

Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kulisusu Kabupaten Buton Utara

Sherly¹

sherlysherly67722@gmail.com
Universitas Muslim Indoensia

Nurfathana Mazhud²

nurfathana.mazhud@umi.ac.id
Universitas Muslim Indoensia

Article Info	Abstrak
Kata Kunci: Quizizz; media interaktif; hasil belajar; menyimak; teks biografi. Keywords: <i>Quizizz; interactive media; learning outcomes; listening; biographical text.</i>  Lisensi: CC-BY-40	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dalam menyimak teks biografi di kelas X SMAN 1 Kulisusu, Kabupaten Buton Utara. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya konsentrasi dan minat siswa dalam menyimak materi teks biografi, serta kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, di mana sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas X.6 yang dipilih secara acak. Instrumen yang digunakan meliputi tes menyimak dan angket respon siswa terhadap penggunaan media <i>quizizz</i>. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan skor pada nilai rata-rata siswa, dari 64,00 pada pretest menjadi 80,15 pada posttest. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan respon positif siswa terhadap penggunaan <i>quizizz</i>, yang dinilai menarik, memotivasi, dan membantu memahami isi teks biografi. Dengan demikian, penggunaan media interaktif <i>quizizz</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks biografi. Abstrack <i>This study aims to determine the effect of using the interactive media quizizz on students' learning outcomes in listening to biography texts in Grade X of SMAN 1 Kulisusu, North Buton Regency. The background of this research is based on the low concentration and interest of students in listening to biography text materials, as well as the need for a more interactive and engaging learning approach. This research employs a quantitative approach using an experimental method. The research sample consisted of 32 students from Class X.6 selected randomly. Instruments used in this study include listening comprehension tests and student response questionnaires regarding the use of quizizz. The results show a significant increase in students' average scores, from 64.00 in the pretest to 80.15 in the posttest. In addition, the questionnaire results indicate a positive response from students toward the use of quizizz, which was perceived as engaging, motivating, and helpful in understanding the content of biography texts. Thus, the use of interactive media quizizz is proven to be effective in improving student learning outcomes in the biography text material.</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek paling fundamental dalam kehidupan manusia yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pondasi utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian generasi muda. Melalui proses pendidikan yang sistematis dan terarah, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral yang dibutuhkan untuk menghadapi dinamika kehidupan di masa yang akan datang. Selain itu, pendidikan juga memainkan peran strategis dalam pembangunan bangsa karena kualitas sumber daya manusia suatu negara sangat bergantung pada mutu pendidikan yang diberikan kepada warganya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas, berdaya saing tinggi, serta memiliki integritas dan tanggung jawab sosial.

keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi semua individu, karena merupakan model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa (Saputri, 2020:2). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan memahami teks biografi. Materi ini tidak hanya berfungsi untuk mengasah kemampuan menyimak dan memahami isi bacaan, tetapi juga bertujuan membentuk sikap apresiatif terhadap nilai-nilai perjuangan, kerja keras, dan keteladanan yang tercermin dalam kehidupan tokoh-tokoh yang dibahas. Teks biografi sendiri merupakan bentuk teks naratif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai perjalanan hidup seseorang, khususnya tokoh yang memiliki pengaruh atau prestasi yang layak untuk diteladani oleh pembaca. Teks biografi adalah teks paparan yang ditulis oleh orang lain. Teks ini ditulis dengan tujuan menyampaikan hal-hal yang dapat dijadikan keteladanan dari orang tersebut. Teks biografi ini biasanya merupakan teks pemaparan dari tokoh-tokoh terkenal (Fu'ad, 2021:3). Keterampilan menyimak sebagai bagian dari kompetensi berbahasa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. keterampilan menyimak pada hakikatnya adalah kemampuan memiliki dan menata gagasan secara logis dan sistematis, menuangkannya ke dalam kode kebahasaan sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan serta konteks komunikasi yang sesuai, dan mengucapkannya dengan lancar dan jelas (Mahadin 2020:413).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Kulisusu, khususnya di kelas X.6, ditemukan bahwa minat dan semangat belajar siswa dalam menyimak materi teks biografi masih berada pada tingkat yang cukup rendah. Kondisi ini terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti minimnya partisipasi dalam diskusi atau kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru. Selain itu, hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya kemampuan menyimak siswa antara lain adalah kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, rendahnya minat terhadap materi bacaan yang disajikan, serta kurangnya motivasi intrinsik dalam belajar. Kondisi ini tentu menjadi perhatian penting bagi pendidik untuk segera mencari solusi yang tepat, termasuk melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Situasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks biografi. Rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya partisipasi aktif selama pembelajaran mengindikasikan perlunya upaya inovatif dalam menyampaikan materi.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital di era modern ini, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bagian dari transformasi proses pembelajaran. Peran guru tidak lagi terbatas sebagai satu-satunya

sumber pengetahuan, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis, dan menyenangkan melalui integrasi teknologi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk menyatukan media baik itu berupa teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2022:2).

Media dalam konteks pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif. Tafonao (2021:2) menyatakan bahwa media memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) sebagai saluran atau penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik; (2) sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari; (3) sebagai jembatan komunikasi yang memperkuat hubungan antara guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran; dan (4) sebagai alternatif strategi untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif. Dalam konteks implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis, pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Salah satu platform digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis web dan mobile yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui pendekatan kuis dan permainan edukatif. Menurut Nurhalizah (2024:26), *quizizz* tidak hanya menyediakan fitur penyampaian materi, tetapi juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur seperti skor langsung, papan peringkat, dan visualisasi menarik membuat pembelajaran menjadi lebih kompetitif sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Quizizz berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membangun pemahaman siswa terhadap materi. Dengan desain antarmuka yang sederhana namun menarik, siswa dapat mengakses materi secara fleksibel, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Fitri dan Rahmawati (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikemas secara interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi rasa bosan, serta membantu guru dalam merancang kegiatan belajar yang lebih terstruktur, sistematis, dan efisien. Hal ini selaras dengan tuntutan pembelajaran di era digital, di mana integrasi teknologi bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing pendidikan nasional. *Quizizz* sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi, menjadi alternatif solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, kolaboratif, serta membangun minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X-6 SMAN 1 Kulisusu pada materi teks biografi, dengan harapan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana proses penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi teks biografi di kelas X SMAN 1 Kulisusu? (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X-6 SMAN 1 Kulisusu dalam menyimak teks biografi? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap hasil menyimak siswa kelas X-6 SMAN 1 Kulisusu? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mendesripsikan proses penggunaan dan pengaruh media interaktif *quizizz* pada hasil belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bagaimana proses penerapan media interaktif *quizizz* dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks biografi serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak. Penelitian ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh media *quizizz* sebagai sarana pembelajaran modern yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi teks biografi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan lainnya dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengukur dan menganalisis data dalam bentuk angka secara objektif, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena yang sedang diteliti sebagaimana adanya. Dalam konteks penelitian ini, metode deskriptif kuantitatif diterapkan untuk menjelaskan bagaimana media interaktif *quizizz* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi, serta untuk mengukur dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui dua jenis instrumen, yaitu tes hasil belajar dan angket respon siswa. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi teks biografi setelah pembelajaran menggunakan *quizizz*, sedangkan angket digunakan untuk menggali tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Data dari kedua instrumen ini kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap capaian belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan waktu pelaksanaan pada bulan Februari 2025. Adapun lokasi penelitian adalah SMAN 1 Kulisusu, sebuah sekolah menengah atas yang terletak di Jalan Sugito Sumodiharjo No. 5, Desa Bangkudu, Kecamatan Kulisusu, Kabupaten Buton Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas X di SMAN 1 Kulisusu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang secara keseluruhan berjumlah 302 siswa yang tersebar dalam 9 kelas. Adapun sampel penelitian ditetapkan sebanyak 32 siswa dari kelas X-6, yang dipilih menggunakan teknik random sampling atau pengambilan sampel secara acak. Teknik ini digunakan agar setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel, sehingga dapat meminimalkan bias dalam pemilihan subjek penelitian. Random sampling termasuk dalam metode probability sampling, yang sangat disarankan dalam penelitian bidang pendidikan karena memberikan hasil yang lebih objektif dan dapat digeneralisasikan kepada populasi yang lebih luas. Pemilihan kelas X-6 sebagai sampel juga didasarkan pada pertimbangan praktis dan akademik.

Instrumen yang digunakan meliputi tes menyimak dan angket respon siswa. Tes menyimak dilakukan dengan memberikan teks biografi yang kemudian diikuti dengan soal pemahaman.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup dua pendekatan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum terhadap data hasil pretest dan posttest, serta hasil angket respon siswa, dengan menyajikannya dalam bentuk distribusi frekuensi, persentase, dan kategorisasi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat melihat pola persebaran nilai dan tingkat respon siswa terhadap

penggunaan media pembelajaran Quizizz. Selanjutnya, statistik inferensial diterapkan untuk melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap data numerik, khususnya dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (standar deviasi) guna mengetahui sebaran dan kecenderungan data. Selain itu, untuk menguji hipotesis dalam penelitian, digunakan uji-t dan uji-F sebagai alat analisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media interaktif *quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasi Pretest

Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz*, siswa kelas X-6 SMAN 1 Kulisusu terlebih dahulu mengikuti tes awal (pretest) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar atau pengetahuan awal mereka dalam menyimak teks biografi. Pretest ini penting dilakukan agar peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sebelum intervensi dilakukan. Hasil dari pretest ini kemudian dianalisis dan disusun dalam bentuk distribusi frekuensi nilai, yang bertujuan untuk menunjukkan penyebaran kemampuan awal siswa secara lebih terperinci. Data tersebut disajikan secara sistematis pada Tabel 1 berikut sebagai dasar untuk membandingkan hasil belajar setelah perlakuan diterapkan.

Tabel 1. Distribusi Hasil Pretest Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86–100	Sangat Baik	1	3,12%
2	76–85	Baik	10	31,25%
3	56–75	Cukup	12	37,50%
4	< 56	Kurang	9	28,12%
Total			32	100%

Sebagaimana yang ditunjukkan dalam Tabel 1, sebagian besar siswa memperoleh nilai yang tergolong dalam kategori “Cukup” dan “Kurang”. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa kelas X-6 belum berhasil mencapai tingkat kompetensi menyimak teks biografi yang diharapkan sesuai dengan standar pembelajaran. Kategori “Cukup” mengindikasikan bahwa siswa memiliki pemahaman dasar namun belum sepenuhnya mampu menangkap makna atau informasi penting dari teks yang disimak secara mendalam. Sementara itu, kategori “Kurang” menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan yang cukup signifikan antara kemampuan siswa dan indikator pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Temuan ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang perlakuan yang sesuai, dalam hal ini penggunaan media interaktif *quizizz*, dengan harapan dapat membantu perbaikan keterampilan menyimak siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

2. Hasil Posttest

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif Quizizz, peneliti kemudian melaksanakan posttest kepada siswa guna mengukur sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa dalam menyimak teks biografi. Hasil dari posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada nilai siswa dibandingkan dengan hasil pretest. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, temuan ini juga menunjukkan adanya kecenderungan distribusi nilai yang lebih merata di antara seluruh siswa.

Tabel 2. Distribusi Hasil Posttest Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86–100	Sangat Baik	14	43,75%
2	76–85	Baik	13	40,63%
3	56–75	Cukup	4	12,50%
4	< 56	Kurang	1	3,13%
Total			32	100%

Apabila dibandingkan dengan hasil pretest, terjadi perbedaan yang cukup signifikan dalam jumlah siswa yang berada pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” setelah diberi perlakuan melalui penggunaan media interaktif Quizizz. Pada saat pretest, hanya terdapat 11 siswa yang mencapai kedua kategori tersebut. Namun, setelah pelaksanaan posttest, jumlah tersebut mengalami perubahan yang cukup mencolok, yakni meningkat menjadi 27 siswa atau sebesar 84,38% dari total peserta didik. Perubahan ini menunjukkan adanya pengaruh yang nyata dari perlakuan yang diberikan terhadap capaian hasil belajar siswa. Secara kuantitatif, data ini mengindikasikan bahwa terdapat pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi, yang dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah memberikan kontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dalam konteks penguasaan materi menyimak teks biografi.

3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Untuk melihat dampak perlakuan secara lebih rinci, dilakukan analisis deskriptif terhadap kedua nilai tes.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	32	32
Nilai Tertinggi	88	92
Nilai Terendah	30	56
Rata-rata	64,00	80,15
Standar Deviasi	15,68	8,44

Kenaikan nilai rata-rata sebesar 16,15 poin antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam capaian hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan melalui penggunaan media interaktif *quizizz*. Secara kuantitatif, nilai rata-rata siswa mengalami perubahan dari 64,00 pada saat pretest menjadi 80,15 pada saat posttest. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan performa akademik siswa dalam memahami materi menyimak teks biografi. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi dari 15,68 menjadi 8,44 setelah perlakuan mengindikasikan bahwa variasi atau sebaran nilai antar siswa menjadi lebih kecil. Dengan kata lain, hasil belajar siswa menjadi lebih homogen, yang berarti bahwa ketimpangan kemampuan antar individu semakin mengecil. Perubahan juga tercermin dalam perbandingan nilai tertinggi dan terendah pada posttest nilai tertinggi siswa mencapai 92, sedangkan nilai terendah mengalami pergeseran menjadi 56. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap capaian hasil belajar siswa, baik pada kelompok dengan kemampuan tinggi maupun rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu & Purnamasari (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis *quizizz* tidak hanya berdampak signifikan terhadap

perbaikan hasil belajar secara umum, tetapi juga efektif dalam menciptakan pemerataan distribusi kemampuan siswa di dalam kelas.

4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian kuantitatif karena berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan yang berkaitan dengan hubungan antarvariabel yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui uji ini, peneliti dapat menentukan apakah suatu hipotesis dapat diterima atau harus ditolak berdasarkan data empiris yang diperoleh dari sampel penelitian. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan prosedur statistik tertentu, yang bertujuan untuk menguji validitas dari pernyataan sementara yang telah diajukan dalam rumusan masalah. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (dalam Toedin, Risnawati, & Hamdani, 2025), yang menyatakan bahwa uji hipotesis merupakan prosedur atau teknik pengambilan keputusan terhadap suatu pernyataan (hipotesis) berdasarkan data dari sampel penelitian. Tujuannya adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, apakah diterima atau ditolak. apakah diterima atau ditolak. Setelah dilakukan penelitian maka di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.4 Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1873.672	1	1873.672	9.775	.004 ^b
Residual	5750.328	30	191.678		
Total	7624.000	31			
a. Dependent Variable: Y					
b. Predictors: (Constant), X					

Tabel 1.5 Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-9.802	23.732		-.413	.683
	Y	.921	.294	.496	3.127	.004
a. Dependent Variable: Y						

Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa signifikan secara statistik, dilakukan analisis menggunakan uji-t dengan jenis *paired sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media interaktif *quizizz*. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. = 0.004 < 0.05, artinya hasil regresi signifikan. Berdasarkan hasil analisis regresi yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$), Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* (variable X) memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyimak (variabel Y) pada siswa kelas X-6. Untuk mendukung temuan ini, dilakukan pula uji F guna mengetahui apakah terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok data. Hasil uji F menunjukkan bahwa nilai t untuk variabel *quizizz* (X) sebesar 3.127 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.04. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* berpengaruh signifikan secara statistik terhadap hasil belajar (Y).

Artinya, terdapat hubungan positif yang bermakna antara penggunaan *quizizz* dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, secara statistik, *quizizz* merupakan prediktor yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak teks biografi. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan media berbasis teknologi interaktif tidak hanya memberikan kontribusi terhadap capaian akademik siswa, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Lestari (2024), yang menyimpulkan bahwa media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *quizizz* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam menunjang peningkatan hasil belajar serta membentuk lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kondusif.

5. Respon Siswa terhadap Media Quizizz

Sebagai pendukung data, yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest, penyebaran angket dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif *quizizz* dalam pembelajaran menyimak teks biografi. Hasil angket yang diberikan setelah perlakuan memberikan gambaran bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media tersebut. Berdasarkan data yang dihimpun, hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang, antusias, dan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran setelah menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan *quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan fokus, keterlibatan aktif, serta kemudahan dalam memahami materi teks biografi. Persentase tanggapan positif yang tinggi pada setiap indikator—yang dalam banyak kasus melebihi 90%—menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berdampak terhadap perbedaan capaian hasil belajar secara statistik, tetapi juga berpengaruh terhadap sikap dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, efektivitas perlakuan melalui media *quizizz* tidak hanya tercermin dari perbedaan nilai rata-rata dan standar deviasi, tetapi juga diperkuat oleh data persepsi siswa yang menunjukkan keterlibatan afektif dan kognitif dalam pembelajaran. Teori kriteria hasil angket dalam penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Medianto (2023).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *quizizz* dalam kegiatan menyimak teks negosiasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Kulisusu. Hal ini terlihat dari adanya pengaruh positif nilai antara hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa setelah menggunakan media *quizizz*. Penggunaan media interaktif *quizizz* dalam pembelajaran menyimak teks biografi di SMAN 1 Kulisusu menunjukkan efektivitas yang signifikan pada hasil belajar siswa. Suasana kelas X-6 saat proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Quizizz tampak sangat hidup, aktif, dan antusias. Siswa terlihat lebih bersemangat dan fokus saat kegiatan dimulai. Dengan suasana seperti ini, pembelajaran terasa lebih interaktif dan tidak monoton. Kelas menjadi lebih dinamis, dan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar.

Tahap awal penelitian, sebelum perlakuan diberikan, hasil tes menyimak siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64,00 dengan standar deviasi 15,68. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian, nilai ini berada dalam kategori “cukup” (rentang skor 56–75). Meskipun rata-rata berada pada kategori tersebut, standar deviasi yang cukup tinggi mengindikasikan adanya variasi yang signifikan antar siswa. Dengan kata lain, sebagian siswa telah menunjukkan kecenderungan terpengaruh oleh faktor tertentu, sedangkan sebagian besar lainnya masih menunjukkan kemampuan menyimak yang rendah. Nilai tertinggi yang tercatat adalah 88, sedangkan nilai terendah adalah 30, yang mencerminkan ketimpangan dalam distribusi kemampuan menyimak di antara siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu perlakuan yang dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa secara lebih merata, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Setelah penerapan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *quizizz*, terjadi perubahan yang signifikan dalam hasil tes menyimak siswa. Pada tes kedua, nilai rata-rata siswa mencapai 80,15 dengan standar deviasi yang menurun menjadi 8,44. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dengan pergeseran kategori dari “cukup” menjadi “baik” (rentang nilai 76–85). Temuan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa. Penurunan standar deviasi juga mencerminkan bahwa distribusi nilai siswa menjadi lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata. Dengan kata lain, terjadi pemerataan kemampuan menyimak di antara siswa setelah diberikan perlakuan, yang sebelumnya menunjukkan variasi yang cukup tinggi. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi *quizizz* tidak hanya berpengaruh secara signifikan terhadap skor rata-rata siswa, tetapi juga efektif dalam mengurangi kesenjangan kemampuan antara siswa berprestasi tinggi dan rendah, sehingga menunjukkan efektivitas perlakuan dalam memperkecil ketimpangan hasil belajar.

Perubahan juga tercermin dalam perbandingan nilai tertinggi dan terendah pada tes kedua. Nilai tertinggi siswa mencapai 92, sedangkan nilai terendah mengalami pergeseran menjadi 56. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap capaian hasil belajar siswa, baik pada kelompok dengan kemampuan tinggi maupun rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu & Purnamasari (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian mereka, *quizizz* terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, sehingga memberikan dampak yang berarti terhadap hasil belajar. Hasil posttest dalam penelitian ini memperkuat temuan tersebut, terutama melalui perubahan nilai terendah menjadi 56, yang mencerminkan adanya pengaruh positif terhadap siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menyimak teks. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* tidak hanya berpengaruh secara signifikan terhadap siswa dengan capaian tinggi, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendorong kemajuan siswa dengan kemampuan yang lebih rendah.

Selanjutnya, hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah perlakuan memberikan wawasan tambahan mengenai pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap sikap dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, hampir seluruh siswa melaporkan bahwa mereka merasa senang, antusias, dan lebih termotivasi dalam pembelajaran setelah menggunakan *quizizz*. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* memengaruhi fokus, partisipasi aktif, dan kemudahan dalam memahami materi teks biografi. Persentase yang tinggi pada setiap indikator angket—yang melebihi 90% dalam banyak kasus menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap penciptaan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif, dan bahwa motivasi serta partisipasi mereka memiliki kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar menyimak yang dicapai. Dengan demikian, efektivitas perlakuan melalui

media *quizizz* tidak hanya tercermin dari hasil tes, tetapi juga dari respons positif siswa terhadap proses pembelajaran yang dijalani

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki efektivitas yang signifikan dalam memengaruhi keterampilan menyimak siswa. Nilai rata-rata siswa yang meningkat secara signifikan, disertai dengan penurunan standar deviasi yang mencerminkan terjadinya pemerataan hasil belajar, menunjukkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh positif terhadap performa akademik siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap sikap dan motivasi siswa, dengan persentase tanggapan positif yang tinggi pada seluruh indikator. Temuan ini menegaskan bahwa *quizizz* tidak hanya menunjukkan efektivitas perlakuan dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berperan dalam membangun lingkungan belajar yang kondusif dan responsif. Oleh karena itu, penggunaan *quizizz* layak untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak, serta dapat dipertimbangkan untuk diterapkan pada materi pembelajaran lainnya guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Mansyur (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan teknik dan metode yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Selain itu, hasil ini juga diperkuat oleh pendapat Tafonao (2021:2), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi signifikan sebagai penyalur pesan, alat bantu penjelas, perantara hubungan antara guru dan siswa, serta sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* tidak hanya memengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga menunjukkan efektivitas perlakuan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan merata bagi seluruh tingkat kemampuan siswa.

Secara statistik, pengaruh positif penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran menyimak juga terbukti melalui hasil uji hipotesis. Hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$), yang berarti bahwa model regresi yang digunakan signifikan. Dengan kata lain, penggunaan *quizizz* secara simultan memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar menyimak siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji t yang menunjukkan nilai t sebesar 3,127 dengan signifikansi 0,004, sehingga secara parsial, *quizizz* terbukti sebagai variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mendukung pernyataan Astuti & Lestari (2024) yang menjelaskan bahwa apabila hasil uji menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, maka hipotesis alternatif diterima, dan perlakuan yang diberikan memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel terikat. Dengan demikian, hasil analisis statistik ini menguatkan bahwa penggunaan *quizizz* menunjukkan efektivitas perlakuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam menyimak teks biografi. Penerapan media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk fokus serta aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari 64,00 (pretest) menjadi 80,16 (posttest), dengan penurunan standar deviasi dari 15,68 menjadi 8,44, yang mengindikasikan pemerataan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji t dan uji F sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa *quizizz* efektif sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk perbaikan capaian hasil belajar siswa pada keterampilan menyimak. Selain itu, hasil angket yang disebarkan kepada siswa turut memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Mayoritas siswa memberikan respons positif, menyatakan bahwa mereka merasa senang, terbantu dalam memahami materi, serta lebih termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *quizizz*. Tingginya respons positif ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap sikap dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *quizizz* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang inovatif dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menyimak, berdasarkan bukti empiris yang terukur melalui pendekatan kuantitatif

REFERENSI

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Hamdani, M. F. (2025). Membedah Uji Prasyarat: Kunci Pemilihan Uji Hipotesis dalam Statistik Kuantitatif dan Panduan Cepat SPSS Uji Prasyarat Statistik. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 46-59.
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Lestari, T. (2024). Pengaruh Kinerja Keuangan terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Bidang Manufaktur. *Owner: Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 8(3), 2484-2499.
- Mansyur, U. (2018). Withdrawn: Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
- Medianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Medianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Nurhalizah, S., & Hindun, H. (2024). Peran Quizizz sebagai Media Pembelajaran dengan Menghadirkan Fitur Menarik Bagi Siswa Jenjang SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 2(01), 25-32.
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574-585.
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574-585.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 117-122.

- Wahab, J., & Muhammad, D. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Dengan Menggunakan Metode Drill Pada Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 Kota Ternate. *Jurnal Bilingual*, 14(1), 39-48.
- Wahyuni, N., & Linda, W. (2021). Penguasaan PUEBI dan keterkaitannya dengan keterampilan menulis teks biografi siswa SMA. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 1(2), 86-92.