

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Syamsunir¹

Muhammad Takdir²

Suardi Zain³

Winda Sari⁴

¹²³⁴*Univeritas Muhammadiyah Sidenreng Rappang*

Email: (syamsunir21@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 25 siswa dan sampel yang di ambil adalah jumlah keseluruhan dari populasi yaitu 25 siswa

Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan teknik tes dengan soal pilihan ganda 30 nomor, untuk teknik analisis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan rumus Mean.

Sesuai dengan pengujian hipotesis melalui analisis data diperoleh hasil nilai kelompok eksperimen (x) lebih tinggi dari pada hasil nilai kelompok kontrol yakni $M_x = 85.14 > M_y = 72$ perbedaan hasil nilai tersebut membuktikan bahwa hipotesis kerja yang menyatakan "Ada pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang" diterima, sedangkan hipotesis nihil yang menyatakan: tidak ada pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar desain grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang" ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar desain grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Kata kunci: (Aplikasi Quizizz, Desain Grafis, Hasil belajar.)

ABSTRACT

The This study aims to determine the effect of using the Quizizz Application on the learning outcomes of Graphic Design students in class X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. The population of this research is all class X students of Muhammadiyah Sidenreng Rappang Vocational School for the 2020/2021 academic year, totaling 25 students and the sample taken is the total number of the population, namely 25 students

In this study the data collection techniques used were documentation techniques and test techniques with 30 number multiple choice questions, for data collection analysis techniques in this study using the Mean formula.

In accordance with the hypothesis testing through data analysis, the results obtained from the experimental group (x) were higher than the results of the control group, namely $M_x = 85.14 >$

$t_{hitung} = 72$, the difference in the results of the scores proved that the working hypothesis stated "There is an effect of using the Quizizz application on learning outcomes Graphic design for class X students of Muhammadiyah Sidenreng Rappang Vocational School "accepted, while the null hypothesis which states: there is no effect of using the Quizizz application on the learning outcomes of graphic design for class X students of SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang" is rejected. Thus it can be concluded that the use of the Quizizz Application has an effect on the learning outcomes of graphic design for class X students of SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Keywords: (Quizizz Applications, Graphic Design, Learning Outcomes)

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk menyediakan produk pendidikan yang dapat sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Setiap orang yang aktif di bidang pendidikan diharapkan melakukan segala kemungkinan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengalaman belajar di kelas merupakan salah satu aspek terpenting dari pendidikan yang baik (Rusman et al., 2018).

Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang hakiki sesuai dengan cita-cita masyarakat dan budaya merupakan pendidikan. Akibatnya, keberhasilan suatu bangsa tidak dapat dipisahkan dari komponen pendidik, karena pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Purwanto (Purwanto, 2018).

Yang memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara adalah Sumber daya manusia (SDM). Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kualitas pembelajaran itu rumit, dan guru yang berpengalaman adalah salah satu faktor keberhasilan terpenting untuk pembelajaran berkualitas tinggi. Suasana belajar yang baik dapat memberikan dukungan untuk pembelajaran yang baik, serta hubungan siswa dan guru dapat berjalan dengan baik.

Permasalahan yang tercantum di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memadai. Ini tidak diragukan lagi merupakan penghalang bagi siswa untuk memahami sejarah di kelas. Unsur-unsur lain yang mempengaruhi faktor-faktor ini termasuk bagaimana materi disampaikan; guru jarang

menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan lebih memilih menggunakan teknik ceramah. Akibatnya, anak berkembang karena pembelajaran terlalu berpusat pada guru.

Lemah dan kurangnya kesempatan untuk menjalin interaksi antar siswa. Media pendukung seperti proyektor dari masing-masing kategori dapat digunakan, tetapi hanya untuk presentasi dengan frekuensi yang sangat terbatas. Hal ini menunjukkan masih minimnya penggunaan media.

Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang." Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang?". Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas, yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

METODE PENELITIAN

Metode 1. Pendekatan dan jenis penelitian

Teknik kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini. Pendekatan kuantitatif adalah strategi untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dan menggunakan alat penelitian, dan analisis data statistik dengan tujuan menguji hipotesis.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Istilah "penelitian eksperimental" didefinisikan sebagai "penelitian yang dilakukan dalam lingkungan yang terkendali". Penelitian eksperimen dalam hal ini dilakukan untuk meneliti apakah ada atau tidak pengaruh dari suatu tindakan. Tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran .

Didalam penelitian ini, menggunakan desain true eksperimen, dimana pengamat bisa mengendalikan semua variabel eksternal yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, validitas internal (kualitas aplikasi penelitian) bisa tinggi (Sugiyono, 2013). Didalam penelitian ini, memakai desain true eksperimental bentuk Post- test Only Control Group Design. Pada sesi ini, kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tidak diseleksi secara acak.

Didalam desain ini, kedua kelompok eksperimen serta kelompok kontrol diuji. Yang memperoleh perlakuan merupakan kelompok eksperimen serta Kelompok kontrol tidak menerima perlakuan (Sugiyono, 2013). Secara jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.3

Kelompok	Perlakuan	Post-tes
E	X	Y
K	-	Y

(Sugiyono, 2013)

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam proses pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz

O1 : Posttest kelas eksperimen

O2 : Posttest kelas kontrol.

2. Variabel Penelitian

Pengertian variabel adalah: "Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya".(Sugiono, 2016).

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu sebagai berikut Variabel Bebas (Variabel Independen) dan Variabel Dependen.

Pengertian variabel independen menurut (Sugiono, 2016). adalah yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam hal ini variabel bebasnya adalah Aplikasi Quizizz. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

adalah area generalisasi yang terdiri dari objek / subjek yang memiliki sifat dan karakteristik tertentu yang telah disetujui untuk dipelajari dan digambar oleh peneliti. Akibatnya, populasi tidak hanya mencakup manusia, tetapi juga benda-benda dan fenomena alam lainnya (Sugiyono,

2016:80). Populasi meliputi semua ciri/sifat objek/subjek yang diteliti, bukan hanya jumlah yang ada di dalamnya.

Tabel 2.3 keadaan populasi

No	Kelas	Jumlah populasi
1.	X MM	14
2.	X TKJ	11
Jumlah		25

2. Sampel

Sampel adalah tipikal diantara populasi yang diteliti. Sampel dapat ditentukan menjadi bagian dari populasi berdasarkan uraian yang diberikan. yang akan diteliti dan mewakili sifat-sifat Menurut Suharsimi (2012:104) Jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka diambil seluruh sampel; Namun, jika jumlah penduduk lebih besar dari 100 orang, dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah penduduk.

Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya kurang dari 100 populasi, maka penulis mengambil secara keseluruhan dari jumlah populasi yang ada. Dalam penelitian ini sampel yang akan diambil adalah 25 siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi ialah langkah yang sangat strategis dalam riset, sebab tujuan utama dari riset merupakan memperoleh informasi. Tanpa mengenali metode pengumpulan informasi, hingga periset tidak hendak memperoleh informasi yang penuh standar informasi yang diresmikan.

1. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan dokumen-dokumen yang dimiliki oleh sumber datanya (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016: 83). Teknologi dokumen merupakan suatu teknologi yang mengumpulkan data melalui materi tertulis yang berisi data atau informasi tentang sesuatu. Teknik atau metode dokumen digunakan untuk mengetahui jumlah siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

2. Tes

Merupakan metode yang digunakan ataupun prosedur yang butuh ditempuh dalam rangka pengukuran serta evaluasi dibidang pembelajaran yang berupa pemberian tugas (persoalan yang wajib dijawab) ataupun perintah-perintah (yang harus dikerjakan). Tujuan pemberian uji merupakan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa pada modul desain grafis melalui media pendidikan Quizizz. Uji diberik an pada dini serta akhir pendidikan yang bertujuan untuk mengenali keahlian dari hasil belajar siswa tentang modul ruang lingkup desain grafis. Uji dalam Penelitian ini berbentuk soal berupa pilihan ganda (multiple chose) yang terdiri dari 30 soal dengan penilaian jika 1 jawaban benar maka nilainya adalah 1, jika jawabannya salah maka skornya adalah 0, berkaitan dengan penanda yang diresmikan pada RPP

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang dengan mengambil populasi seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang berjumlah 25 siswa. Dalam menentukan siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan teknik sampling total.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang Kabupaten Sidenreng Rappang yang diajar dengan menggunakan Aplikasi Quizizz, lebih baik dibanding siswa yang diajar tanpa menggunakan Aplikasi Quizizz. Hasil belajar tersebut dapat dilihat perbandingannya dari nilai perolehan siswa pada tes akhir.

Hasil penelitian dengan menguji hipotesis melalui analisis data diperoleh nilai rata-rata kompetensi hasil belajar Desain Grafis dengan menggunakan Aplikasi Quizizz $85,14 > 72$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang Kabupaten Sidenreng Rappang "diterima".

Konsekuensi penolakan tersebut, maka hipotesis kerja yang menyatakan: tidak ada pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain

Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang Kabupaten Sidenreng Rappang “ditolak”.

Dengan demikian dapat di tarik kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Desain Grafis dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar Desain Grafis siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang Kabupaten Sidenreng Rappang. Hal ini di tunjukkan dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dalam proses kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa lebih memuaskan apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media Aplikasi Quizizz dalam proses kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapatlah dikemukakan simpulan sebagai berikut. Sesuai dengan pengujian hipotesis melalui analisis data diperoleh hasil nilai kelompok eksperimen (X) lebih tinggi dari pada hasil nilai kelompok kontrol (Y) yakni $M_x = 85,14 > M_y = 72$ Perbedaan hasil nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

Hasil analisis dengan tes akhir menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan Aplikasi Quizizz berdampak positif dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media Aplikasi Quizizz.

PUSTAKA ACUAN

- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice.
- Bahasa, J. P. (2020). Kombinasi Strategi Bernyanyi Dan Bermain.
- BAL, S. (2018). International Journal of Language Academy Using Quizizz . Com To Enhance Pre- Intermediate Students ' Vocabulary Knowledge Orta Düzey Öğrencilerin Kelime Bilgisi ni Arttırmak İçin.
- Dr. Purwanto, M. P. (2018). Evaluasi Hasil Belajar
- Kadri, M., & Rahmawati, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor.
- Musmuliadi, A. P. (2018). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe.

- Nana Syaodih Sukmadinata, A. &. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal.
- Noviati, R., Misdar, M., & Adib, H. S. (1970). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 2 Palembang
- .Prof. Dr. Emzir, M. P. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan kuantitatif dan kualitatif (9th ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia FisikaI.
- Sugiyonoo. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta