyad & Rahman, 2015). Dengan tampilan permainan yang cukup menarik dan berwarna akan

meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Bagi guru, penggunaan media *Quizizz* akan memudahkan dalam proses rekapitulasi nilai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen semu atau *quasi eksperimental design*, dengan bantuan *pre-test* dan *post test control grup design*. Dalam penelitian eksperimen, dengan empat faktor utamanya yaitu hipotesis, variabel independen, variabel dependen, dan subjek. Penelitian secara kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (sugiyono,2012:14). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Pekanbaru beralamat di Jl. KML Yos Sudarso, Kelurahan Umban Sari, Kecamatan Rumbai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 April s.d 2 Juni 2025. Sampel yang peneliti ambil guna pelaksanaan penelitian ini adalah kelas X DPIB 2 sebagai kelas kontrol dan X TJKT 2 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimen*, dalam pelaksanaannya terlebih dahulu memberikan perlakuan berbeda terhadap kedua sampel yang telah dipilih, pada kelas eksperimen menggunakan model evaluasi dengan menggunakan *Quizizz* di kelas X DPIB 2 dan pada kelas kontrol menggunakan model evaluasi konvensional di kelas X TJKT 2, kemudian dilakukanlah pengambilan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari metode observasi, metode tes (*pre test post test*) dan metode dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah lembar Observasi, lembar tes dalam bentuk soal objektif pilihan ganda berjumlah 25 soal, yang sebelumnya telah melawati uji validitas dan reliabilitas instrumen soal dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 5 Pekanbaru, dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pada penggunaan media evaluasi *quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar sejarah kelas X SMK Negeri 5 Pekanbaru, dan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari adanya perlakuan penggunaan media evaluasi *quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Sebelum analisis data hasil belajar dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* dalam bentuk soal objektif pilihan ganda sebanyak 25 soal. Penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi eksperimen*, dalam pelaksanaannya terlebih dahulu memberikan perlakuan berbeda terhadap kedua sampel yang telah dipilih, pada kelas eksperimen menggunakan model evaluasi dengan menggunakan *Quizizz* di kelas X DPIB 2 dan pada kelas kontrol menggunakan model evaluasi konvensional di kelas X TJKT 2, kemudian dilakukan pengambilan data, dengan diberikannya soal *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas sampel. Dengan hasil analisis data sebagai berikut.

Uji Normalitas

Pengujian data menggunakan uji normalitas bertujuan agar mengetahui data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dalam penelitian ini apakah berdistribusi normal atau tidak. uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk melakukan uji test. Dengan pengambilan keputusan jika hasil nilai signifikan \geq maka data tersebut normal, dan apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil output uji normalitas diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disajikan pada gambar 1 sebagai berikut

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Hasil belajar peserta didik	Pre-Test Kelas Eksperimen	,125	30	,200*	,933	30	,060
	Post-Test Kelas Eksperimen	,146	30	,102	,902	30	,010
Kontrol	Pre-Test Kelas	,139	30	,142	,910	30	,015
	Post-Test Kelas	,149	30	,086	,901	30	,009

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Uji SPSS 25 for windows, 2023.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar di atas Hasil nilai signifikansi (Sig) Kelas Eksperimen (Pre-Test 0,200 \geq 0,05) dan (Post-Test 0,102 \geq 0,05), lalu hasil nilai signifikansi (Sig) Kelas kontrol (Pre-Test 0,142 \geq 0,05) dan (Post-Test 0,086 \geq 0,05) hal ini diartikan bahwa H_a diterima dan disimpulkan bahwa residual data kedua kelas tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat diteruskan ke uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Digunakannya sampel pada Pengujian homogenitas ini yakni pada kelas X TJKT 2 sebagai kelas Kontrol dan kelas X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen. Diberlakukannya uji homogenitas ini bertujuan untuk memperkuat dan membuktikan secara statistik kesetaraan atau variansi data sampel memiliki variansi yang homogen atau sama.

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,397	1	58	,242
Sejarah	Based on Median	,773	1	58	,383
	Based on Median and with adjusted df	,773	1	54,386	,383
	Based on trimmed mean	1,312	1	58	,257

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan gambar 2 hasil uji Homogenitas menggunakan program SPSS 25 for windows, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) pada Based on Mean sebesar 0,242, yang diperoleh nilai lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yaitu (0,242 \geq 0,05). Hal ini diartikan bahwa H_a diterima dan disimpulkan bahwa data bersifat Homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t-test, yang bertujuan untuk menguji suatu pembelajaran maupun perlakuan yang diberikan apakah berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap objek yang diteliti. Dalam pengujian t-test ini mengambil nilai Post-Test dengan perhitungan menggunakan program *SPSS 25 for windows*

		Independent Sample Test								
		Levene's Test For Equality Of Variances			T-Test For Equality Of Means				95% Confidence Interval Of The Difference	
		F	Sig	T	Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Differ Ence	Std. Error Differ Ence	Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal Variances Assumed	1,397	,242	2,078	58	,042	4,000	1,925	,146	7,854
	Equal Variances Not Assumed			2,078	56,122	,042	4,000	1,925	,143	7,857

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan gambar 3 hasil uji hipotesis atau Uji-T menggunakan program SPSS 25 for windows, dilihat dari hasil perhitungan didapatkan bahwa t_{tabel} yaitu df 58, jika dilihat pada t_{tabel} df 58 memiliki angka nilai 2,001, sedangkan t_{hitung} pada tabel diatas telah di peroleh nilai 2,078. Kesimpulan yang dapat diambil, sesuai dengan penjelasan ketentuan diatas yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $(2,078 \geq 2,001)$, maka diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dan "Terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi *Quizizz* pada pembelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 5 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2024/2025".

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Di Smk Negeri 5 Pekanbaru

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media evaluasi *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas sebagai sampel yakni kelas X TJKT 2 sebagai kelas kontrol dan kelas X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik gabungan sebanyak 60 peserta didik. Pada kelas eksperimen yakni kelas X DPIB 2 diberikan perlakuan model evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz*, sedangkan pada kelas kontrol yakni kelas X TJKT 2 diberikan perlakuan model evaluasi decara konvensional. Dan kemudian kedua kelas tersebut masing-masing diberikan 25 soal berbentuk soal objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dari peserta didik tersebut. Pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* memberikan kesan menarik kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat melakukan pengisian soal dengan terhibur oleh munculnya beberapa anime yang mendukung atas hasil jawaban yang telah dipilih. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengambil beberapa bonus nilai dari soal yang telah dijawab, baik dari kecepatan menjawab dengan benar atau berhasil menjawab soal benar tiga kali berturut-turut. Dengan dilatihnya peserta didik untuk belajar secara menyenangkan dengan beberapa tampilan warna yang menarik perhatian, maka materi

pembelajaran dapat mudah di ingat dan lebih maksimal dalam penyerapan materi pembelajaran yang diberikan. Proses pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* menjadikan peserta didik lebih tertantang untuk bersaing positif dengan peserta didik yang lain. Hal ini dapat terlihat saat peserta didik menjawab soal yang diberikan oleh guru, mereka tidak hanya terfokus kepada jawaban yang benar saja, tetapi juga berpacu dengan waktu yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan point lebih saat selesai mengerjakan latihan. Tampilan *Quizizz* yang juga berwarna dan bervariasi menjadikan peserta didik tidak merasa bosan saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hasil semangat dan kekompakan peserta didik dalam bersaing menyelesaikan soal latihan secara tepat terukur dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, rasa percaya diri dan menumbuhkan kemampuan membaca cepat saat menemukan soal yang berbasis teks.

Perhitungan data yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa nilai $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$ maka hal ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model evaluasi dengan *Quizizz* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Dengan ini, maka diartikan bahwa ada pengaruh antara penggunaan media evaluasi *Quizizz* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas X di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Setelah mengetahui adanya pengaruh penggunaan media evaluasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti melihat bahwa dalam proses pelaksanaan evaluasi peserta didik yang telah berlangsung terhadap kedua kelas yang digunakan dalam penelitian ini, keduanya sama-sama memberikan kemajuan yang baik atas hasil belajar peserta didik di kedua kelas, hanya saja pada kelas kontrol peserta didik terlihat lebih cepat membosankan karena hanya berbasis kertas dan tanpa adanya tampilan lain saat melaksanakan proses evaluasi. Penyajian proses evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* yang diberikan perlakuan di dalam kelas eksperimen dan model evaluasi secara konvensional yang pada sintak tahap evaluasinya menggunakan tahapan pembelajaran pada materi yang sama. Sehingga peserta didik menerima pemahaman materi terlebih dahulu sebelum dilakukan proses evaluasi di dalam pembelajaran. Di dalam proses penelitian pada kelas kontrol yang menggunakan media evaluasi konvensional atau media kertas, terlihat hasil peserta didik yang memperlihatkan nilai yang masih kurang dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Quizizz* pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Namun, disisi lain terdapat perbedaan yaitu pada kelas eksperimen yang menggunakan model evaluasi dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik lebih mudah dalam memahami soal yang diberikan oleh guru sejarah, dan juga menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif antar individu di dalam kelas, karena setiap individu memiliki tanggung jawab masing-masing demi keberhasilan ujian di dalam akun *Quizizz* yang dapat dilihat oleh kawan satu kelasnya, sehingga peserta didik yang biasanya pasif akan berusaha untuk aktif di dalam proses evaluasi dengan menggunakan *Quizizz*. Serta meningkatkan jiwa kompetitif selama penggunaan media evaluasi *Quizizz*, karena dalam diri peserta didik akan muncul keinginan untuk menang dan lebih unggul dari teman yang lainnya, dengan cara belajar lebih keras dan mengeluarkan kemampuan terbaik mereka.

Secara garis besar, kedua model evaluasi pembelajaran yang digunakan yaitu model evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* pada kelas eksperimen dan konvensional dengan menggunakan soal pilihan ganda dalam tahap evaluasinya pada kelas kontrol ini sama-sama baik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diberikan. Sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik di dalam kelas pada saat menerima pembelajaran yang di berikan, serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan

pada kelas eksperimen dengan menggunakan media evaluasi *Quizizz* dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, maka menghasilkan data yang didapat melalui rangkaian post-test yang diberikan pada materi Proses masuknya agama silam di Indonesia. Hasil belajar peserta didik ini, dapat dikategorikan berdasarkan pada data yang telah diperoleh, dijelaskan dalam tabel dibawah ini, sebagai berikut:

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
65 – 74	Sedang
55 – 64	Kurang
< 54	Sangat Kurang

Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data dari uji pre-test didapat hasil nilai pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55, dengan nilai rata-rata 69,66, dengan kategori Sedang. Kemudian, dilaksanakannya uji post-test dan didapat nilai hasil belajar yang mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70, dengan perolehan rata-rata 84, dengan kategori Baik. Dilihat dari data yang didapatkan, bahwa dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar di kelas eksperimen telah mengalami peningkatan yang sangat baik setelah adanya penerapan penggunaan media evaluasi *Quizizz* dalam proses evaluasi peserta didik di dalam kelas pembelajaran. Dalam akhir kegiatan pembelajaran terlihat peserta didik lebih terlihat antusias dalam menerima informasi tentang ulangan harian dan pada saat pengerjaan soal evaluasi. Hasil analisis data di kelas kontrol dengan penggunaan model evaluasi berbasis kertas atau konvensional berbantuan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal pada tahap evaluasinya sesuai dengan sintak kurikulum 2013 ini, dengan 30 responden peserta didik menghasilkan nilai rata-rata pada uji pre-test dengan hasil nilai rata-rata 72,5, dengan kategori Sedang. Kemudian dilakukan uji post-test hasil belajar yang mengalami peningkatan yang bagus pula, dengan nilai hasil rata-rata 80, dengan kategori Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol, nilai peserta didik juga mengalami peningkatan yang tidak jauh jumlahnya dari nilai yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen.

Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran sejarah kelas X di SMK Negeri 5 Pekanbaru

Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 5 Pekanbaru ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media evaluasi *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMK Negeri 5 Pekanbaru. Melihat pada hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media evaluasi *Quizizz*, bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pengambilan nilai ulangan harian atau evaluasi yang lain. Pelaksanaan evaluasi yang tengah berlangsung, menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas, serta menstimulasi aktifitas otak peserta didik untuk berfikir cepat dan tepat, konsentrasi serta jiwa kompetitif untuk lebih aktif antar individu di dalam kelompok. Sugesti yang telah mengakar pada peserta didik mengenai ulangan atau evaluasi pelajaran sejarah yang terkesan membosankan di kelas dapat diubah secara perlahan. Pembelajaran di dalam merangsang adanya aktivitas timbal balik antara guru sebagai pendidik

dan peserta didik, suasana di dalam kelas di penuhi interaksi antar individu di dalam kelompok, kelompok antar kelompok dan guru. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, rata-rata yang dihasilkan di kelas eksperimen yaitu 84 dan di kelas kontrol yaitu 80, yang sama-sama masuk kedalam kategori hasil belajar Baik, dengan jumlah responden sama yaitu 30 peserta didik. Hasil yang didapat dari kedua kelas dengan selisih yang tidak terlalu jauh, karena berdasarkan hasil penelitian di dalam kelas bahwasannya, kedua model pembelajaran yang diberikan sama- sama bagus dengan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model evaluasi, sesuai dengan minat peserta didik. Model evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* menjadikan proses evaluasi lebih menarik yang menekankan pada aktivitas bermain sambil belajar di dalam kelas, sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menghilangkan sugesti peserta didik akan pelajaran sejarah yang membosankan dan membuat mengantuk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media evaluasi *Quizizz* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar yang dilakukan menggunakan evaluasi dengan menggunakan media konvensional kertas, sesuai dengan perhitungan yang dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows dengan analisis uji-t untuk menguji perlakuan atau hasil evaluasi yang diberikan di dalam kelas apakah berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap suatu objek yang di teliti. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows, didapat seberapa besar pengaruh media evaluasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut :

Interval Koefisien	Tingkat Korelasi
0,800 – 0,1000	Sangat kuat
0,600 – 0,0799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Lemah
0,000 – 0,199	Sangat lemah

Tabel 2. Klasifikasi nilai R Square

Berdasarkan hasil output program SPSS 25 for windows di atas, bahwasannya didapat nilai koefisien determinasi R Square sebesar 0,839 yang artinya pengaruh dari variabel independen atau X terhadap variabel dependen atau Y sebesar 83,9 %, dalam klasifikasi R Square yang tersaji pada tabel 2 termasuk dalam kategori tingkat korelasi sangat kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media aevaluasi *Quizizz* pada proses evaluasi peserta didik di dalam kelas dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dilakukan di kelas eksperimen. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, salah satunya dipengaruhi oleh adanya penggunaan media evaluasi *Quizizz* dalam pelaksanaan ujian dan evaluasi yang dilakukan guru saat proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Terdapat pengaruh dengan hasil yang signifikan pada penggunaan media evaluasi *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas XDPIB 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan memberikan 25 soal pilihan ganda

dibandingkan dengan kelas X TJKT 2 sebagai kelas kontrol yang diberikan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal.

3. Diperolehnya nilai hasil belajar yang signifikan dari pengaruh penggunaan media evaluasi Quizizz pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas X DPIB 2, dibandingkan dengan kelas X TJKT 2. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu kelas X DPIB 2 sebesar 84, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas X TJKT 2 sebesar 80. Berdasarkan hasil perhitungan dari $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Maka didapatkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $(2,078 \geq 2,001)$, kemudian diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi Quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan media evaluasi kertas atau konvensional.

Saran

1. Bagi Sekolah. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat mensosialisasi kepada majelis guru tentang pentingnya dalam update teknologi kepada pendidik untuk menunjang proses pembelajaran, terkhusus kepada proses evaluasi atau pengambilan nilai. Dan berusaha untuk mengurangi penggunaan media kertas sebagai bahan evaluasi yang disamping memakan biaya yang cukup tinggi, juga membuat peserta didik terkesan cepat bosan dibanding dengan menggunakan media Quizizz pada saat melakukan proses evaluasi.
2. Bagi Guru. Diharapkan penggunaan media evaluasi Quizizz ini dapat menjadi tambahan alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar serta pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan di dalam kelas sesuai dengan tema pelajaran yang diberikan, dalam pembelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.
3. Bagi Peserta Didik. Diharapkan kepada peserta didik untuk selalu menumbuhkan semangat serta mengembangkan sikap aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan di dalam kelas. Serta menumbuhkan sikap berani berpendapat dan kerjasama antar individu, kelompok dan bersama guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan materi pelajaran terserap dengan baik oleh peserta didik.
4. Bagi Peneliti Lanjutan. Diharapkan dapat meneruskan penelitian ini, untuk lebih lagi dalam menjelajahi proses, merancang desain eksperimen dan metode penelitian yang lainnya, dengan tujuan didapatkan hasil belajar yang lebih beragam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187
- 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), 29-39.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation of Character Education in History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1-11