IMEIJ
Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN:2808 – 5078
Volume. 6, No. 5, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMP NEGERI 5 KUNINGAN

Adelia Yuke Nabilah[1], Haerudin[2]
[1, 2]Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: adeliayukenabilah@gmail.com

Article History

Received: 22-07-2025

Revision: 31-07-2025

Accepted: 02-08-2025

Published: 03-08-2025

Abstract. This study aims to determine the effect of using the Quizizz learning media on students' critical thinking skills in the subject of Informatics at SMP Negeri 5 Kuningan. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design involving two groups, namely the experimental group that is treated using the Quizizz media and the control group that uses the lecture method. Data will be collected through pretests and posttests to measure the improvement in students' critical thinking skills. The data collection technique in this research is using a questionnaire to determine the effectiveness of the Quizizz media on students' critical thinking skills. The results of the study are expected to provide a positive contribution to the development of more interactive and effective learning methods. Based on the hypothesis test, the average value of the results of students' critical thinking skills in the experimental class was 78.70, while the control group was 60.83. The results of the t-test showed a significance value (2-tailed) of 0.000 <0.05, it can be concluded that there is an influence of the use of Quizizz learning media on students' critical thinking skills and is included in the good category. The results of the distribution of student response questionnaires to see the influence of the use of Quizizz learning media on students' critical thinking skills with the results of the analysis stated that the overall average percentage was 81% and was included in the good category.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Students Critical Thinking Skills

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media *Quizizz* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Data akan dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Angket atau Kuisioner untuk mengetahui berhasil tidaknya media *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Berdasarkan uji hipotesis, nilai rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,70, sementara kelompok kontrol sebesar 60,83. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan termasuk dalam kategori baik. Hasil penyebaran angket respon siswa untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhaddap kemampuan berpikir kritis siswa dengan hasil analisis menyatakan presentase rata-rata keseluruhan adalah 81% dan masuk ke dalam kategori baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

How to Cite: Nabilah, A. Y & Haerudin. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMP Negeri 5 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7051-7062. http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3896

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi manusia yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dibentuk karakter dan kemampuannya agar mampu hidup berdampingan secara harmonis dengan sesama manusia, makhluk hidup, dan lingkungan sekitar (Ma'ruf, 2019). Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan yang pesat, terutama akibat kemajuan teknologi. Jika sebelumnya proses belajar hanya bergantung pada guru dan buku teks, kini teknologi memberikan peluang baru untuk pembelajaran yang lebih komunikatif, fleksibel, dan menarik.

Salah satu wujud integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk dalam mata pelajaran Informatika. Pemanfaatan media yang atraktif dan kontekstual terbukti dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar siswa (Gaol et al., 2024). Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui media yang tepat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran juga membantu siswa untuk lebih fokus dan memahami materi secara mendalam.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 5 Kuningan, ditemukan bahwa dalam pembelajaran Informatika di kelas VII, guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah yang dibantu media PowerPoint. Meskipun kelas VII dan VIII telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sedangkan kelas IX masih menggunakan Kurikulum 2013 (Kurtilas), implementasi pembelajaran belum sepenuhnya mengikuti pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kurikulum baru. Kurikulum Merdeka mencakup materi yang lebih luas, seperti pola bilangan dan jaringan komputer, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan keterbatasan, baik dari segi pendekatan maupun penggunaan media ajar yang inovatif.

Selain metode mengajar, motivasi belajar siswa juga menjadi tantangan dalam pembelajaran Informatika. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya semangat, terutama ketika melakukan praktikum di laboratorium komputer. Ketidakyakinan terhadap penguasaan perangkat menjadi salah satu alasan rendahnya partisipasi mereka. Hal ini berdampak pada pemahaman materi dan keterlibatan dalam proses belajar. Ketika motivasi rendah, siswa cenderung pasif, enggan mencoba, dan kehilangan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Untuk itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara aktif.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kemampuan berpikir kritis mencakup lima indikator, yaitu: analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Siswa yang berpikir kritis mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, menarik kesimpulan logis, menjelaskan konsep secara runtut, serta merefleksikan proses belajarnya untuk memperbaiki diri. Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan reflektif dalam proses belajar.

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk tujuan tersebut adalah *Quizizz*, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memungkinkan siswa belajar melalui kuis yang dilengkapi dengan visual, suara, dan sistem poin yang memotivasi. Selain sebagai alat bantu pengajaran, *Quizizz* juga berfungsi sebagai alat penilaian formatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa (Kollo & Suciptaningsih, 2024). Dengan memanfaatkan *Quizizz*, diharapkan siswa tidak hanya merasa lebih termotivasi, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Informatika. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Kuningan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika melalui pemanfaatan teknologi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kuantitatif. Jenis desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *Quasi Experimental Design*.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	A_1	X	B_1
kontrol	A_2	-	B_2

Keterangan:
A1: *Pretest* yang diberikan kepada kelas eksperimen
B1: *Posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen
A2: *Pretest* yang diberikan kepada kelas kontrol
B2: *Posttest* yang diberikan kepada kelas kontrol
X: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan sebanyak 47 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VII A sebanyak 23 siswa, kelas VII B sebanyak 24 siswa. teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu metode pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan dan kebutuhan studi yang dilakukan (Prasanti, 2018).

Tabel 2. Rincian jumlah sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	7A	19	4	23
2	7B	19	5	24
Jumlah				**47**

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Alat observasi yang digunakan dalam penelitian ini sangat penting untuk menemukan dan menganalisis aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Alat ini memungkinkan peneliti untuk mencatat berbagai aspek perilaku siswa, seperti tingkat keterlibatan mereka, interaksi dengan materi, dan tanggapan mereka terhadap pertanyaan yang diajukan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes bertujua untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui quizizz. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas data, uji homogenitas data, serta uji t-tes untk pengujian hipotesis.

HASIL

Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen (7A)

Tingkat kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest siswa dengan bentuk soal uraian sebanyak 10 butir soal yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan penilaiannya yang menggunakan rubrik berpikir kritis siswa. Sebanyak 10 butir soal yang digunakan merupakan soal-soal yang telah memenuhi syarat kelayakan melalui uji validitas dan reliabilitas

Tabel 3. Rekapitulasi hasil kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen

No Absen	Nama Siswa	*Pretest*	Keterangan	*Posttest*	Keterangan
1	AP	45	Kurang	70	Cukup
2	AMDIA	35	Kurang	80	Baik
3	AMK	35	Kurang	75	Cukup
4	AM	45	Kurang	80	Baik
5	APW	35	Kurang	75	Cukup
6	BTL	30	Sangat kurang	75	Cukup
7	DM	35	Kurang	85	Baik
8	EF	30	Sangat kurang	65	Cukup

9	FMM	40	Kurang	75	Cukup
10	HZM	30	Sangat kurang	95	Sangat baik
11	HSR	40	Kurang	70	Cukup
12	IBK	35	Kurang	70	Cukup
13	MDA	25	Sangat kurang	85	Baik
14	MF	30	Sangat kurang	70	Cukup
15	MT	25	Sangat kurang	85	Baik
16	MZM	15	Sangat kurang	75	Cukup
17	MIM	35	Kurang	85	Baik
18	MS	35	Kurang	75	Cukup
19	NMP	30	Sangat kurang	90	Sangat baik
20	RAM	35	Kurang	70	Cukup
21	RS	25	Sangat kurang	85	Baik
22	RSP	30	Sangat kurang	85	Baik
23	YKU	30	Sangat kurang	90	Sangat baik
Rata – rata %		**32,61**		**78,70**	

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol

No Absen	**Nama Siswa**	***Pretest***	**Keterangan**	***Posttest***	**Keterangan**
1	AR	20	Sangat kurang	80	Baik
2	AKMS	35	Kurang	65	Cukup
3	AA	15	Sangat kurang	50	Kurang
4	DAT	15	Sangat kurang	65	Cukup
5	FA	5	Sangat kurang	55	Cukup
6	GGM	20	Sangat kurang	65	Cukup
7	HF	25	Sangat kurang	75	Baik
8	LRW	30	Sangat kurang	60	Cukup
9	MLRZ	10	Sangat kurang	50	kurang
10	MAP	30	Sangat kurang	55	Cukup
11	MAZA	10	Sangat kurang	65	Cukup
12	MDA	15	Sangat kurang	55	Kurang
13	MNB	30	Sangat kurang	50	Kurang
14	MCH	30	Sangat kurang	65	Cukup
15	MMI	20	Sangat kurang	75	Baik
16	MRH	25	Sangat kurang	55	Cukup
17	MRA	20	Sangat kurang	60	Cukup
18	NAP	35	Kurang	70	Cukup
19	OO	15	Sangat kurang	50	Kurang
20	PNS	15	Sangat kurang	50	Kurang
21	RA	10	Sangat kurang	60	Cukup
22	RH	10	Sangat kurang	65	Cukup
23	SHY	15	Sangat kurang	60	Cukup
24	VN	35	Kurang	60	Cukup
Rata – rata %		**20,41**		**60,83**	

Rekapitulasi Angket Respon Siswa Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan pada data angket, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran informatika menggunakan media Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa presentase rata-rata keseluruhan angket adalah sebesar 81% dengan kategori "Baik" yang artinya Quizizz berpengaruh cukup kuat dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hasil angket dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz agar lebih optimal dalam mendukung capaian kompetensi siswa.

Hasil Uji Normalitas

Pengujian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak *software Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS)* 26. Hasil uji normalitas dari SPSS yaitu dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5. Uji normalitas data pre-test dan post-test

	Kelas	***Kolmogorov-Smirnov[a]***			***Shapiro-Wilk***		
		Statistic	***df***	***Significance***	***Statistic***	***df***	***Significance***
Kemampuan berpikir kriis	Pre-test kelas kontrol	.183	24	.037	.924	24	.071
	Post-test kelas kontrol	.147	24	.193	.953	24	.321
	Pre-test kelas eksperimen	.187	23	.036	.926	23	.089
	Post-test kelas eksperimen	.200	23	.018	.933	23	.127

Hasil uji normalitas dengan SPSS 26 menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) dengan uji *Shapiro-Wilk* data pretest kelas kontrol yaitu sebesar 0,071 > 0,05 dan pretest kelas eksperimen sebesar 0,089 > 0,05, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data posttest kelas kontrol sebesar 0,321 > 0,05 dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,127 > 0,05, sehingga data posttest dapat dikatakan normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan memiliki kesamaan varians. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji *Lavene test* melalui aplikasi *SPSS for Windows vers. 26.* Sesuai ketentuan, data dianggap homogen jika nilai signifikasi > 0,05. Uji homogenitas ini merupakan salah satu syarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan metode *Paired Sample T-test.*

Tabel 6. Uji homogenitas

		Levene Statistic	***df1***	***df2***	***Significance***
Kemampuan Berpikir Kritis	*Based on Mean*	.636	1	45	.429
	Based on Median	.502	1	45	.482
	Based on Median and with adjusted df	.502	1	41.181	.483
	Based on trimmed mean	.574	1	45	.453

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada soal *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,062 > 0,05. Sehingga dapat diambil keputusan bahwa data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikasi lebih besar dari 0,05

Tabel 7. Hasil uji homogenitas soal *posttest*

		Levene Statistic	***df1***	***df2***	***Significance***
Kemampuan Berpikir kritis	*Based on Mean*	.005	1	45	.942
	Based on Median	.002	1	45	.964
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	44.849	.964
	Based on trimmed mean	.014	1	45	.905

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada soal *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,942 > 0,05. Sehingga dapat diambil keputusan bahwa data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikasi lebih besar dari 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas serta dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk menguji pernyataan atau dugaan yang diajukan oleh peneliti, dengan fokus pada pengujian sampel berpasangan, yaitu antara hasil *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Software SPSS* vers 26 dengan *Paired-*

Sample T-test. Uji *Paired-Sample T-test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 8. Uji hipotesis dengan *paired-sample t-test*

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 - Posttest ...	-46.087	11.866	2.474	-51.218	-40.956	-18.626	22	.000

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai Signifikasi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Maka artinya dengan ini terjadi penolakan H_0 dan H_1 diterima karena nilai signifikasi lebih kecil daripada 0,05. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Informatika terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan.

Tabel 8. *Paired Sample Statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	32.61	23	6.720	1.401
	Posttest	78.70	23	8.008	1.670

Berdasarkan tabel berikut merupakan hasil statistic deskriptif dari kedua sample yang diteliti yaitu nilai pretest dan posttest. Dengan nilai pretest diperoleh rata-rata mean sebesar 32,61 dan nilai posttest sebesar 78,70. Jumlah siswa yang dijadikan sample dalam penelitian ini sebanyak 23 orang. Dengan nilai Std. Devation (Standar Deviasi) pada pretest sebesar 6,720 dan posttest sebesar 8,008. Untuk Std. Error mean pretest sebesar 1,401 dan untuk posttest sebesar 1,670

DISKUSI

Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan

Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis gim yang dikembangkan pada tahun 2015 oleh Ankit dan Deepak di India. Aplikasi ini dapat diakses melalui web maupun perangkat seluler, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya. *Quizizz* menyediakan berbagai fitur menarik, seperti pencarian materi berdasarkan kata kunci, koleksi soal dari jenjang SD hingga SMA, dan fitur presentasi yang dapat digunakan untuk

menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan interaktif. Salah satu materi yang tersedia adalah topik sistem komputer untuk kelas VII SMP, yang mencakup pengertian sistem komputer, komponen perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta jenis-jenis sistem operasi dan aplikasi. Materi ini telah divalidasi oleh guru informatika dan dinilai sesuai karena penyampaiannya yang sistematis, sederhana, serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mudah dipahami dan lebih relevan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku paket. Siswa di kelas eksperimen terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlibat dalam kegiatan berpikir kritis seperti memahami konsep, menyelesaikan soal, menginterpretasi data, serta menyampaikan pendapat dengan lebih percaya diri. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol cenderung pasif dan kurang tertarik, sehingga pemahaman mereka terhadap materi terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa perbedaan media yang digunakan memberikan dampak nyata terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Maunino dan Tacoh (2023) yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran informatika. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *Quizizz* mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, Ramadhan dan Fadly (2024) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA dengan pendekatan berkelanjutan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada tahap akhir pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis di berbagai jenjang pendidikan.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan

Berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz.* Analisis data menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan awal siswa di kelas eksperimen tergolong rendah dengan presentase nilai sebesar 32,62%, setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Quizizz* kemampuan berpikir kritis siswa presentasi nilai meningkat menjadi 78,70% yang artinya presentase hasil kemampuan berpikir kritis siswa termasuk dalam kriteria baik dan meningkat. Pengaruh atau tidaknya media *Quizizz* terhadap berpikir kritis siswa juga dilihat dari perbandingan hasil akhir kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil yang didapatkan dari kelas eksperimen dengan menggunakan media *Quizizz* adalah 78,70%, kemudian hasil dari kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 60,83%. Berdasarkan hasil rata-rata skor *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini diperkuat dengan presentase penyebaran angket respon siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz terdapat pengaruh atau tidak. Dan hasil analisis menyatakan presentase rata-rata keseluruhan adalah 81% yang masuk kedalam kategori baik dengan keterangan bahwa media pembelajaran *Quizizz i*berpengaruh cukup kuat dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas kelas eksperimen pada *pretest* memperoleh nilai sebesar (sig) 0,089 > 0,05. Sedangkan *posttest* memperoleh nilai sebesar (sig) 0,127 > 0,05. Sedangkan kelas kontrol pada *pretest* memperoleh nilai sebesar (sig) 0,071 > 0,05, pada *posttest* memperoleh nilai (sig) i0,321 > 0,05. Setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *paired-sample t test* dengan menggunakan *software* SPSS. Hasil SPSS menunjukkan bahwa diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05. Maka dengan ini H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Secara umum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berjalan sesuai dengan harapan. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan. Salah satunya beberapa komputer yang tidak menyala dan harus diganti menggunakan tabelt, serta jaringan yang sedikit lag. Solusinya peneliti datang lebih awal untuk menyiapkan perangkat yang diperlukan dan *cross check* sebelum pembelajaran dimulai. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwasa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis, hasil kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan 10 butir soal uraian yang mengacu kepada rubrik berpikir kritis siswa yang mencakup aspek analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan pengendaian diri. Serangkaian kriteria penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi mutu kinerja peserta didik dan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat berpikir kritis. Nilai hasil berpikir kritis terbagi

dalam beberapa aspek dan kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang dan sangat kurang.

Pada kelas eksperimen hasil *pretest* siswa yang mendapatkan kriteria sangat kurang sebanyak 11 siswa, kriteria kurang sebanyak 12 siswa yang artinya nilai sangat kecil jauh dari kriteria ketentuan minimal dengan rata-rata 32,61%. Hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan kriteria sangat baik sebanyak 3 siswa, kriteria baik sebanyak 8 siswa, kriteria cukup sebanyak 12 siswa dengan rata-rata 78,70% yang artinya terlihat kemampuan berpikir kritis siswa meningkat menjadi lebih baik.

Pada kelas kontrol hasil *pretest* siswa yang mendapatkan kriteria sangat kurang 21 siswa, dan kriteria kurang sebanyak 3 siswa dengan rata-rata 20,41% sangat jauh dari kriteria ketentuan minimal. Hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 3 siswa, kriteria cukup sebanyak 15 siswa, dan kriteria kurang sebanyak 6 siswa dengan rata-rata 60,83% yang artinya kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,70%, dan rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol sebesar 60,83% yang artinya kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kuningan pada kelas VII khususnya mata pelajaram Informatika materi sistem komputer dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan. Media ini menyajikan materi SD, SMP hingga SMA dari mulai matematika, informatika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, dan lain sebagainya. Tidak hanya materi, dalam *Quizizz* juga terdapat video edukatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Serta dapat mencari juga membuat soal untuk quiz. Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran sangat efisien dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang tercermin oleh antusiasme dan partisipasi aktif siswa serta hasil kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen.
- Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem komputer kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan. Temuan ini berasal dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired-sample t-test* merujuk pada hasil kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kuningan dengan nilai signifikasi

0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Diperkuat dengan hasil presentase penyebaran kuisioner yang bertujuan mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran Quizizz terdapat pengaruh atau tidak. Dan hasil analisis menyatakan presentase rata-rata keseluruhan adalah 81% yang masuk kedalam kategori baik.

- Hasil kemampuan berpikir kritis siswa meningkat, mengacu pada hasil telaah data yang dilihat dari *pretest* dan *posttest.* rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,70%, dan rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol sebesar 60,83% yang artinya kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

REFERENSI

Gaol, B. L., Lestari, & RioJ. (2024). Problem solving berbantuan GeoGebra terhadap kemampuan penalaran matematik materi kesebangunan di SMP. Bilangan: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Alam.

Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(2), 1452–1456. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3845

Ma'ruf, A. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis GeoGebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 6(1), 87–98. https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421

Maunino, G., & Tacoh, Y. T. B. (2023). The effect of Quizizz learning media on the critical thinking ability of Class X students in Informatics subject at SMA Kristen 1 Salatiga. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(17), 308–319. https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495

Permana, A. G., Haerudin, D. A., & Ratna, D. (t.t.). Peningkatan Kesadaran Masyarakat Mengenai Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan di Era Globalisasi 5. 0. 108–111.

Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(1), 13–21. https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645

Pristiwanti, Badariah, Hidayat, D. (2023). Pengertian Pendidikan. Jurnal Bioedukasi, 6(2), 337–347. https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305

Ramadhan, N. H., & Fadly, W. (2024). The effect of using Quizizz application in learning with science education for sustainable development approach on students' critical thinking ability. JIPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA), 8(1), 94–102. https://doi.org/10.24815/jipi.v8i1.37751