**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI
DI MAN 2 KOTA BENGKULU**

Osika Herlina^{1*}, Nurhidayat², Ikke Wulan Dari³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: osikabkl@gmail.com¹, nur_hidayat@mail.uinfasbengkulu.ac.id²,
ikkewulandari@mail.uinfasbengkulu.ac.id³

Abstract: *Quizizz is a media in the form of a webtool that is believed to motivate students in learning activities with an attractive menu. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of quizizz media on learning outcomes in Arabic subjects, The method used is a quantitative method with a quasi-experimental approach. The sample in this study is 60 people, namely all students in classes XI A and XI H. Data collection techniques with tests. The results of this study are in the effective category. This can be seen from the test results of the N-gain score of 77.16%, the minimum N-gain score of 41.83%, and the maximum N-gain score of 100.00%. So it can be concluded that quizizz learning media is effective in improving student outcomes.*

Keywords: *Quizizz, Effectiveness, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau gadget dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer, salah satunya menggunakan quizizz. Program ini sangat dibutuhkan siswa, misalnya pada mata pelajaran bahasa Arab terdapat materi tentang kosakata atau yang disebut kosakata sehingga program ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu membuat siswa tidak jenuh dengan menampilkan kombinasi gambar, warna, angka dan kata-kata yang bervariasi. Dengan penerapan atau penggunaan media tersebut, siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan kreatif terutama saat mengerjakan soal dapat membuat siswa lebih merasa tertarik dan senang ketika mengerjakan soal tersebut. Media pembelajaran Quizizz memudahkan pendidik dalam memberikan soal-soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan tidak ada penumpukan tugas pada saat proses pembelajaran (Gamar, 2021). Diharapkan dengan menggunakan Quizizz akan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Banyak faktor yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya siswa tidak paham dengan apa yang diajarkan guru didalam kelas, bahkan sebagian dari mereka menganggap pelajaran bahasa arab adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa arab cukup rendah dan penggunaan media dalam pembelajaran yang kurang tepat. Sehingga pemilihan media belajar juga sangat diperhatikan lagi, maka dari itu peneliti memilih menggunakan media Quizizz sebagai media untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa.

Diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasil dari pemanfaatan media yang tepat dan efektif. Semakin efektif dan kreatif media yang digunakan, diharapkan jalannya pembelajaran aktif dan kondusif.

2. KAJIAN TEORI

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Gunawan, 2019). Media juga disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Media pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan mengikuti perkembangan zaman, seperti pada era sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline dan Web sebagai bahan ajar online.

b. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah media yang berupa *webtool* yang diyakini bisa memberi motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar dengan menu yang menarik. Quizizz adalah *webtool* yang bisa dipakai untuk membuat kuis interaktif multipemainan yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut (Dodi Sunardi, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Aplikasi *Quizizz* dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh Guru dan Dosen. Aplikasi *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar Siswa Dan Mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar. Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia didalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dan Dosen dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, Siswa dan Mahasiswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan hal-hal yang menyenangkan. (Oktaviana Nirmala P, dkk, 2022)

c. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan satu disiplin ilmu yang terdiri dari berbagai aspek keterampilan utama di dalamnya. Aspek keterampilan utama tersebut meliputi keterampilan mendengar (*Maharah al-Istima'*), keterampilan berbicara (*Maharah al-Kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qiraah*), dan keterampilan menulis (*Maharah alKitabah*). Keempat keterampilan tersebut saling berurutan dan saling berkait. Orang yang belajar bahasa Arab akan mudah menguasai bahasa Arab apabila ia memulainya dengan melatih keterampilan-keterampilan tersebut secara berurutan yang dimulai dari keterampilan mendengar, berbicara dan seterusnya. Bahasa Arab adalah bahasa Nabi dan sahabat. Dalam hal ini, tradisi kenabian yang sampai kepada kita yaitu dalam bahasa Arab. Misalnya adalah ilmu fiqh yang ditulis dalam bahasa Arab, untuk itu mempelajari bahasa Arab menjadi pintu gerbang untuk memahami ilmu tersebut. Bahasa Arab terbentuk dari kata-kata yang mudah dan padat.

Kebanyakan terbentuk dari tiga huruf. Sehingga mudah diucapkan dan dipahami. Kosakata Arab indah. Orang-orang yang tahu dan mengerti tentang frasa dalam bahasa Arab akan memahami kalimat yang indah di dalamnya. Disusun dengan kata-kata yang ringkas dan padat (Rahmayati, dkk, 2020). Setiap bahasa memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dari bahasa yang lain. Menurut Utsman Amin dalam Tamaji memaparkan karakteristik pokok taksis dan sistem penulisan. bahasa Arab dapat dilihat dari segi subyek-predikat, kehadiran individu, retorika paralel, keberadaan i"rab, dinamika dan kekuatan (Elly Leo Fara, 2017)

d. Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Memahami dua kata yang membentuk hasil belajar, "hasil" dan "belajar", akan membantu Anda memahami apa itu hasil belajar. Perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional adalah pengertian dari hasil. Sementara itu, pembelajaran dilakukan untuk melihat apakah orang yang mempelajarinya berubah perilakunya. Keterampilan proses, keaktifan, motivasi, dan prestasi belajar merupakan contoh-contoh hasil belajar, yang merupakan bukti keberhasilan siswa ketika setiap kegiatan dapat menimbulkan perubahan yang berbeda (Anggraini Fitrianingtyas, 2017). Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan pernah hilang karena hasil belajar turut serta menjadikan pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah pola pikir dan membentuk perilaku kerja yang lebih baik. Berdasarkan pengertian diatas, itulah kesimpulan dari hasil belajar (Ahmadyanto, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan kuantitatif melakukan pengumpulan data, analisis data, dan menarik kesimpulan. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu(Nugroho U, 2018). Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi-Experimen atau sebut saja kuasi-eksperimen adalah satu jenis desain penelitian dalam penelitian kauntitatif. Penentuan kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dilakukan secara dipilih yaitu kelas yang sudah ditentukan untuk diteliti (XI H dan XI A). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non-randomly assigment (tidak secara acak) karena kelas memang sudah dibuat oleh sekolah. Peneliti menentukan dua kelas yang akan digunakan yaitu kelas XI H dan XI A, masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Tes merupakan instrument/alat pengumpulan data yang digunakan penelitian ini. Pertanyaan pilihan ganda digunakan dalam pre-test dan post-test untuk penelitian ini. Tujuan dari pretest adalah mengetahui keadaan awal sebelum menggunakan media Quizizz, dan posttest dirancang untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-gain.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

a. Data Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji ShapiroWilk berbantuan program SPSS karena jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 50. Kriteria dari pengujian normalitas adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$

maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1
Uji Normalitas Data Tes Pretest dan Posttest

Tests of Normality							
Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest (Kontrol)	.156	30	.060	.899	30	.008
	Posttest (Kontrol)	.160	30	.049	.939	30	.087
	Pretest (Eksperimen)	.149	30	.089	.927	30	.041
	Posttest (Eksperimen)	.199	30	.004	.941	30	.095

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh bahwa nilai signifikan pada kelas eksperimen nilai pretest sebesar 0,041 dimana nilai sig > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Posttest kelas eksperimen 0,95 dimana nilai sig > 0,05 berdistribusi normal. Kelas Kontrol pada nilai pretest sebesar 0,08 dimana nilai sig > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Pada nilai posttest kelas kontrol 0,87 dimana nilai sig > 0,05 berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan sampel dari varian homogen. Sampel dikatakan homogeny apabila nilai signifikansi pada based on mean yang didapat dari perhitungan menggunakan SPSS sig > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogeny. Hasil perhitungan homogenitas dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.005	1	58	.944
	Based on Median	.015	1	58	.904
	Based on Median and with adjusted df	.015	1	55.618	.904
	Based on trimmed mean	.007	1	58	.934

Berdasarkan Tabel diatas uji homogenitas didapatkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,944 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan proses sains pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah homogen. Uji normalitas dan homogenitas untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah berdistribusi normal dan homogen.

c. Data Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah: (1) H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest; (2) H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Oleh karena data yang akan diuji berdistribusi normal, maka analisis datanya menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji-t Paired. Adapun kriteria pengujian uji-t yaitu jika nilai $t_{hit} > t_{tab}$ maka H_0 ditolak, namun jika $t_{hit} < t_{tab}$ maka H_0 diterima atau jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak. Berikut merupakan hasil uji-t paired dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3
Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test										
		Paired Differences								Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence		T	df		
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest- Posttest	-35,333	9,279	1,694	-38,798	-31,869	-20,858	29	0,000	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada Efektivitas penggunaa media *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Arab pada siswa kelas XI di MAN 02 Kota Bengkulu.

d. Data N-Gain

N-gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat peningkatan setelah diberikan treatmen. Kemudian dilakukan perbandingan nilai n-gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat peningkatan yang baik yang terdapat pada kelas eksperimen atau pada kelas kontrol.

1) Data N-gain Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang sudah diolah menggunakan rumus n-gain untuk mengetahui peningkatan, maka terlihat terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,607 dengan kategori Sedang. Tabel berdasarkan pengelompokan nilai n-gain disajikan dalam bentuk tabel 4

Tabel 4

Berdasarkan Pengelompokan Nilai N-gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai N-gain Kelas Eksperimen	N	Presentase %	Kategori
n-gain > 0,7	5	17,2%	Tinggi
0,3 > 0,7	25	86%	Sedang
Nilai N-Gain Kelas Kontrol	N	Presentase	Kategori
n-gain > 0,7	3	10,3%	Tinggi
0,3 > 0,7	27	93,1%	Sedang

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Sesuai dengan n-gain pada Tabel 5

Tabel 5

Tabel N-gain Score Kelas Eksperimen

kode siswa	kelas eskperimen						
	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal-Pre	N-gain Score	N-gain Persen	Kategori
S1	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S2	50	95	45	50	0,9	90	Tinggi
S3	30	75	45	70	0,642857143	64,28571429	Sedang
S4	35	80	45	65	0,692307692	69,23076923	Sedang
S5	45	65	20	55	0,363636364	36,36363636	Sedang
S6	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S7	30	85	55	70	0,785714286	78,57142857	Tinggi

S8	40	70	30	60	0,5	50	Sedang
S9	30	70	40	70	0,571428571	57,14285714	Sedang
S10	50	75	25	50	0,5	50	Sedang
S11	30	75	45	70	0,642857143	64,28571429	Sedang
S12	55	95	40	45	0,888888889	88,88888889	Tinggi
S13	45	80	35	55	0,636363636	63,63636364	Sedang
S14	60	90	30	40	0,75	75	Tinggi
S15	55	75	20	45	0,444444444	44,44444444	Sedang
S16	45	70	25	55	0,454545455	45,45454545	Sedang
S17	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S18	30	65	35	70	0,5	50	Sedang
S19	35	75	40	65	0,615384615	61,53846154	Sedang
S20	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S21	30	60	30	70	0,428571429	42,85714286	Sedang
S22	35	75	40	65	0,615384615	61,53846154	Sedang
S23	40	70	30	60	0,5	50	Sedang
S24	60	75	15	40	0,375	37,5	Sedang
S25	50	75	25	50	0,5	50	Sedang
S26	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S27	45	90	45	55	0,818181818	81,81818182	Tinggi
S28	45	70	25	55	0,454545455	45,45454545	Sedang
S29	45	80	35	55	0,636363636	63,63636364	Sedang
S30	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
Rata-Rata	41,83333	77,16667	35,33333	58,16666667	0,607449857	60,74498567	

2) data N-gain Kelas Kontrol

Nilai rata-rata kelas Kontrol sebesar 0,573 dengan kategori Sedang. Tabel berdasarkan pengelompokan nilai n-gain disajikan dalam bentuk tabel 6

Tabel 6

Tabel N-gain Score Kelas Kontrol

Kode Siswa	Kelas Kontrol						
	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal-Pre	N-gain Score	N-gain Persen	Kategori
S1	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S2	30	70	40	70	0,571428571	57,14285714	Sedang
S3	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S4	55	85	30	45	0,666666667	66,66666667	Sedang
S5	50	70	20	50	0,4	40	Sedang
S6	30	60	30	70	0,428571429	42,85714286	Sedang
S7	40	70	30	60	0,5	50	Sedang
S8	30	65	35	70	0,5	50	Sedang
S9	45	70	25	55	0,454545455	45,45454545	Sedang
S10	45	70	25	55	0,454545455	45,45454545	Sedang
S11	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang

S12	35	75	40	65	0,615384615	61,53846154	Sedang
S13	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143	Tinggi
S14	40	90	50	60	0,833333333	83,33333333	Tinggi
S15	45	75	30	55	0,545454545	54,54545455	Sedang
S16	35	70	35	65	0,538461538	53,84615385	Sedang
S17	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S18	30	70	40	70	0,571428571	57,14285714	Sedang
S19	55	90	35	45	0,777777778	77,77777778	Tinggi
S20	45	80	35	55	0,636363636	63,63636364	Sedang
S21	45	80	35	55	0,636363636	63,63636364	Sedang
S22	35	75	40	65	0,615384615	61,53846154	Sedang
S23	40	60	20	60	0,333333333	33,33333333	Sedang
S24	30	70	40	70	0,571428571	57,14285714	Sedang
S25	40	75	35	60	0,583333333	58,33333333	Sedang
S26	45	65	20	55	0,363636364	36,36363636	Sedang
S27	30	75	45	70	0,642857143	64,28571429	Sedang
S28	35	70	35	65	0,538461538	53,84615385	Sedang
S29	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667	Sedang
S30	30	60	30	70	0,428571429	42,85714286	Sedang
Rata-Rata	39	74	35	61	0,573770492	57,37704918	

4.2. Pembahasan

Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu yang dimana didapatkan rata-rata siswa kelas eksperimen 41.83, setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan *posttest* untuk melihat nilai akhir yang dimana siswa mendapat rata-rata 77.16. Dilihat dari rata-rata *pretest-posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan *Quizizz* sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang awalnya mungkin siswa hanya mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3), setelah diberikan perlakuan siswa dapat menganalisis (C4), serta merangkum (C5). Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test*, *pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang artinya ada Efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab kelas XI di MAN 02 Kota Bengkulu.

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar bahasa arab, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi banyak siswa yang melakukan kegiatan lain dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada saat pertemuan pertama banyak siswa yang masih melakukan kegiatan lain dan dipertemuan siswa sudah mulai fokus dan aktif saat pembelajaran berlangsung dikarenakan menggunakan media tersebut. Berdasarkan penjelasan yang diberikan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* efektif secara signifikan terhadap pencapaian hasil belajar, dan hasilnya menunjukkan hal tersebut benar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MAN 2 Kota Bengkulu efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil pre-test sebelum menggunakan Quizizz mendapatkan hasil 41,84 dan hasil post-test setelah menggunakan Quizizz mendapatkan hasil 77,17 sehingga hasil belajar siswa jadi meningkat.

5.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
- b. Bagi guru, mungkin bisa sesekali menerapkan media pembelajaran interaktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyahanto. (2016). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 6, No. 2, 984.
- Al Haddar, G., & Julianto, M. A. (2021). *Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3, No. 6, 4796
- Fara, E. L. (2017). *Bimbingan Klasikal yang Aktif dan Menyenangkan dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Rasi Terbit, hlm. 66-67
- Fitrianiingtyas, A. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02*. e-jurnalmitrapendidikan, Vol. 1, No. 6 (2017), 710.
- Gunawan., & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, Medan: Rajawali pers, 35
- Nugroho, U. (2018), *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*, Penerbit CV. Sarnu Untung. Hlm, 11
- Oktaviana, N. P. S. M. (2022). Manfaat Aplikasi Quizizz. Dalam S. M. Oktaviana Nurmala Purba, *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru dan Dosen* (hal. 19). Malang : CV Literasi Nusantara.
- Rahmahyati., & Nasution, J. (2020). *أنعطب انهغة تعهى ف انسافع*, Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan dan Bahasa Arab Vol. 8 No 1 Juni, hal. 91

Sunardi, D. (2020). *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*. Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.