

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lumbung yang beralamat di Jalan Raya Lumbung No. 251, Desa Lumbung, Kecamatan Lumbung, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 46258. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20263279 dengan status Negeri dan akreditasi A.

4.1.1.1 Sejarah Singkat Sekolah

SMA Negeri 1 Lumbung merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di wilayah Kabupaten Ciamis, tepatnya di Kecamatan Lumbung. Sekolah ini berdiri di atas tanah milik negara seluas 10.000 m² (1 hektar) dan terletak di posisi yang sangat strategis, berada di antara Kecamatan Kawali, Kecamatan Panjalu, Kecamatan Cipaku, dan Kecamatan Panawangan. Letak geografis ini menjadikan SMA Negeri 1 Lumbung sebagai pusat pendidikan yang mudah dijangkau oleh peserta didik dari berbagai daerah sekitar.

SMA Negeri 1 Lumbung telah berkembang menjadi sekolah yang terakreditasi dengan nilai A, yang menunjukkan bahwa kualitas pendidikan dan pengelolaan sekolah telah memenuhi standar nasional pendidikan. Sekolah ini juga memiliki lingkungan yang asri dan nyaman untuk proses belajar mengajar.

4.1.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Visi SMA Negeri 1 Lumbung:

"Terwujudnya warga sekolah berkarakter, berdaya saing global, dan peduli lingkungan berdasarkan dimensi profil lulusan dan nilai Pancawaluya."

Misi SMA Negeri 1 Lumbung:

1. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam setiap aktivitas pembelajaran dan kehidupan sekolah.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui pembelajaran aktif dan kontekstual.
3. Membangun kolaborasi antarwarga sekolah dan lingkungan melalui kegiatan proyek sosial.
4. Mengembangkan komunikasi efektif secara lisan maupun tulisan dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing.
5. Mewujudkan karakter pelajar yang mandiri, tangguh, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan masa depan.
6. Menumbuhkan semangat cinta tanah air dan budaya lokal melalui program budaya dan kewarganegaraan.

Tujuan Sekolah (SMART), yaitu :

1. Meningkatkan rata-rata indeks karakter religius siswa sebesar 20% dalam 1 tahun ajaran melalui kegiatan keagamaan harian dan mentoring spiritual.
2. Mengadakan minimal 3 proyek kolaboratif lintas mata pelajaran per semester untuk menumbuhkan nilai gotong royong dan kreativitas.

4.1.1.3 Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi SMA Negeri 1 Lumbung dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah, yaitu Dedeh Komariah, S.Pd., yang bertanggung jawab atas keseluruhan penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Kepala Sekolah dibantu oleh empat bidang utama, yaitu:

1. Bidang Kurikulum yang dikepalai oleh Ida Rosmayati, S.Pd., bertanggung jawab dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kurikulum pembelajaran.
2. Bidang Kesiswaan yang dikepalai oleh Reno Kurniawan, S.Pd., bertanggung jawab dalam pembinaan peserta didik, kegiatan ekstrakurikuler, dan pengembangan karakter siswa.
3. Bidang Sarana dan Prasarana yang dikepalai oleh Ida Widaningsih, S.Pd.Ing, bertanggung jawab dalam pengelolaan dan pemeliharaan fasilitas sekolah.

Bidang Humas yang bertanggung jawab dalam hubungan masyarakat dan kemitraan sekolah dengan berbagai pihak.

4.1.1.4 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan data tahun 2025, SMA Negeri 1 Lumbung memiliki 36 orang guru dengan rincian sebagai berikut:

1. Guru PNS: 11 orang (4 laki-laki, 7 perempuan)
2. Guru PPPK: 12 orang (5 laki-laki, 7 perempuan)
3. Guru Non PNS: 13 orang (5 laki-laki, 8 perempuan)

Sebagian besar guru memiliki kualifikasi pendidikan S1, dan 1 orang guru telah memiliki kualifikasi S2. Guru-guru di SMA Negeri 1 Lumbung tersebar dalam berbagai bidang studi, termasuk mata pelajaran Ekonomi yang menjadi fokus dalam

penelitian ini, yang diampu oleh Bapak Reno Kurniawan, S.Pd. (guru PNS) dan Ibu Nina Herlina, S.Pd.,Gr. (guru PPPK).

Tenaga kependidikan (Tata Usaha) berjumlah 15 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 3 perempuan, yang bertugas dalam bidang administrasi, kepegawaian, kesiswaan, persuratan, perpustakaan, serta keamanan dan kebersihan sekolah.

4.1.1.5 Keadaan Peserta Didik

Pada Tahun Pelajaran 2025/2026, SMA Negeri 1 Lumbung memiliki total 720 peserta didik yang tersebar dalam 20 rombongan belajar (rombel) dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Peserta Didik

Kelas	Jumlah Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X	7	126	160	286
XI	7	106	137	243
XII	6	76	115	191
Jumlah	20	308	412	720

Sumber: Data Profil SMA Negeri 1 Lumbung Tahun 2025

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPS yang berjumlah 123 siswa yang terbagi dalam 4 kelas, yaitu X-2, X-5, X-6, dan X-7. Sampel penelitian diambil dari dua kelas dengan nilai rata-rata Sumatif Akhir Semester (SAS) tertinggi, yaitu kelas X-5 (eksperimen) dan kelas X-2 (kontrol).

4.1.1.6 Sarana dan Prasarana Sekolah

SMA Negeri 1 Lumbung memiliki luas tanah total 10.175 m² yang sebagian besar berstatus Hak Guna Pakai (sertifikat) seluas 10.000 m². Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah meliputi:

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah

Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Kondisi
Ruang Kelas	15	Baik
Ruang Laboratorium Biologi	1	Baik
Ruang Laboratorium Kimia	1	Baik
Ruang Laboratorium Fisika	1	Baik
Ruang Laboratorium Komputer	1	Baik
Ruang Perpustakaan	1	Baik
Ruang Guru	1	Baik
Ruang Mesjid/Mushola	1	Baik
Ruang Toilet Guru	2	Baik
Ruang Toilet Siswa	4	Baik

Sumber: Data Profil SMA Negeri 1 Lumbung Tahun 2025

Meskipun telah memiliki berbagai sarana dan prasarana yang memadai, masih terdapat beberapa ruangan yang belum tersedia seperti ruang Kepala Sekolah, ruang Tata Usaha, ruang BP/BK, ruang Wakasek, ruang OSIS, ruang UKS, ruang Pramuka, dan ruang Multimedia. Hal ini menjadi salah satu tantangan dalam pengembangan sekolah ke depan.

4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian

4.1.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Eksperimen

Hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

N	Pretest (%)	Posttest (%)	Gain
1	66,67	83,33	16,66
2	53,33	73,33	20

3	66,67	83,33	16,66
4	73,33	80	6,67
5	70	80	10
6	46,67	76,67	30
7	56,67	80	23,33
8	63,33	90	26,67
9	53,33	83,33	30
10	60	83,33	23,33
11	73,33	80	6,67
12	46,67	66,67	20
13	60	80	20
14	76,67	73,33	-3,34
15	50	90	40
16	63,33	76,67	13,34
17	66,67	83,33	16,66
18	60	80	20
19	46,67	90	43,33
20	66,67	83,33	16,66
21	73,33	80	6,67
22	50	80	30
23	60	76,67	16,67
24	70	83,33	13,33
25	56,67	83,33	26,66
26	63,33	70	6,67
27	56,67	76,67	20
28	60	83,33	23,33
29	66,67	70	3,33
Jumlah	1776,67	2320	543,33
Rata-rata	61,26	80	18,74
Nilai Terendah	46,67	66,67	
Nilai Tertinggi	76,67	90	

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz pada saat pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai terendah sebesar 46,67%, nilai tertinggi sebesar 76,67% dan nilai rata-rata sebesar 61,26%. Adapun pada saat pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh

nilai terendah sebesar 66,67%, nilai tertinggi sebesar 90,00% dan nilai rata-rata sebesar 80,00%. Rata-rata nilai *gain* adalah 18,74%.

4.1.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Kontrol

Hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4.4 Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

N	Pretest (%)	Posttest (%)	Gain
1	56,67	56,67	0
2	60	66,67	6,67
3	53,33	56,67	3,34
4	46,67	56,67	10
5	53,33	63,33	10
6	26,67	70	43,33
7	43,33	50	6,67
8	53,33	60	6,67
9	53,33	70	16,67
10	36,67	70	33,33
11	60	56,67	-3,33
12	53,33	56,67	3,34
13	26,67	66,67	40
14	43,33	33,33	-10
15	36,67	40	3,33
16	53,33	63,33	10
17	46,67	50	3,33
18	26,67	56,67	30
19	53,33	60	6,67
20	36,67	46,67	10
21	46,67	53,33	6,66
22	50	60	10
23	40	70	30
24	50	40	-10

25	46,67	40	-6,67
26	30	56,67	26,67
27	43,33	53,33	10
28	50	56,67	6,67
29	36,67	63,33	26,66
30	40	50	10
31	36,67	56,67	20
32	43,33	70	26,67
33	40	46,67	6,67
34	26,67	56,67	30
Jumlah	1500	1923,33	423,33
Rata-rata	44,12	56,57	12,45
Nilai Terendah	26,67	33,33	
Nilai Tertinggi	60	70	

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada saat pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai terendah sebesar 26,67%, nilai tertinggi sebesar 60,00% dan nilai rata-rata sebesar 44,12%. Adapun pada saat pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai terendah sebesar 33,33%, nilai tertinggi sebesar 70,00% dan nilai rata-rata sebesar 56,57%. Rata-rata nilai *gain* adalah 12,45%.

4.1.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Akhir (Posttest)

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 4.5 Data Hasil Pengukuran Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N	Nilai Posttest Kelas Eksperimen	Nilai Posttest Kelas Kontrol
1	83,33	56,67
2	73,33	66,67
3	83,33	56,67
4	80	56,67
5	80	63,33
6	76,67	70
7	80	50
8	90	60
9	83,33	70
10	83,33	70
11	80	56,67
12	66,67	56,67
13	80	66,67
14	73,33	33,33
15	90	40
16	76,67	63,33
17	83,33	50
18	80	56,67
19	90	60
20	83,33	46,67
21	80	53,33
22	80	60
23	76,67	70
24	83,33	40
25	83,33	40
26	70	56,67
27	76,67	53,33
28	83,33	56,67
29	70	63,33
30		50
31		56,67
32		70
33		46,67
34		56,67
Jumlah	2320	1923,33
Rata-rata	80	56,57
Nilai Terendah	66,67	33,33

Nilai Tertinggi	90	70
------------------------	-----------	-----------

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz pada saat pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai terendah sebesar 66,67%, nilai tertinggi 90,00% dan nilai rata-rata sebesar 80,00%. Sementara itu, hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada saat pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai terendah sebesar 33,33%, nilai tertinggi sebesar 70,00% dan nilai rata-rata 56,57%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

4.1.3.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen maka peneliti melakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun Tabel Persiapan Perhitungan Uji t.

Tabel 4.6 Persiapan Perhitungan Uji t Kelas Eksperimen

N	X₁	X₂	X₁²	X₂²	(X₁²)²	(X₂²)²
1	83,33	66,67	3,33	5,41	11,09	29,27
2	73,33	53,33	-6,67	-7,93	44,49	62,88
3	83,33	66,67	3,33	5,41	11,09	29,27

4	80	73,33	0	12,07	0	145,68
5	80	70	0	8,74	0	76,39
6	76,67	46,67	-3,33	-14,59	11,09	212,87
7	80	56,67	0	-4,59	0	21,07
8	90	63,33	10	2,07	100	4,28
9	83,33	53,33	3,33	-7,93	11,09	62,88
10	83,33	60	3,33	-1,26	11,09	1,59
11	80	73,33	0	12,07	0	145,68
12	66,67	46,67	-13,33	-14,59	177,69	212,87
13	80	60	0	-1,26	0	1,59
14	73,33	76,67	-6,67	15,41	44,49	237,47
15	90	50	10	-11,26	100	126,79
16	76,67	63,33	-3,33	2,07	11,09	4,28
17	83,33	66,67	3,33	5,41	11,09	29,27
18	80	60	0	-1,26	0	1,59
19	90	46,67	10	-14,59	100	212,87
20	83,33	66,67	3,33	5,41	11,09	29,27
21	80	73,33	0	12,07	0	145,68
22	80	50	0	-11,26	0	126,79
23	76,67	60	-3,33	-1,26	11,09	1,59
24	83,33	70	3,33	8,74	11,09	76,39
25	83,33	56,67	3,33	-4,59	11,09	21,07
26	70	63,33	-10	2,07	100	4,28
27	76,67	56,67	-3,33	-4,59	11,09	21,07
28	83,33	60	3,33	-1,26	11,09	1,59
29	70	66,67	-10	5,41	100	29,27
Jumlah	2320	1776,67	0	0	888,31	2.145,58
Rata-rata	80	61,26				

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Keterangan:

N : Sampel

X₁ : Nilai *posttest* kelas eksperimen

X₂ : Nilai *pretest* kelas eksperimen

X₁²: X₁ - $\bar{X}_1$

X₂²: X₂ - $\bar{X}_2$

2. Menentukan *mean*

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} \text{ dan } \bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N_2}$$

Sumber: Sudjana (2016:109)

$$\bar{X}_1 = \frac{2320}{29} = 80$$

$$\bar{X}_2 = \frac{1776,67}{61,62} = 62,26$$

3. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1 - \bar{X}_1)^2}{N_1}} \text{ dan } S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_2 - \bar{X}_2)^2}{N_2}}$$

Sumber: Sudjana (2016:114)

$$S_1 = \sqrt{\frac{888,31}{29}} = \sqrt{30,63} = 5,53$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{2145,58}{29}} = \sqrt{73,99} = 8,6$$

4. Menentukan Derajat Kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 29 + 29 - 2$$

$$dk = 56$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

5. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

$$t = \frac{80 - 61,26}{\sqrt{\frac{5,53^2}{29} + \frac{8,6^2}{29}}}$$

$$t = \frac{18,74}{\sqrt{\frac{30,58}{29} + \frac{73,96}{29}}}$$

$$t = \frac{18,74}{\sqrt{1,05 + 2,55}}$$

$$t = \frac{18,74}{\sqrt{3,6}}$$

$$t = \frac{18,74}{1,9}$$

$$t = 9,86$$

6. Menentukan t_{tabel}

Pada t_{tabel} berdasarkan $dk = 56$ dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t_{\text{tabel}} = 1,673$.

7. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Berdasarkan hasil perhitungan Uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,86 dan t_{tabel} sebesar 1,673 dengan demikian bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $9,86 > 1,673$; maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.

Ringkasan hasil Uji t nampak pada tabel 4.7:

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji t Kelas Eksperimen

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan
9,86	1,673	$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$	H_a diterima dan H_o ditolak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz di kelas eksperimen pada saat pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) diperkuat dengan perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017:235)

Hasil Uji *N-Gain* diinterpretasikan dengan berpedoman pada tabel 4.8:

Tabel 4.8 Kriteria Nilai N-Gain

No	N-Gain	Kriteria
1	$G > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
3	$G \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017:235)

Rekapitulasi hasil perhitungan *N-Gain* Kelas eksperimen nampak pada tabel 4.9:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Nilai N-Gain pada Kelas Eksperimen

No	Pretest	Posttest	Gain	N-Gain	Kategori
1	66,67	83,33	16,66	0,5	Sedang
2	53,33	73,33	20	0,43	Sedang
3	66,67	83,33	16,66	0,5	Sedang
4	73,33	80	6,67	0,25	Rendah
5	70	80	10	0,33	Sedang
6	46,67	76,67	30	0,56	Sedang
7	56,67	80	23,33	0,54	Sedang
8	63,33	90	26,67	0,73	Tinggi
9	53,33	83,33	30	0,64	Sedang
10	60	83,33	23,33	0,58	Sedang
11	73,33	80	6,67	0,25	Rendah
12	46,67	66,67	20	0,38	Sedang
13	60	80	20	0,5	Sedang
14	76,67	73,33	-3,34	-0,14	Rendah
15	50	90	40	0,8	Tinggi

16	63,33	76,67	13,34	0,36	Sedang
17	66,67	83,33	16,66	0,5	Sedang
18	60	80	20	0,5	Sedang
19	46,67	90	43,33	0,81	Tinggi
20	66,67	83,33	16,66	0,5	Sedang
21	73,33	80	6,67	0,25	Rendah
22	50	80	30	0,6	Sedang
23	60	76,67	16,67	0,42	Sedang
24	70	83,33	13,33	0,44	Sedang
25	56,67	83,33	26,66	0,62	Sedang
26	63,33	70	6,67	0,18	Rendah
27	56,67	76,67	20	0,46	Sedang
28	60	83,33	23,33	0,58	Sedang
29	66,67	70	3,33	0,1	Rendah
Σ	1776,67	2320	543,33	13,26	Sedang
$\bar{x}$	61,26	80	18,74	0,46	

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan media Quizizz dengan Zep Quiz. Terdapat 4 orang peserta didik yang mendapat *N-Gain* kategori tinggi, 19 orang peserta didik mendapat *N-Gain* kategori sedang dan 6 orang peserta didik mendapat *N-Gain* kategori rendah. Rata-rata nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen yaitu 0,46 termasuk ke dalam kategori sedang.

4.1.3.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Kontrol

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol maka peneliti melakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun Tabel Persiapan Perhitungan Uji t Kelas Kontrol

Tabel 4.10 Persiapan Perhitungan Uji t Kelas Kontrol

N	X ₁	X ₂	X ₁ ²	X ₂ ²	(X ₁) ²	(X ₂) ²
1	56,67	56,67	0,1	12,55	0,01	157,5
2	66,67	60	10,1	15,88	102,01	252,17
3	56,67	53,33	0,1	9,21	0,01	84,82
4	56,67	46,67	0,1	2,55	0,01	6,5
5	63,33	53,33	6,76	9,21	45,7	84,82
6	70	26,67	13,43	-17,45	180,36	304,5
7	50	43,33	-6,57	-0,79	43,16	0,62
8	60	53,33	3,43	9,21	11,76	84,82
9	70	53,33	13,43	9,21	180,36	84,82
10	70	36,67	13,43	-7,45	180,36	55,5
11	56,67	60	0,1	15,88	0,01	252,17
12	56,67	53,33	0,1	9,21	0,01	84,82
13	66,67	26,67	10,1	-17,45	102,01	304,5
14	33,33	43,33	-23,24	-0,79	540,1	0,62
15	40	36,67	-16,57	-7,45	274,56	55,5
16	63,33	53,33	6,76	9,21	45,7	84,82
17	50	46,67	-6,57	2,55	43,16	6,5
18	56,67	26,67	0,1	-17,45	0,01	304,5
19	60	53,33	3,43	9,21	11,76	84,82
20	46,67	36,67	-9,9	-7,45	98,01	55,5
21	53,33	46,67	-3,24	2,55	10,5	6,5
22	60	50	3,43	5,88	11,76	34,57
23	70	40	13,43	-4,12	180,36	16,97
24	40	50	-16,57	5,88	274,56	34,57
25	40	46,67	-16,57	2,55	274,56	6,5
26	56,67	30	0,1	-14,12	0,01	199,37
27	53,33	43,33	-3,24	-0,79	10,5	0,62
28	56,67	50	0,1	5,88	0,01	34,57
29	63,33	36,67	6,76	-7,45	45,7	55,5
30	50	40	-6,57	-4,12	43,16	16,97
31	56,67	36,67	0,1	-7,45	0,01	55,5
32	70	43,33	13,43	-0,79	180,36	0,62
33	46,67	40	-9,9	-4,12	98,01	16,97
34	56,67	26,67	0,1	-17,45	0,01	304,5
Jumlah	1923,33	1500	0	0	2.797,34	3.058,19
Rata-rata	56,57	44,12				

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Keterangan:

N : Sampel

X_1 : Nilai *posttest* kelas kontrol

X_2 : Nilai *pretest* kelas kontrol

X_1^2 : $X_1 - \bar{X}_1$

X_2^2 : $X_2 - \bar{X}_2$

2. Menentukan *Mean*

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} \text{ dan } \bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N_2}$$

Sumber: Sudjana (2016:109)

$$\bar{X}_1 = \frac{1923,33}{34} = 56,57$$

$$\bar{X}_2 = \frac{1500}{34} = 44,12$$

3. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{N_1}} \text{ dan } S_2 = \sqrt{\frac{\sum (X_2 - \bar{X}_2)^2}{N_2}}$$

Sumber: Sudjana (2016:114)

$$S_1 = \sqrt{\frac{2797,34,31}{34}} = \sqrt{82,27} = 9,07$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{3058}{34}} = \sqrt{89,95} = 9,48$$

4. Menentukan Derajat Kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 29 + 29 - 2$$

$$dk = 56$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

5. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

$$t = \frac{56,57 - 44,12}{\sqrt{\frac{9,07^2}{34} + \frac{9,48^2}{34}}}$$

$$t = \frac{12,45}{\sqrt{\frac{82,26}{34} + \frac{73,96}{34}}}$$

$$t = \frac{12,45}{\sqrt{2,42 + 2,64}}$$

$$t = \frac{12,45}{\sqrt{5,06}}$$

$$t = \frac{12,45}{2,25}$$

$$t = 5,53$$

8. Menentukan t_{tabel}

Pada t_{tabel} berdasarkan $dk = 66$ dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,671$.

9. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Berdasarkan hasil perhitungan Uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,53 dan t_{tabel} sebesar 1,671 dengan demikian bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,53 > 1,671$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar

peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.

Ringkasan hasil Uji t nampak pada tabel 4.11:

Tabel 4.11 Ringkasan Hasil Uji t Kelas Eksperimen

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan
5,53	1,671	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ha diterima dan Ho ditolak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada saat pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) diperkuat dengan perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017:235)

Hasil Uji *N-Gain* diinterpretasikan dengan berpedoman pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Kriteria Nilai N-Gain

No	N-Gain	Kriteria
1	$G > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
3	$G \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017:235)

Rekapitulasi hasil perhitungan *N-Gain* Kelas eksperimen nampak pada tabel 4.13:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Nilai N-Gain pada Kelas Eksperimen

No	Pretest	Posttest	Gain	N-Gain	Kategori
1	56,67	56,67	0	0	Rendah
2	60	66,67	6,67	0,17	Rendah

3	53,33	56,67	3,34	0,07	Rendah
4	46,67	56,67	10	0,19	Rendah
5	53,33	63,33	10	0,21	Rendah
6	26,67	70	43,33	0,59	Sedang
7	43,33	50	6,67	0,12	Rendah
8	53,33	60	6,67	0,14	Rendah
9	53,33	70	16,67	0,36	Sedang
10	36,67	70	33,33	0,53	Sedang
11	60	56,67	-3,33	-0,08	Rendah
12	53,33	56,67	3,34	0,07	Rendah
13	26,67	66,67	40	0,55	Sedang
14	43,33	33,33	-10	-0,18	Rendah
15	36,67	40	3,33	0,05	Rendah
16	53,33	63,33	10	0,21	Rendah
17	46,67	50	3,33	0,06	Rendah
18	26,67	56,67	30	0,41	Sedang
19	53,33	60	6,67	0,14	Rendah
20	36,67	46,67	10	0,16	Rendah
21	46,67	53,33	6,66	0,13	Rendah
22	50	60	10	0,2	Rendah
23	40	70	30	0,5	Sedang
24	50	40	-10	-0,2	Rendah
25	46,67	40	-6,67	-0,13	Rendah
26	30	56,67	26,67	0,38	Sedang
27	43,33	53,33	10	0,18	Rendah
28	50	56,67	6,67	0,13	Rendah
29	36,67	63,33	26,66	0,42	Sedang
30	40	50	10	0,17	Rendah
31	36,67	56,67	20	0,32	Sedang
32	43,33	70	26,67	0,47	Sedang
33	40	46,67	6,67	0,11	Rendah
34	26,67	56,67	30	0,41	Sedang
Σ	1500	1923,33	423,33	7	Rendah
$\bar{x}$	44,12	56,57	12,45	0,21	

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan metode pembelajaran konvensional. Terdapat 0 orang peserta didik yang mendapat kriteria

N-Gain Tinggi, 10 orang siswa yang mendapat kriteria *N-Gain* Sedang dan 24 orang siswa yang mendapat kriteria *N-Gain* Rendah. Rata-rata nilai *N-Gain* pada kelas kontrol yaitu 0,21 termasuk ke dalam kriteria rendah.

4.1.3.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Akhir (Posttest)

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*) maka peneliti melakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun Tabel Persiapan Perhitungan Uji t

Tabel 4.14 Persiapan Perhitungan Uji t Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N	X ₁	X ₂	X ₁ ²	X ₂ ²	(X ₁) ²	(X ₂) ²
1	83,33	56,67	3,33	0,1	11,09	0,01
2	73,33	66,67	-6,67	10,1	44,49	102,01
3	83,33	56,67	3,33	0,1	11,09	0,01
4	80	56,67	0	0,1	0	0,01
5	80	63,33	0	6,76	0	45,7
6	76,67	70	-3,33	13,43	11,09	180,36
7	80	50	0	-6,57	0	43,16
8	90	60	10	3,43	100	11,76
9	83,33	70	3,33	13,43	11,09	180,36
10	83,33	70	3,33	13,43	11,09	180,36
11	80	56,67	0	0,1	0	0,01
12	66,67	56,67	-13,33	0,1	177,69	0,01
13	80	66,67	0	10,1	0	102,01
14	73,33	33,33	-6,67	-23,24	44,49	540,1
15	90	40	10	-16,57	100	274,56
16	76,67	63,33	-3,33	6,76	11,09	45,7

17	83,33	50	3,33	-6,57	11,09	43,16
18	80	56,67	0	0,1	0	0,01
19	90	60	10	3,43	100	11,76
20	83,33	46,67	3,33	-9,9	11,09	98,01
21	80	53,33	0	-3,24	0	10,5
22	80	60	0	3,43	0	11,76
23	76,67	70	-3,33	13,43	11,09	180,36
24	83,33	40	3,33	-16,57	11,09	274,56
25	83,33	40	3,33	-16,57	11,09	274,56
26	70	56,67	-10	0,1	100	0,01
27	76,67	53,33	-3,33	-3,24	11,09	10,5
28	83,33	56,67	3,33	0,1	11,09	0,01
29	70	63,33	-10	6,76	100	45,7
30		50		-6,57		43,16
31		56,67		0,1		0,01
32		70		13,43		180,36
33		46,67		-9,9		98,01
34		56,67		0,1		0,01
Jumlah	2320	1923,33	0	0	888,31	2.797,34
Rata-rata	80	56,57				

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Keterangan:

N : Sampel

X₁ : Nilai *posttest* kelas eksperimen

X₂ : Nilai *pretest* kelas eksperimen

X₁² : X₁ - $\bar{X}_1$

X₂² : X₂ - $\bar{X}_2$

2. Menentukan *Mean*

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} \text{ dan } \bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N_2}$$

Sumber: Sudjana (2016:109)

$$\bar{X}_1 = \frac{2320}{29} = 80$$

$$\bar{X}_2 = \frac{1923,33}{34} = 56,57$$

3. Menentukan simpangan baku (standar deviasi)

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1 - \bar{X}_1)^2}{N_1}} \text{ dan } S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_2 - \bar{X}_2)^2}{N_2}}$$

Sumber: Sudjana (2016:114)

$$S_1 = \sqrt{\frac{888,31}{29}} = \sqrt{30,63} = 5,53$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{2797,34}{34}} = \sqrt{82,27} = 9,07$$

4. Menentukan Derajat Kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 29 + 34 - 2$$

$$dk = 61$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

5. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Sumber: Sugiyono (2016:273)

$$t = \frac{80 - 56,57}{\sqrt{\frac{5,53^2}{29} + \frac{9,07^2}{34}}}$$

$$t = \frac{23,43}{\sqrt{\frac{30,58}{29} + \frac{82,26}{34}}}$$

$$t = \frac{23,43}{\sqrt{1,05 + 2,42}}$$

$$t = \frac{23,43}{\sqrt{3,47}}$$

$$t = \frac{23,43}{1,86}$$

$$t = 12,6$$

6. Menentukan t_{tabel}

Pada t_{tabel} berdasarkan $dk = 61$ dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t_{\text{tabel}} = 1,671$.

7. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Berdasarkan hasil perhitungan Uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,60 dan t_{tabel} sebesar 1,671 dengan demikian bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $12,60 > 1,671$; maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

Ringkasan hasil Uji t nampak pada tabel 4.15:

Tabel 4.15 Ringkasan Hasil Uji t Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan
12,60	1,671	$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$	H_a diterima dan H_o ditolak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz di kelas eksperimen dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol nampak pada tabel 4.16:

Tabel 4.16 Rekapitulasi N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	N-Gain	Kategori	N-Gain	Kategori
1	0,5	Sedang	0	Rendah
2	0,43	Sedang	0,17	Rendah
3	0,5	Sedang	0,07	Rendah
4	0,25	Rendah	0,19	Rendah
5	0,33	Sedang	0,21	Rendah
6	0,56	Sedang	0,59	Sedang
7	0,54	Sedang	0,12	Rendah
8	0,73	Tinggi	0,14	Rendah
9	0,64	Sedang	0,36	Sedang
10	0,58	Sedang	0,53	Sedang
11	0,25	Rendah	-0,08	Rendah
12	0,38	Sedang	0,07	Rendah
13	0,5	Sedang	0,55	Sedang
14	-0,14	Rendah	-0,18	Rendah
15	0,8	Tinggi	0,05	Rendah
16	0,36	Sedang	0,21	Rendah
17	0,5	Sedang	0,06	Rendah
18	0,5	Sedang	0,41	Sedang
19	0,81	Tinggi	0,14	Rendah
20	0,5	Sedang	0,16	Rendah
21	0,25	Rendah	0,13	Rendah
22	0,6	Sedang	0,2	Rendah
23	0,42	Sedang	0,5	Sedang
24	0,44	Sedang	-0,2	Rendah
25	0,62	Sedang	-0,13	Rendah
26	0,18	Rendah	0,38	Sedang
27	0,46	Sedang	0,18	Rendah
28	0,58	Sedang	0,13	Rendah
29	0,1	Rendah	0,42	Sedang
30			0,17	Rendah
31			0,32	Sedang
32			0,47	Sedang
33			0,11	Rendah
34			0,41	Sedang
Σ	13,26	Sedang	7	Rendah
Rata-rata	0,46		0,21	

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 4.16 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz sebesar 0,46 dan termasuk kriteria sedang. Adapun nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 0,21 dan termasuk kriteria rendah. Dengan demikian N-Gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Rekapitulasi hasil perhitungan uji hipotesis 1, 2 dan 3 nampak pada tabel 4.17:

Tabel 4.17 Rekapitulasi Perhitungan Uji Hipotesis

Hipotesis	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil Analisis	Kesimpulan
1	9,86	1,673	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat Perbedaan)
2	5,53	1,671	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat Perbedaan)
3	12,6	1,671	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat Perbedaan)

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut menunjukkan bahwa media Quizizz dengan Zep Quiz berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media Quizizz dengan Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan

menyenangkan melalui fitur-fitur yang dimilikinya, seperti tampilan visual, audio, animasi, serta latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan (gamifikasi). Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran dengan media Quizizz dan Zep Quiz dilakukan dengan cara peserta didik mengerjakan soal-soal latihan secara interaktif melalui platform digital yang dapat diakses menggunakan perangkat masing-masing. Kegiatan mengerjakan soal latihan melalui media Quizizz dan Zep Quiz membantu peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi karena adanya umpan balik langsung yang diberikan setelah peserta didik menjawab soal. Selain itu, peserta didik juga dapat mengetahui bagian materi yang belum dipahami untuk kemudian dipelajari kembali. Adanya pengulangan latihan soal melalui media pembelajaran membantu peserta didik mengidentifikasi konsep-konsep penting yang perlu dikuasai. Melalui eksplorasi dan latihan yang berulang, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik karena peserta didik telah memiliki pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Degirmenci (2021) yang menyatakan bahwa Quizizz adalah platform kuis online di mana siswa bersaing satu sama lain untuk mendapatkan poin tertinggi.

Selain itu, Supriadi dkk. (2021:43) juga menambahkan bahwa:

"Aplikasi Quizizz merupakan sarana pembelajaran online berbasis e-learning permainan gratis untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan semangat dan motivasi serta hasil belajar siswa dengan merangsang minat mereka dalam mengkaji materi pelajaran dan melakukan diskusi kelompok."

Prinsip dasar dari media Quizizz dan Zep Quiz melibatkan unsur permainan, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung yang membuat peserta didik lebih

termotivasi dalam belajar. Dengan adanya unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan avatar, peserta didik merasa tertantang untuk memberikan jawaban terbaik. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme yang menjadi landasan penelitian ini, di mana pemberian stimulus berupa tampilan visual, audio, animasi, dan latihan soal yang menarik akan memunculkan respons berupa peningkatan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penguatan positif berupa skor dan umpan balik langsung memperkuat respons yang diinginkan, sehingga peserta didik terus termotivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahamannya terhadap materi. Melalui pemberian stimulus yang berulang dan terstruktur, peserta didik mengalami perubahan perilaku belajar yang positif yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, media Quizizz dan Zep Quiz juga membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran, peserta didik terlibat langsung dalam mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri maupun berdiskusi dengan teman. Kegiatan mengerjakan soal latihan melalui platform digital membuat peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui latihan soal yang diberikan, peserta didik dapat mengukur pemahamannya terhadap materi secara mandiri. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif membuat pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Husna dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar

siswa secara signifikan, karena fitur interaktif dan kemudahan akses meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Media Quizizz dan Zep Quiz juga menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih fleksibel bagi peserta didik. Soal-soal latihan yang disajikan dalam platform dapat diakses kembali kapan saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik dapat mengerjakan soal latihan sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing sehingga peserta didik yang belum memahami materi dapat mengulang kembali soal-soal yang diberikan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga lebih memahami konsep pembelajaran secara mendalam karena adanya pengulangan dan umpan balik langsung. Fleksibilitas dalam belajar tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Fitrah Wahyuni dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, terbukti dari peningkatan nilai persentase ketuntasan belajar dari awal ke siklus akhir pembelajaran. Penelitian Pratiwi (2025) juga menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam evaluasi, dan memudahkan guru dalam merekap hasil belajar secara otomatis, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Penelitian Yulianti, Insani, & Sukoyo (2025) juga menemukan bahwa Quizizz dan Zep Quiz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran.

Untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru perlu merancang penggunaan media Quizizz dan Zep Quiz yang bervariasi dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Guru sebaiknya menggunakan soal-soal yang bervariasi tingkat kesulitannya agar peserta didik lebih tertantang untuk belajar. Selain itu, guru juga sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam mengerjakan soal, serta memberikan umpan balik secara rutin agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Melalui pembelajaran yang interaktif dan dukungan guru selama proses pembelajaran, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, masih terdapat 6 orang peserta didik (20,69%) yang termasuk kategori rendah dalam peningkatan belajar. Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor, antara lain: (1) keterbatasan akses internet atau perangkat di rumah, sehingga peserta didik tidak dapat memanfaatkan media secara optimal; (2) faktor internal seperti motivasi belajar yang rendah atau kesiapan kognitif yang kurang; (3) dominasi unsur permainan yang membuat peserta didik lebih fokus pada skor dan peringkat daripada pemahaman materi, sebagaimana menjadi salah satu kekurangan Quizizz yang disebutkan oleh Nugroho dan Prasetyo (2022) bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam Quizizz dapat membuat peserta didik lebih fokus pada skor dan peringkat daripada pemahaman materi. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan tambahan bagi peserta didik dengan peningkatan rendah untuk meminimalkan hambatan tersebut.

4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam metode pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai pusat pembelajaran yang menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menjelaskan materi, memberikan contoh soal, kemudian peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan. Selama proses pembelajaran, guru lebih banyak menerangkan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik mengikuti penjelasan, mencatat poin-poin penting, dan mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto (2021) yang menyatakan bahwa faktor eksternal seperti metode mengajar guru termasuk faktor yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional terjadi karena peserta didik tetap memperoleh penjelasan materi secara terstruktur dan sistematis dari guru. Melalui penjelasan materi dari guru, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari, terutama ketika guru memberikan contoh dan latihan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan latihan soal yang dilakukan selama

pembelajaran juga membantu peserta didik memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, meskipun pembelajaran lebih berpusat pada guru, metode pembelajaran konvensional tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun metode pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun peningkatannya lebih rendah daripada kelas yang menggunakan media Quizizz dan Zep Quiz karena langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas berbeda. Pada kelas yang menggunakan metode konvensional karakteristik pembelajarannya berpusat pada guru sehingga menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Dalam metode konvensional, peserta didik memperoleh pengetahuan melalui penjelasan yang diberikan guru sehingga kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam menemukan dan mengembangkan pemahaman terhadap materi masih relatif terbatas. Kondisi peserta didik yang lebih banyak berperan sebagai penerima informasi dan kurang memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi materi menjadi faktor yang menyebabkan peningkatan hasil belajar pada metode pembelajaran konvensional tidak lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2008) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor instrumental berupa kurikulum, sarana, dan guru. Keterbatasan sarana dan media pembelajaran di kelas kontrol menjadi kendala dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada metode pembelajaran konvensional peserta didik cenderung lebih pasif karena kegiatan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan guru. Pada saat guru menjelaskan materi, hanya beberapa peserta didik yang aktif bertanya, sedangkan peserta didik lainnya lebih banyak mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan diskusi dan kerja kelompok juga masih terbatas sehingga peserta didik di kelas cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang didominasi oleh guru membuat beberapa peserta didik mudah merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih bergantung pada penjelasan guru dan kurang terbiasa belajar secara mandiri. Meskipun cara tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman secara mandiri relatif lebih terbatas. Kurangnya kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi memengaruhi kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak setinggi pada pembelajaran yang memberikan keterlibatan belajar yang lebih aktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto (2021) yang menyatakan bahwa faktor internal seperti perhatian, minat, motivasi, dan kesiapan belajar sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam metode konvensional yang kurang variatif, perhatian dan minat siswa mudah menurun, sehingga berdampak pada rendahnya peningkatan hasil belajar.

Untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik pada metode pembelajaran konvensional, guru sebaiknya membuat pembelajaran menjadi lebih

aktif dan menarik agar peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Guru sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas kelompok agar peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti video, gambar, atau presentasi interaktif membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran. Melalui keterlibatan aktif peserta didik dan suasana belajar yang lebih menarik, diharapkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2022) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain kelas kontrol, rata-rata N-Gain sebesar 0,21 termasuk kategori rendah, dengan rincian 0 orang kategori tinggi, 10 orang kategori sedang, dan 24 orang kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional hanya memberikan peningkatan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional, salah satunya dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dan Zep Quiz yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Quizizz dengan Zep Quiz dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Akhir (Posttest)

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media Quizizz dengan Zep Quiz dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz dengan Zep Quiz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut terjadi karena media Quizizz dengan Zep Quiz dan metode konvensional memiliki karakteristik dan langkah pembelajaran yang berbeda. Pada media Quizizz dengan Zep Quiz, peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang interaktif melalui platform digital yang dilengkapi dengan unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, avatar, dan umpan balik langsung. Kegiatan tersebut membuat peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk terus belajar serta dapat mengulang latihan soal sampai peserta didik dapat memahami konsep materi dan penerapannya dengan baik sehingga peserta didik lebih siap menghadapi evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Basuki & Hidayati (2019:5) yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi aktivitas kelas yang menyenangkan untuk permainan kuis, di mana peserta didik menjadi pengontrol kecepatan mereka dalam aktivitas kelas permainan.

Selain itu, Purba (2022) juga menambahkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan fokus serta partisipasi aktif siswa.

Perbedaan lain terlihat pada aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung di kelas. Pada media Quizizz dan Zep Quiz, kegiatan pembelajaran lebih banyak melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri maupun berdiskusi dengan teman. Media ini menyediakan berbagai alat untuk mengevaluasi kemampuan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat mengukur pemahamannya secara mandiri melalui latihan soal yang diberikan. Proses mengerjakan soal latihan secara interaktif membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas belajar dan mendapatkan umpan balik secara instan, sehingga dapat memperdalam pemahaman peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Salsabila dan Puspitasari (2021) bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran digital membantu siswa memahami kesalahan belajar secara cepat dan memperbaiki pemahamannya, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Hasil pengamatan di kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar waktu pembelajaran digunakan untuk penyampaian materi oleh guru, di mana pada metode konvensional guru berperan dominan dalam menjelaskan konsep secara sistematis dan memberikan contoh yang relevan. Peserta didik memperoleh penjelasan materi secara terstruktur dari guru, disertai contoh dan latihan soal yang

membantu memperkuat pemahaman konsep. Meskipun penjelasan materi secara terstruktur dari guru mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, kesempatan untuk memperdalam materi dan memperoleh umpan balik secara langsung menjadi relatif lebih terbatas dibandingkan pada media Quizizz dan Zep Quiz. Keterbatasan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang kurang optimal karena waktu pembelajaran di kelas lebih banyak digunakan untuk mendengarkan penjelasan guru, sehingga kesempatan peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, dan memperdalam materi menjadi terbatas. Hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan metode konvensional kurang optimal dibandingkan dengan yang menggunakan media Quizizz dan Zep Quiz karena pada pembelajaran konvensional guru lebih mendominasi proses penyampaian materi sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif, dan proses pembelajaran lebih banyak bersifat satu arah, serta peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk berinteraksi selama pembelajaran seperti bertanya, berdiskusi, dan memperdalam materi di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lubis (dalam A'yun, 2025:232) yang menyatakan bahwa:

"Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah cenderung menghasilkan pola pembelajaran satu arah, di mana interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dan minimnya keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi."

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terlihat dari rata-rata N-Gain yang diperoleh. Kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz dan Zep Quiz memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,46 dengan

kategori sedang, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,21 dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media Quizizz dan Zep Quiz memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Selain itu, berdasarkan Tabel 4.3 diketahui rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,00% sedangkan kelas kontrol sebesar 56,57%, yang berarti selisih rata-rata *posttest* antara kedua kelas mencapai 23,43%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Husna dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Fitrah Wahyuni dkk. (2024) juga menyimpulkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Selain itu, Pratiwi (2025) menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam evaluasi, dan memudahkan guru dalam merekap hasil belajar secara otomatis. Yulianti, Insani, & Sukoyo (2025) juga menemukan bahwa Quizizz dan Zep Quiz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran Quizizz dan Zep Quiz merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki pemahaman secara cepat. Dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (80,00%) yang jauh melampaui kelas kontrol (56,57%), penelitian ini mengonfirmasi bahwa

integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi merupakan strategi tepat untuk menjawab tantangan pemahaman materi ekonomi yang abstrak di tingkat SMA. Sebagaimana diungkapkan oleh Mahartika dkk. (2023:4) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti AR (dan secara umum media interaktif) berfungsi sebagai jembatan konseptual yang mengubah materi abstrak menjadi konkret tanpa menghilangkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Temuan ini juga memperkuat pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran digital dan mengintegrasikannya secara rutin dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.