

PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK DI MAN KOTABARU

Hartini, Rahmi Yuliana M, dan Emi Kusumowati
STKIP Paris Barantai (Program Studi, Pendidikan Matematika)
tinitobo21@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out whether the use of the Quizizz application in learning mathematics affected the learning outcomes of students in class XI IPA MAN Kotabaru to find out how much influence the use of the Quizizz application had in learning mathematics on the learning outcomes of students in class XI IPA MAN in Kotabaru. This type of research is experimental research with a quantitative approach. The research design is a Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest Design. A sample of 36 students and data analysis techniques using descriptive analysis and inferential statistics. The results of the study are: The use of the Quizizz application in learning mathematics has an effect on the learning outcomes of students in class XI IPA MAN Kotabaru seen from the results of testing the hypothesis using the t test, obtained $t_{count} > t_{table} = 3.798705 > 2.030108$ then H_0 is rejected and H_1 accepted. The effect of using the Quizizz application (X) in learning mathematics on learning outcomes (Y) of students in class XI IPA MAN Kotabaru is 86% while the remaining 14% is influenced by other factors.

Keywords: Influence, Quizizz Application, Mathematics Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA MAN Kotabaru. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA MAN Kotabaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel berjumlah 36 peserta didik dan Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menyatakan bahwa: Penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA MAN Kotabaru dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,798705 > 2,030108$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz (X) pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar (Y) peserta didik kelas XI IPA MAN Kotabaru sebesar 86% sedang sisanya 14% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Pengaruh, Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pengajar yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara daring (*online*) karena adanya pandemi covid 19 kurang lebih dua tahun, kini kembali seperti semula yaitu pembelajaran tatap muka (*offline*). Hak tersebut berdasarkan keputusan bersama Menteri Pendidikan dan kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID19), bahwa pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan harus memenuhi syarat yang telah ditentukan (Kemendikbud, 2021). Sehingga sekolah maupun perguruan tinggi di Indonesia menjalankan proses pembelajaran berdasarkan pedoman dan peraturan yang sedang berlaku.

Berdasarkan peraturan di atas maka pembelajaran secara daring selama masa Pandemi COVID-19 beralih menjadi pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas berlaku sampai dengan batas waktu yang belum ditentukan, termasuk pada saat proses pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. *National Research Countil* (Gazali, 2018: 184) berpendapat, “dalam rangka mengembangkan pemikiran matematika dan kemampuan untuk memecahkan masalah, peserta didik perlu untuk (melakukan) matematika”. Secara etimologis perkataan matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”, yang lebih menekankan pada aktifitas penalaran rasio. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar dan mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu menerapkan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjang pemahaman pembelajaran matematika dapat dibantu dengan teknologi.

Teknologi sangat berperan penting dalam pembelajaran matematika untuk kemajuan ilmu pengetahuan khususnya ilmu matematika. Salah satu contohnya adalah kalkulator yang sering ditemukan ataupun digunakan dalam memperhitungkan berbagai hal. Kalkulator adalah media teknologi yang sangat membantu dalam perhitungan matematika. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi berperan penting dalam dunia matematika. Selain pada pembelajaran matematika, contoh teknologi lainnya yang sering digunakan pada proses pembelajaran adalah komputer dan internet. Maka dari itu proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi.

Teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat diharapkan membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisasi telah merambat ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial. Penggunaan smartphone dan internet yang seimbang serta dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi.

Pada saat ini generasi emas Indonesia tengah terombang-ambing akan kecanggihannya arus transisi pandemi. Generasi pemuda-pemudi yang kini duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, sangat membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel dan tentu memberikan mereka pemahaman secara konkret dari materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan informasi yang didapat dari wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di kelas XI IPA MAN Kotabaru menyatakan bahwa hasil belajar matematika mengalami penurunan selama masa Pandemi COVID-19, yaitu lebih dari 50% hasil belajar peserta didik di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang berlaku di MAN Kotabaru. Hal ini diduga disebabkan oleh daya serap siswa terhadap materi pelajaran menurun. Pada saat belajar di rumah kadang ada siswa yang malas untuk mempelajari lebih lanjut materi yang sudah dipelajari, karena penyajian materi oleh guru pada pembelajaran *online* sangat terbatas, apalagi materi matematika yang mengharuskan adanya penjelasan, pembahasan dan dicontohkan langsung oleh guru. Selain itu, siswa sudah terbiasa belajar di rumah, sehingga guru harus membangkitkan semangat belajar siswa seperti dulu lagi, sehingga dengan semangat

belajar dengan berbantuan teknologi yang semakin berkembang diharapkan hasil belajarnya lebih baik lagi.

Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan. Hal ini yang menjadi alasan pendukung lahirnya aplikasi-aplikasi atau media pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu media teknologi penunjang dalam proses pembelajaran. *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Menurut Dewi, C. K. (2018: 43), yang menyatakan bahwa “pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal”. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Mawadda, dkk dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring Di Sekolah Dasar terdapat hasil penelitian yaitu, ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran matematika dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas serta hasil penelitian yang telah terdahulu, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA di MAN Kotabaru”, dengan harapan pendidikan di Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Syah (Akhirudin, 2019: 2) juga berpendapat tentang belajar, bahwa “belajar adalah suatu tahapan perubahan perilaku peserta didik yang cenderung positif dan mantap sebagai buah interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Husamah, dkk. (2016: 4) mengatakan “sejak dilahirkan manusia telah begitu banyak mengalami proses belajar, itu berarti bahwa aktivitas belajar sangat dekat dengan kehidupan manusia”.

Belajar dapat dilakukan di mana saja. Sugiyono (2016 : 78), berpendapat bahwa “Kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai, atau hutan”. Demikian halnya dengan belajar matematika.

National Research Council (Gazali, 2016: 184) mengatakan, “dalam rangka mengembangkan pemikiran matematika dan kemampuan untuk memecahkan masalah, Peserta Didik perlu untuk (melakukan) matematika”. Hal ini berarti bahwa Peserta Didik perlu menggabungkan kegiatan seperti memecahkan masalah yang menantang, memahami pola, merumuskan dugaan dan memeriksanya, menarik kesimpulan melalui penalaran serta mengkomunikasikan ide-ide, pola, dugaan dan kesimpulan tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, matematika penting dan harus dikuasai oleh Peserta Didik secara komprehensif dan holistik, artinya bahwa pembelajaran matematika sebaiknya mengoptimalkan keberadaan dan peran Peserta Didik sebagai pelajar.

Pengoptimalan keberadaan dan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari respon media pembelajaran yang diterapkan. Media pembelajaran salah satunya Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang terdiri dari soal-soal kuis tentang materi yang telah diajarkan. Dalam aplikasi *Quizizz* terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, dimana hasilnya dapat menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga dapat juga digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* memiliki berbagai macam fitur yang menyenangkan, salah satunya yaitu

dapat ditambahkan gambar-gambar yang menarik perhatian peserta didik ketika mengerjakan soal kuis sehingga suasana pengerjaan soal lebih menyenangkan. Soal-soal Quizizz yang akan dibagikan kepada peserta didik melalui kode yang terdiri dari 6 digit.

Setiap media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dalam beberapa hal, baik secara teknis maupun non teknis. Dalam hal pilihan menggunakan Web Tool Quizizz ini, maka ada hal keunggulan dan kelemahan yang perlu mendapat perhatian para guru, yaitu secara teknis meliputi antara lain, berkaitan menu-menu yang ada pada Quizizz, secara non teknis misalnya berkaitan dengan jaringan internet.

Beberapa keunggulan media Aplikasi Quizizz sebagai berikut :

- 1) Bagi guru, mudah untuk membuat soal. Artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (*copypaste*).
- 2) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking dalam menjawab soal tersebut.
- 3) Jika siswa salah menjawab pertanyaan tersebut maka akan muncul jawaban yang benar.
- 4) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- 5) Dalam pengerjaan soal pada Quizizz, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena daftar soal setiap siswa berbeda-beda.
- 6) Dapat dimainkan dengan handphone atau computer.

Selain kelebihan yang telah dijelaskan di atas, aplikasi Quizizz juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan dari Aplikasi Quizizz tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat membuka tab baru, sehingga siswa bisa masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email.
- 2) Sulit dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.
- 3) Kecepatan siswa mengerjakan soal akan memperoleh nilai yang besar sehingga mempengaruhi peringkatnya.
- 4) Akan menjadi kendala jika ada beberapa siswa yang lambat bergabung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* (desain pre-eksperimen). *Pre-experimental design* (desain pra-eksperimen) merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra (*pretest*) dan pasca (*posttest*) uji atau pemberian perlakuan. Ruang lingkup subjek atau sampel penelitian yang ditetapkan peneliti dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru yang terdiri dari 36 peserta didik, diambil dari populasi sejumlah 106 peserta didik kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPA 3.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*, yakni Kemampuan Awal (O_1) diperoleh dari *pretest* yang dimana dapat diketahui hasil belajarnya sebelum adanya perlakuan (X). *Posttest* (O_2) merupakan evaluasi akhir setelah adanya perlakuan. Untuk mengetahui hasil belajarnya sesudah adanya perlakuan dengan memberikan tes hasil belajar. Perlakuan (X) dalam penelitian ini maksudnya adalah perlakuan atau treatment yang diberikan, yang mana dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika.

Dalam penelitian ini, yang menjadi instrument adalah tes hasil belajar berupa butir soal yang diberikan kepada sampel penelitian. Berdasarkan hasil uji validasi dan masukan dari ahli validator STKIP Paris Barantai Kotabaru maka bentuk tes yang diberikan berupa 4 butir soal pilihan ganda dengan poin penilaian 10 per soal dan 3 butir soal uraian dengan poin penilaian 20 per soal.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

Analisis deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum. Tujuannya bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki sebagaimana adanya. Sedangkan Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk membuat kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi. Berikut ini adalah tahapan dalam menganalisis secara inferensial.

a. Uji Pendahuluan

Sebelum dilakukan analisis perlu dilakukan uji pendahuluan yaitu uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji Lilliefours dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan taraf signifikansi (α) yaitu $\alpha = 5\%$ (0,05) dengan hipotesis yang diuji:
 $H_0 =$ Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, melawan
 $H_1 =$ Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal dengan kriteria pengujian:
 Jika $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan
 Jika $L_o = L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0
- 2) Lakukan langkah-langkah pengujian normalitas berikut dengan derajat kebebasan = n-1:
 (a) Data pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{s} \tag{1}$$

Keterangan:

s = simpangan baku
 \bar{x} = rata-rata

- (b) Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang

$$F(z_i) = P(z \leq z_i) \tag{2}$$

- (c) Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n}{n} \tag{3}$$

- (d) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
- (e) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebagai harga L_o Atau L_{hitung} .

b. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t. Uji t adalah salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama tidak terdapat perbedaan signifikan. Syarat untuk menggunakan uji t antara lain sebagai berikut:

- 1) Data penelitian harus berdistribusi normal.

- 2) Data berskala interval atau rasio.
- 3) Homogenitas varians.
- 4) Informasi mengenai nilai ragam (variens) populasi tidak diketahui.
- 5) Informasi varians sampel diketahui.

Hasil eksperimen yang menggunakan one group *pretest-posttest* design maka rumus atau cara analisis data menggunakan uji t dengan rumus berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(4)

Keterangan :

X_1 = rata-rata sampel sebelum perlakuan

X_2 = rata-rata sampel setelah perlakuan

S_1 = simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 = simpangan baku setelah perlakuan

n_1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = jumlah sampel setelah perlakuan

Setelah didapat nilai t_{hitung} dilakukan pengujian dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh dapat diterima pada taraf signifikan 0,05 sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ hipotesis yang menyatakan ada pengaruh ditolak.

c. Koefisien Determinasi

Untuk mencari koefisien determinasi dimaksudkan untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh antara variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100\% \quad (5)$$

Keterangan:

D : Besarnya pengaruh variabel bebas mempengaruhi variabel terikat

r^2 : Hasil perhitungan koefisien korelasi antara variabel bebas terhadap variabel terikat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru, data yang diperoleh terbagi menjadi dua yakni hasil *pretest* (Kemampuan Awal) dan hasil *posttest* (Kemampuan Akhir) yang kemudian akan dilakukan perhitungan lebih lanjut dan diuji untuk menarik kesimpulan hasil penelitian.

1. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru, data yang diperoleh terbagi menjadi dua yakni hasil *pretest* (Kemampuan Awal) dan hasil *posttest* (Kemampuan Akhir). *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berupa 7 butir soal yang terdiri dari 4 pilihan ganda dengan poin penilaian 10 per soal dan 3 uraian dengan poin 20 per soal.

a. Data Hasil *Pretest*

Pretest berupa butir soal yang diberikan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru sebelum peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*. Setelah hasil *pretest* diperoleh maka dapat dilihat kemampuan awal peserta didik sebelum peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut akan disajikan rekapitulasi hasil *pretest* peserta didik, rekapitulasi ketuntasan belajar peserta didik dan interpretasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik	36
Nilai Minimum	30
Nilai Maksimum	85
Rerata (Mean)	65,69
Varians	240,22
Standar Deviasi	15,5

Deskripsi data untuk hasil *pretest* peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru dengan jumlah sampel sebanyak 36 peserta didik yakni nilai minimum yang diperoleh adalah 30, sedangkan nilai maksimumnya adalah 85. Dari rekapitulasi hasil *pretest* tersebut diperoleh rerata(Mean) sebesar 65,69, Varians 240,22, dan Standar Deviasinya 15,5. Berikut ini adalah rekapitulasi ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan KKM yang berlaku di MAN Kotabaru.

Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Peserta Didik (*Pretest*)

Nilai	Kategori	Frekuensi
0-74	Tidak Tuntas	22
75-100	Tuntas	14

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *pretest* peserta didik yang “Tuntas” sebanyak 14 peserta didik dan “Tidak Tuntas” sebanyak 22 peserta didik. Tingkat keberhasilan ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh sebesar 38% dimana mayoritasnya masih di bawah KKM. Berikut ini interpretasi hasil belajar peserta didik (*Pretest*).

Tabel 3. Interpretasi Hasil Belajar Peserta Didik (*Pretest*)

Skor Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi
0-54	Sangat Rendah	7
55-64	Rendah	5
65-79	Sedang	14
80-89	Tinggi	10
90-100	Sangat Tinggi	0

Berdasarkan tabel di atas yang termasuk ke dalam kategori sangat rendah sebanyak 7 peserta didik, kategori rendah sebanyak 5 peserta didik, kategori sedang sebanyak 14 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 10 peserta didik, dan kategori sangat tinggi sebanyak 0 peserta didik.

b. Data Hasil *Posttest*

Posttest berupa butir soal yang diberikan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru setelah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*. Setelah hasil *posttest* diperoleh maka dapat dilihat kemampuan akhir peserta didik setelah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut akan disajikan rekapitulasi hasil *posttest*, rekapitulasi ketuntasan belajar peserta didik dan interpretasi hasil belajar.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil *Posttest* Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik	36
Nilai Minimum	55
Nilai Maksimum	100
Rerata (Mean)	78,75
Varians	196
Standar Deviasi	14

Deskripsi data untuk hasil *posttest* peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru dengan jumlah sampel sebanyak 36 peserta didik yakni nilai minimum yang diperoleh adalah 55, sedangkan nilai maksimumnya adalah 100. Dari rekapitulasi hasil *posttest* tersebut diperoleh rerata (Mean) sebesar 78,75, Varians 196, dan Standar Deviasinya 14. Berikut adalah rekapitulasi ketuntasan belajar peserta didik (*Posttest*) berdasarkan KKM yang berlaku di MAN Kotabaru.

Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Peserta Didik (*Posttest*)

Nilai	Kategori	Frekuensi
0-74	Tidak Tuntas	11
75-100	Tuntas	25

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *posttest* peserta didik yang “Tuntas” sebanyak 25 peserta didik dan “Tidak Tuntas” sebanyak 11 peserta didik. Dari hasil peserta didik yang “Tuntas” maka dapat diperoleh tingkat keberhasilan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 69%. Dengan kata lain, hasil belajar peserta didik mayoritasnya di atas KKM. Berikut ini interpretasi hasil belajar peserta didik (*Posttest*).

Tabel 6. Interpretasi Hasil Belajar Peserta Didik (*Posttest*)

Skor Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi
0-54	Sangat Rendah	0
55-64	Rendah	6
65-79	Sedang	13
80-89	Tinggi	8
90-100	Sangat Tinggi	9

Berdasarkan tabel di atas yang termasuk ke dalam kategori sangat rendah sebanyak 0 peserta didik, kategori rendah sebanyak 6 peserta didik, kategori sedang sebanyak 13 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 8 peserta didik, dan kategori sangat tinggi sebanyak 9 peserta didik.

2. Statistik Inferensial

a. Uji Pendahuluan

Uji Pendahuluan yang dilakukan adalah menguji normalitas data yang diperoleh. Pengujian data normalitas hasil belajar diuji menggunakan metode Liliefors dengan bantuan program windows yakni *software* Microsoft Excel 2010. Uji normalitas wajib dilakukan sebelum menggunakan statistik parametris. Hasil uji normalitas tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji Normalitas Tes Hasil Belajar

Kegiatan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,137193	0,14766667	Normal
<i>Posttest</i>	0,133307	0,14766667	Normal

Berdasarkan tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 36$ dengan nilai L_{tabel} 0,14766667, maka sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai L_{hitung} 0,490647 dan setelah diberi perlakuan diperoleh L_{hitung} 0,133307. Dalam hal ini terlihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,137193 < 0,14766667$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan setelah diberi perlakuan diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,133307 < 0,14766667$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas hasil belajar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Hasil Uji Hipotesis

1) Uji t (*Paired Sample t-Test*)

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel 2010 untuk Windows. Berikut ini nilai hasil uji t yang diperoleh.

Tabel 9. Uji t (*Paired Sample t-Test*)

t_{hitung}	t_{tabel}
3,798705	2,030108

Pada tabel di atas yang diperoleh dari perhitungan menggunakan *software* Microsoft Excel 2010, diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,030108$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ serta derajat kebebasan $dk = n - 1 = 36 - 1 = 35$ dikarenakan untuk mencari tau sebuah pengaruh. Nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 3,798705. Karena $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,798705 > 2,030108$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru.

2) Koefisien Determinasi

Teknik analisis ini berguna untuk mengetahui sebesar apa pengaruh penggunaan aplikasi quizizz (X) pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar (Y) peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru. Dari perhitungan $r = 0,93182$, maka diperoleh koefisien determinasinya sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar sebesar 86% sedang sisanya 14% dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh yakni, nilai $t_{tabel} = 2,030108$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ serta derajat kebebasan $dk=n-1=36-1=35$. Nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 3,798705. Karena $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,798705 > 2,030108$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA MAN Kotabaru.

Pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* (X) pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar(Y) peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru sebesar 86% sedang sisanya 14% dipengaruhi oleh faktor lain. Mengukur seberapa besar pengaruh variabel X (aplikasi *Quizizz*) terhadap variabel Y(hasil belajar) dengan menggunakan rumus koefisien determinasi. Dari perhitungan yang diperoleh dimana $r = 0,93182$, maka koefisien determinasinya sebesar 86% dengan artian bahwa pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* sebesar 86%.

DAFTAR PUSTAKA

Akhiruddin. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
 Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari : <http://repository.radenintan.ac.id/4286/SKRIPISICAHYAKURNIA.pdf>
 Gazali, R. Y. (2016). *Pembelajaran Matematika yang Bermakna*, 2(3), 181-190.
 Husamah, dkk. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Kemendikbud. (2021, 16 September). Surat Edaran Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka Tahun Akademik 2021/2022. Kemendikbud. Diperoleh 22 Januari 2022, dari <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2021/09/surat-edaran-penyelenggaraan-pembelajaran-tatap-muka-tahun-akademik-20212022>

Sugiyono, (2016). Metode penelitian kuantitatis, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.