

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZLET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMPN 4 KUNINGAN

Ovy Dwi Utami¹, Asep Mahpudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: 211223007@mhs.upmk.ac.id

Article History

Received: 05-06-2025

Revision: 15-06-2025

Accepted: 18-06-2025

Published: 20-06-2025

Abstract. The effect of Quizlet learning on student learning outcomes in Informatics subjects at SMPN 4 Kuningan. This research uses a quantitative research method. The research design used in this study is a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The population in this study consists of all eighth-grade students at SMPN 4 Kuningan, totaling 350 students. The sampling technique used in this study is Cluster Sampling. The sample in this study consists of 70 students. The data analysis techniques in this study include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. The research results show an increase in learning outcomes, with an average pretest score of 44.29 and a posttest score of 77.14. The hypothesis test results show that the t-value of 33.955 is greater than the table t-value of 1.690 and the significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.050$. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, meaning that the use of Quizlet is effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Quizlet, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMPN 4 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperimental* dengan *pretest-posttest control group design*. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Kuningan yang berjumlah 350 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan Teknik *Cluster Sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 44,29 dan posttest sebesar 77,14. Hasil uji hipotesis menunjukkan Thitung sebesar 33,955 lebih besar dari Ttabel 1,690 dan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,050$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima, artinya penggunaan *Quizlet* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizlet*, Hasil Belajar

How to Cite: Utami, O. D & Mahpudin, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 4 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4461-4467. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3346>

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter individu dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan zaman. Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk membantu manusia memahami harkat

dan martabat mereka sebagai makhluk sosial dan individual. Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan juga berperan untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan globalisasi dengan tetap mempertahankan nilai-nilai kemanusiaan. Perkembangan teknologi khususnya pada bidang pendidikan pada saat ini telah berada pada tingkat yang lebih maju dengan adanya penggunaan peralatan digital pada proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Contohnya adalah penggunaan laptop, proyektor, dan alat lainnya. Teknologi dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan media digital sebagai alat bantu yang efektif.

Teknologi media digital memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Untuk memahami lebih lanjut bagaimana media digital dapat mendukung pembelajaran, penting untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan media pembelajaran itu sendiri. Menurut Daniyati et al., (2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Fadilah et al., 2023) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini, proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Namun, meskipun memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran masing terdapat tantangan penerapannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 4 Kuningan pada mata pelajaran informatika khususnya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, proses pembelajaran hanya berbantuan media sederhana yaitu buku paket. Dan mata pelajaran informatika baru diperkenalkan di tingkat SMP sehingga mengalami banyak tantangan dalam proses pembelajaran, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memahami materi yang diajarkan ditambah siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda beda. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa masih rendah, kurang minatnya siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan proses pembelajaran dirasa monoton dan membosankan, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah dan jauh dari rata rata yang harus dicapai.

Oleh karena itu sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada penelitian ini diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa agar hasil belajar meningkat dan mencapai hasil yang diharapkan. Dalam hal ini, aplikasi *Quizlet* menawarkan

Solusi inovatif dengan fitur interaktif dalam membantu mencapai materi lebih kreatif. Penulis bermaksud menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *Quizlet*, *Quizlet* adalah sebuah platform pembelajaran digital berbasis web dan aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu siswa dan pendidik dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi pembelajaran melalui berbagai metode interaktif. *Quizlet* menggunakan konsep flashcard digital, di mana pengguna dapat membuat, membagikan, dan mempelajari kartu berisi istilah, definisi, konsep, atau informasi lain yang relevan dengan pelajaran. Penerapan *Quizlet* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya bahwa pemakaian media *Quizlet* mampu meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa (Wargiani et al., 2024) Media ini terbukti praktis dan valid digunakan dalam proses belajar. Dan oleh (Indah et al., 2024) bahwa menggunakan media pembelajaran *Quizlet* dan kemandirian belajar secara simultan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMPN 4 Kuningan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode ini menghasilkan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penggunaan metode kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Kuningan yang berjumlah 350 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan Teknik *Cluster Sampling* (Sampling Kelompok). Teknik ini dipilih karena populasi terdiri dari beberapa kelas, dan dua kelas dipilih sebagai sampel berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang serupa serta dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa. Kelas VIII-G sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 20 siswi perempuan dan 15 siswa laki-laki, sedangkan Kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 18 siswi perempuan dan 17 siswa laki-laki.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan “*pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, peneliti memiliki dua kelas yaitu satu kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan satu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran dan pretest posttest. Karena hasil setelah perlakuan akan dibandingkan dengan kondisi awal atau sebelum perlakuan, hasilnya dapat

diketahui dengan lebih akurat yang dimana jika nilai posttest lebih besar dari posttest, maka perlakuan dinyatakan berhasil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan test/soal. Uji instrument dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda dan uji kesukaran soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji t-test.

HASIL

Hasil Uji Normalitas

Tahapan awal yang digunakan untuk analisis data yang telah diambil saat proses penelitian ialah uji normalitas hasil dari pretest-posttest dari kedua kelas dengan menggunakan IBM SPSS 26. Hasil uji normalitas untuk kelas kontrol pada pretest nilai sig. nya $0.157 > 0.05$, dan pada posttest nilai sig.nya $0.112 > 0.05$. Sedangkan untuk kelas eksperimen pada pretest nilai sig.nya $0.087 > 0.05$ dan pada posttest nilai sig.nya $0.060 > 0.05$. Dan dapat disimpulkan bahwa nilai sig untuk pretest dan posttest dari kedua kelas berberdistribusi normal atau > 0.05 , lalu dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Tabel 1. Hasil uji normalitas aplikasi IBM SPSS 26

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.145	35	.061	.955	35	.157
Posttest_kontrol	.143	35	.066	.950	35	.112
Pretest_Eksperimen	.156	35	.031	.946	35	.087
Posttest_Eksperimen	.152	35	.040	.941	35	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas

Dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varian data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan IBM SPSS 26. Uji homogenitas ini memiliki hasil $0.592 > 0.05\%$ untuk nilai pretest dan hasil $0.342 > 0.05\%$ untuk nilai posttest. Maka kedua data tersebut dapat dikatakan homogen. Sehingga dapat melanjutkan Uji akhir atau Uji hipotesis.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas pretest aplikasi IBM SPSS 26

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai1	Based on Mean	.291	1	68	.592
	Based on Median	.365	1	68	.548
	Based on Median and with adjusted df	.365	1	67.995	.548
	Based on trimmed mean	.289	1	68	.593

Tabel 3. Hasil uji homogenitas posttest aplikasi IBM SPSS 26

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai2	Based on Mean	.915	1	68	.342
	Based on Median	.938	1	68	.336
	Based on Median and with adjusted df	.938	1	66.822	.336
	Based on trimmed mean	.933	1	68	.337

Hasil Uji Hipotesis

Hasil dari uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan. Data hasil penelitian yang telah ada dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS 26.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis aplikasi IBM SPSS 26

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Eksperimen	44.29	35	15.771	2.666
	Posttest_Eksperimen	77.14	35	14.053	2.375

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-32.857	5.725	.968	-34.824	-30.891	-33.955	34	.000

Berdasarkan table diatas, hasil perhitungan pada uji hipotesis diketahui rata rata hasil pretest 44.29 sedangkan ratarata hasil posttest 77.14 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai posttest lebih besar atau lebih baik daripada nilai pretest. Diketahui juga (nilai T_{hitung} sebesar $33,955 >$ nilai T_{tabel} 1,690) dan nilai sig(2-tailed) 0,000 yang dimana ($0,000 < 0,050$) sehingga dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dan peningkatan hasil belajar pada nilai pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizlet* lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran atau metode konvensional pada mata pelajaran Informatika Kelas 8 di SMPN 4 Kuningan.

DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan dua kelas VIII sebagai subjek penelitian, yaitu kelas VIII-G sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan, sedangkan kelas eksperimen terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswi perempuan. Perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas berbeda, di mana kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media digital *Quizlet* dengan bantuan proyektor untuk penyampaian materi, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media buku paket. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas dilakukan pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah perlakuan diberikan selama dua minggu, posttest dilaksanakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar setelah perlakuan. Hasil posttest ini menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data, uji normalitas menunjukkan bahwa data dari pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing $> 0,050$. Hal ini menunjukkan bahwa data layak untuk dianalisis menggunakan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa variansi antar kelompok pada pretest ($p = 0,592$) dan posttest ($p = 0,342$) bersifat homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki kesamaan variansi dan layak untuk dibandingkan.

Pada uji hipotesis (t-test), diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 33,955 dan T_{tabel} sebesar 1,690. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Quizlet* dengan kelas yang menggunakan buku paket. Rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen adalah 77,14, jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil posttest pada kelas kontrol sebesar 59,43. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizlet* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Quizlet* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis teknologi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dalam proses pembelajaran berpengaruh, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis pada kelas eksperimen dimana nilai posttest sebesar 77,14 sedangkan nilai pretest sebesar 59,43 sehingga nilai posttest jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Diketahui juga nilai diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 33,955 dan T_{tabel} sebesar 1,690. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar secara signifikan pada nilai pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hasil data dan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya penggunaan media pembelajaran *Quizlet* pada proses pembelajaran dapat dibuktikan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen diperoleh nilai 77,14 sedangkan nilai pretest dengan rata-rata 44,29. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar. Dan rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 77,14, sedangkan posttest kelas kontrol 59,43, dapat diketahui bahwa hasilnya kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang proses pembelajarannya hanya berbantuan media sederhana yaitu buku paket.

REFERENSI

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsrv1i1.993>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsrv)*, 1(2), 1–17.
- Indah, C., Sari, P., Ronald, J., & Yasmi, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Di Smk N 2 Padang*. 8(7), 342–349.
- Mustofa, N. H., Efendi, M., Eriyanti, R. W., Huda, A. M., & Malang, U. M. (2024). *O F A H*. 4(September), 3745–3755.