



Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga

Gladies Zuzan Theresia Maunino¹, Yuliana T. B Tacoh²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 10 Juli 2023
Revised: 14 Agustus 2023
Accepted: 21 Agustus 2023

Critical thinking is the most important and dominant competency goal in the 21st century. To fulfill this, the learning process must be modified and applied with appropriate and interesting and interactive media. One of the media that can be used is Quizizz. This study aims to determine the effect of Quizizz Learning Media on the Critical Thinking Ability of Class X Informatics Subjects at SMA Kristen 1 Salatiga. This study uses a quantitative method with the type of ex post facto. Respondents involved in this study were 60 students. The results showed that there was a significant positive effect between the use of Quizizz Learning Media on students' Critical Thinking Ability with a correlation coefficient (r) of the Quizizz Application scale on critical thinking ability of 0.587 with a significant level of $p = 0.000$ where $0.05 < 0.000$.

Keywords: *Critical thinking, learning media, Quizizz.*

(*) Corresponding Author: 702018040@student.uksw.edu

How to Cite: Maunino, G. Z. T., & Tacoh, Y. T. B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>.

PENDAHULUAN

Berpikir kritis (*Critical thinking*) menjadi salah satu tuntutan kompetensi paling utama dan dominan dalam pembelajaran di abad 21. Hal ini tentu saja mengakibatkan dunia pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar guna mencapai kompetensi yang dimaksud. Berpikir kritis (*critical thinking*) sangat penting dalam proses pembelajaran karena dipandang sebagai proses terampil dan tanggung jawab peserta didik untuk terlibat dalam pendapat, evaluasi dan refleksi untuk menelaah masalah dari perspektif yang mereka hadapi dan dapat menarik kesimpulan (Alfie, Sumarmi, Amirudin, 2016; Pratiwi & Setyaningtyas, 2020).

Namun, merujuk pada kondisi pembelajaran yang dialami siswa di SMA Kristen 1 Salatiga saat pembelajaran Informatika hasilnya menunjukkan bahwa adanya siswa yang kurang aktif dan cenderung tidak terlibat dalam pembelajaran. Ketidaktifan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam keadaan yang tidak termotivasi untuk berpikir dan merespon pembelajaran dengan baik. Hal ini tentu juga menandakan tidak terjadinya kemampuan berpikir kritis. Sebab berpikir kritis ditandai dengan keaktifan dan kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, mengambil kesimpulan, memahami informasi yang diterima (Hassoubah, 2007).

Walaupun sebenarnya pembelajaran telah dilakukan dengan menyesuaikan pada karakteristik siswa, tetapi sangat mungkin dorongan untuk siswa berpikir kritis

belum terjadi. Memang belum semua sekolah berfokus pada pengembangan keterampilan untuk berpikir kritis pada siswa. Hal ini dikarenakan sekolah terbiasa menghabiskan waktu belajar dengan cara memberikan jawaban yang benar, membiarkan siswa menerapkan konsep meniru dibandingkan mendorong siswa untuk dapat mengembangkan pemikirannya. Dengan demikian maka terlihat jelas bahwa minimnya upaya tenaga didik dalam mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran atau menciptakan ide-ide yang cemerlang sesuai kemampuan mereka (Nashar, 2021), sehingga tidak heran jika pembelajaran kelas terkesan pasif.

Maka, penelitian untuk mengkaji hal apa yang bisa menjadi faktor pendukung adanya kemampuan berpikir kritis pada siswa penting untuk dilakukan. Hal ini untuk mengetahui bagaimana siswa menyerap dan merespon pada pembelajaran kemudian dapat menunjukkan hasil belajar yang sesuai capaian pembelajaran.

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya berdasarkan penalaran yang logis (Nashar, 2021). Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi, secara khusus media yang bisa memfasilitasi siswa untuk berpikir dan merespon pembelajaran. Untuk itu proses pembelajaran perlu melakukan peningkatan serta memilih media belajar yang tepat untuk mengimplementasikan kegiatan belajar yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis oleh para siswa/siswi. Media pembelajaran yang digunakan seorang guru menjadi penting karena dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar, membangkitkan motivasi, membawa pengaruh psikologis, membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar serta mampu meningkatkan berpikir kritis mereka (Ana, 2018; Sariawan, Yudiana, & Bayu, 2020) (Arsyad, 2013) (Hamalik, 2013). Memilih media belajar yang tepat tentu akan memberikan daya Tarik tersendiri bagi para siswa sehingga mereka berupaya untuk terlibat untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan cukup bervariasi, salah satu adalah *Quizizz*. Pada media *Quizizz* fitur-fitur yang ada disediakan untuk membantu guru dalam membuat materi maupun evaluasi selama proses pembelajaran (Handayani et al., 2021; Sukartini, 2022).

Quizizz merupakan sebuah web tool atau aplikasi berbasis *smartphone* yang dapat membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan serta dapat digunakan selama proses pembelajaran baik di dalam dan/atau di luar kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian maka *Quizizz* diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Kristen 1 Salatiga.

Berpikir kritis (*critical thinking*) dipandang sebagai proses terampil dan tanggung jawab peserta didik untuk terlibat dalam pendapat, evaluasi dan refleksi untuk menelaah masalah dari perspektif yang mereka hadapi dan dapat menarik kesimpulan (Alfie, Sumarmi, Amirudin, 2016; Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Secara sederhana, berpikir kritis merupakan sebuah metode untuk mengelola informasi yang diawali dengan berbagai pertimbangan, perhitungan, pengujian, dan

pemeriksaan, daripada menerima atau menolak informasi secara langsung (Ofianto & Ningsih, 2021). Lebih lanjut, dalam konteks yang luas berpikir kritis merujuk pada cara yang efektif untuk merangsang imajinasi, inovasi, dan kreativitas individu agar pemahaman yang dimiliki lebih luas dan dapat menjadi landasan pengambilan keputusan ketika mengaktualisasi diri. Berpikir kritis juga memiliki pengertian sebagai upaya berpikir secara rasional dan reflektif serta berfokus pada apa yang diyakini dan akan dilakukan (Wheary & Ennis, 1995). Robert Ennis (1995) juga ikut berpendapat bahwa berpikir kritis digunakan untuk menganalisis pendapat dalam proses berpikir dan memberikan wawasan dari makna dan interpretasi masing-masing, sehingga individu mampu untuk mengembangkan penalarannya secara logis serta mampu memahami letak asumsi dan bias dalam sebuah informasi.

Pemahaman menarik lainnya terkait aktivitas berpikir kritis juga disampaikan oleh Rasiman dan Kartinah (Irdyanti, 2018) yaitu sebagai kemampuan mental individu yang mendasari upaya dalam membandingkan dua atau lebih informasi. Hal ini akan terjadi ketika individu diperhadapkan dengan informasi yang diterima dan yang sudah dimiliki sejak awal (Masmuji, 2021). Pengertian apa pun yang berkaitan dengan berpikir kritis tentu akan berfokus pada individu yang berupaya mendayaguna akal pikirannya untuk menganalisis secara mendalam informasi yang diterima sehingga mampu memutuskan respon yang ditunjukkan setelah mempertimbangkan manfaat dan kerugian, memeriksa kesesuaian dengan kenyataan serta berbagai tindakan praktis lainnya. Dalam pengertian ini berpikir kritis akan memaksa individu untuk bertindak lebih terencana dan sistematis ketika berhadapan atau menerima informasi yang harus mendapatkan respon (Oktaviani, 2021).

Wilson (2000) menyatakan bahwa terdapat beberapa alasan mengenai pentingnya keterampilan berpikir kritis, yaitu: (1) pengetahuan berdasarkan hafalan didiskreditkan; dengan kata lain individu tidak lagi menyimpan informasi dalam ingatan untuk digunakan kembali; (2) Penyebaran informasi yang begitu cepat membuat individu harus memiliki kemampuan dalam mengenali berbagai macam persoalan dengan konteks dan waktu yang berbeda; (3) Pekerjaan yang kompleks menuntut individu diharapkan menjadi staf/pegawai yang memiliki kemampuan memahami serta mampu mengambil keputusan dalam dunia pekerjaan; dan (4) adanya kebutuhan akan penggabungan informasi yang berasal dari berbagai sumber sehingga dapat dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan

Menurut Hassoubah (2007) terdapat beberapa kriteria penting yang diharapkan dimiliki oleh seluruh siswa dalam menerapkan aktivitas berpikir kritis . Indikator yang dimaksud antara lain; 1) Memahami pertanyaan secara jelas; 2) mengerti alasan dari pertanyaan yang disampaikan; 3) harus memahami informasi yang diterima dengan baik; 4) ketika berargumentasi dalam tulisan harus dilandasi oleh sumber yang kredibel; 5) selain itu ide pokok dan ide antar paragraf harus selaras; 6) pertimbangkan masalah awal dan yang paling utama ; 7) menemukan alternatif; 8) memiliki sikap dan pikiran yang terbuka; 9) bertindak berdasarkan sikap dan alasan yang masuk akal; 10) memiliki pemahaman seluas mungkin; serta 11) bertindak secara sistematis dan teratur dalam menghadapi permasalahan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka kesimpulan yang muncul ialah bahwa indikator kemampuan berpikir kritis antara lain, yaitu rumusan pokok

permasalahan, menemukan fakta untuk memecahkan masalah yang berlandaskan oleh argumentasi yang logis, tepat dan akurat.

Indikator berpikir kritis juga disampaikan oleh Ennis (1985: 46; 2011), yang mana ini melibatkan 5 aspek yaitu; 1) *elementary clarification*: seperti: fokus pada pertanyaan, menganalisis argumen, kemudian mampu menjawab pertanyaan yang membutuhkan klarifikasi atau tantangan); 2) *basic support*, yaitu; pengambilan kesimpulan dan keputusan berdasarkan kredibilitas sumber; 3) *inference*, yaitu; upaya dalam merumuskan dan mempertimbangkan kesimpulan, menulis dan mempertimbangkan induksi dan hasil sebelum membuat keputusan; 4) *advanced clarification*, yaitu; proses identifikasi sebuah istilah untuk meninjau pengertian yang terkandung serta mengidentifikasi asumsi yang diterima, 5) Menentukan suatu tindakan untuk berinteraksi dengan orang lain (*strategies and tactics*).

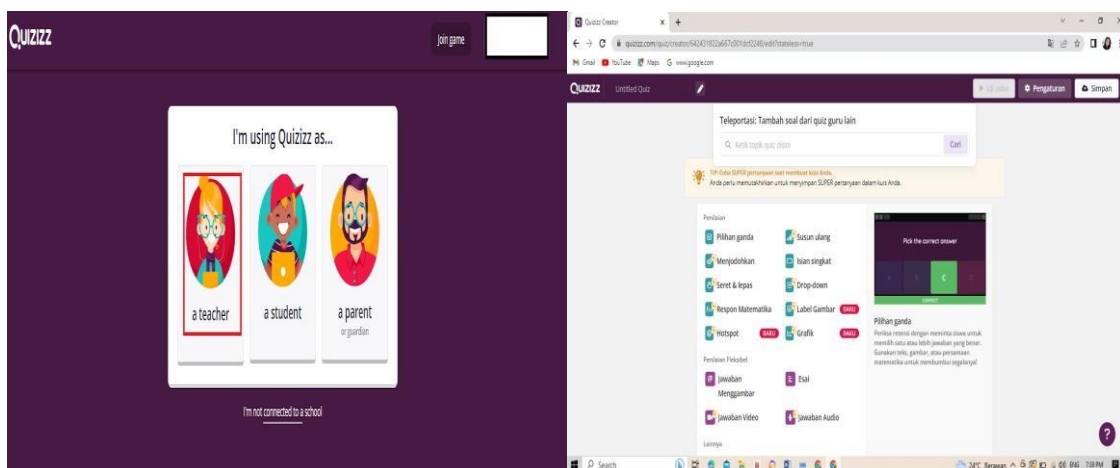
Selain indikator-indikator yang dimaksud, Ermatiana, (2019:22-23) juga menyampaikan bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa diantaranya : 1) kondisi fisik; ketika fisik terganggu maka akan mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang dialami 2) motivasi; setiap individu memiliki upaya untuk mendorong stimulus agar memiliki energi yang banyak dalam menjalankan rencana serta mencapai tujuannya. 3) kecemasan; ini berkaitan dengan kondisi emosional dalam menghadapi informasi atau situasi yang dipercaya dapat mendatangkan bahaya maka akan mempengaruhi individu tersebut dalam mengambil keputusan. 4) perkembangan intelektual; pada poin ini tentu berkaitan dengan kapasitas mental seseorang untuk merespon dan memecahkan suatu masalah. Setiap individu memiliki kapasitas dan perkembangan mental yang berbeda, sehingga hal ini mempengaruhi perbedaan dalam setiap pengambilan keputusan.

Kata media dalam bahasa latin disebut sebagai "*medius*" yang bermakna tengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2011). Media juga memiliki arti sebagai upaya komunikasi baik secara cetak atau audio-visual sehingga bisa dilihat, didengar serta dibaca (Gagne dan briggs, 1975). Pengertian lain terkait media juga merujuk pada bentuk manusia, materi atau kondisi yang berkontribusi pada peningkatan pengetahuan serta keterampilan atau sikap siswa melalui guru, buku serta lingkungan sekolah. Lebih lanjut, secara implisit media untuk pembelajaran juga dapat berbentuk fisik seperti buku, *tape recorder*, kaset, film, *slide*, foto, gambar, *video recorder*, video kamera, grafik dll (Gagne dan briggs, 1975). Seiring berjalannya waktu media pembelajaran mengalami perkembangan, hal ini bisa dilihat pada era industri 4.0 saat ini media yang digunakan cenderung berbasis internet.

Media pembelajaran tentu saja bervariasi namun penelitian kali ini akan berfokus pada salah media pembelajaran yang berbasis internet dan memanfaatkan teknologi, yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi untuk kepentingan edukasi yang bersifat naratif fleksibel yang berbentuk game. Fitur-fitur pada aplikasi *Quizizz* dinilai berkontribusi dapat memudahkan tenaga didik untuk membuat materi maupun evaluasi selama proses pembelajaran karena dinilai menarik dan menyenangkan dalam menyelesaikan soal-soal untuk siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar (Handayani et al., 2021; Sukartini, 2022) (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020; Widayanti & Purrohman, 2021) (Henry, 2010). Menurut

Göksün dan Gürso (2019:17) *Quizizz* bisa diterapkan secara *online* maupun langsung di kelas. Hal ini menjadi lebih menarik karena (1) pertanyaan dan jawaban ditampilkan secara acak dan individual, (2) proses menjawab tidak perlu menunggu peserta lain serta bisa langsung menuju ke soal selanjutnya jika tahap sebelumnya sudah selesai, (3) kunci jawaban langsung ditampilkan saat menjawab sehingga bisa menilai salah atau benar secara mandiri, (4) aplikasi ini juga dapat diterapkan pada *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terhubung internet, (5) selain itu aplikasi ini tidak membatasi jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban, (6) lebih lanjut, tidak ada batasan pula pada jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban, dan (7) pertanyaan maupun pilihan jawabannya dapat ditampilkan melalui visual/gambar (Göksün dan Gürso, 2019). Namun, media ini juga memiliki kelemahannya yaitu, (1) akan kesulitan jika jaringan internet kurang stabil, (2) siswa dapat mencari jawaban di internet, (3) memungkinkan siswa untuk tidak memulai/menyelesaikan tepat waktu (Salsabila., dkk, 2020).

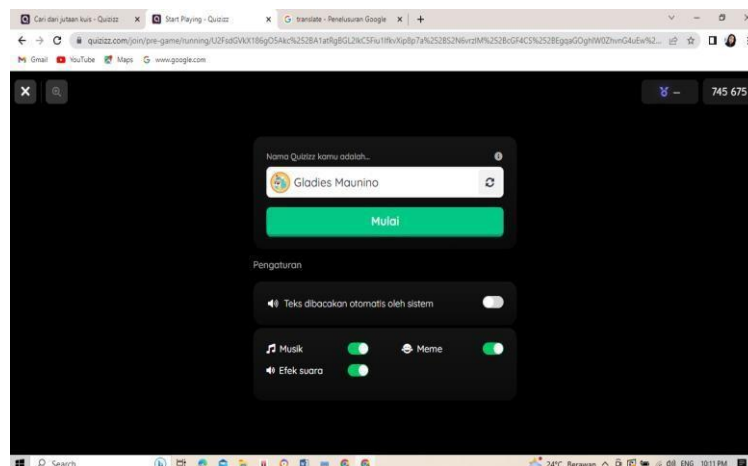
Penggunaan *Quizizz* pada guru tentu saja berbeda dengan siswa, untuk itu perlu membedakan langkah-langkah yang dilakukan. Pada guru, langkah pertama dimulai dengan mendownload aplikasi atau membuka melalui Web, memilih “guru”, kemudian mendaftarkan akun, memilih *create*, memilih kebutuhan (*Quiz/lesson*). Jika memilih *quiz* maka akan muncul beberapa pilihan tampilan soal dan jawab (pilihan ganda, menjodohkan, susun ulang. dll) yang dapat dipilih sesuai kebutuhan, kemudian menuliskan soal dan menyiapkan jawaban yang benar lalu menekan fitur *save*. Selanjutnya, kuis dapat dijalankan dengan memilih di antara “*start a live quiz*” atau “*assign homework*” beserta kode masuk untuk para siswa. Lebih lanjut, jika memilih fitur *lesson* maka akan ada pilihan seperti tampilan *microsoft power point* untuk guru menginput materi. Berikut tampilan aplikasi penggunaan *Quizizz* pada guru;



Gambar. 1

Tampilan aplikasi *quizizz* pada guru

Penggunaan *quizizz* pada siswa jauh lebih mudah, karena hanya perlu masuk melalui web pada situs “*quizizz join game*”. Saat masuk pada situs yang dimaksud maka langkah selanjutnya hanya perlu memasukkan kode join yang dibuat oleh guru, kemudian mengisi nama dan menekan fitur “mulai” dan menunggu hingga soal dan pilihan jawaban muncul. Berikut tampilan *quizizz* pada siswa;



Gambar. 2

Tampilan aplikasi *quizizz* pada siswa

Berdasarkan cara penggunaannya yang cukup memudahkan serta menyenangkan maka tidak heran jika media ini memiliki kegunaan untuk proses peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Beberapa hasil penelitian terdahulu mengenai *Quizizz* menurut Nugrahani, dkk (2021) menyatakan bahwa *Quizizz* terbukti meningkatkan keterampilan siswa yang terlihat pada hasil belajar melalui cara pemecahan masalah. Selanjutnya, menggunakan *Quizizz* selama proses belajar membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan (Ju et al, 2018). Ini menjadi sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Panggabean & Harahap (2020) dimana mereka berpendapat selama menggunakan media kuis interaktif hasil belajar siswa cenderung lebih baik dibandingkan tanpa media. Kemudian menurut Arif, dkk (2022) proses pembentukan kemampuan berpikir kritis serta peningkatan daya ingat peserta didik didapatkan melalui penerapan media pembelajaran berbasis internet dengan aplikasi *Quizizz* dan teka-teki silang.

Dalam dunia Pendidikan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu tujuan utama karena sangat mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan di kehidupan sehari-hari. Untuk itu tidak heran jika penggunaan media pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus karena menjadi dasar dari proses peningkatan kemampuan berpikir siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berdampak positif bagi guru dan siswa adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang mendukung proses peningkatan kemampuan berpikir melalui pembelajaran berbasis game. Selain itu pada aplikasi ini juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya multipemain (Rastal, F, Faiz, & Septiani, 2022). Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *Quizizz* ternyata berpengaruh secara signifikan dalam pengalaman belajar, bahkan mampu membuat siswa mendapatkan nilai yang lebih bagus pada saat evaluasi pembelajaran (Ernawati, 2019; Ni Nyoman Sukartini, 2022). Beberapa hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Hal ini terlihat dari hasil penelitian Lina Indriani, dkk (2022) yang mana penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan melibatkan media *Quizizz*

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kemudian menurut Fika Mahzanatus Sa'adah (2022), model pembelajaran *porbing prompting* yang menggunakan *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Muhammad Fajar (2022) juga melihat bahwa siswa dapat memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi ketika belajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dibandingkan menggunakan media power point. Hal ini terjadi karena media yang digunakan mampu memberikan rangsangan sehingga berpengaruh proses kecerdasan maupun pemikiran yang mendalam sebelum pengambilan suatu tindakan. Penelitian yang dilakukan oleh Jira Rasta, dkk (2022) kemudian menegaskan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan media *Quizizz* mampu membentuk pola berpikir kritis siswa dalam pembelajaran

METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Penelitian dilakukan di Kota Salatiga yaitu, di SMA Kristen 1 Salatiga pada bulan April 2023. Variabel pada penelitian ini terdiri dari; penggunaan aplikasi *Quizizz* selaku variabel bebas (variabel X) dan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat (variabel Y). Peneliti menggunakan desain penelitian asosiatif yang mana berfokus pada analisis Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. Sampel pada penelitian ini sejumlah 60 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik penyebaran kuesioner berpikir kritis dan kuesioner terkait aplikasi *Quizizz* dengan instrumen 2 kuisisioner, laptop yang sudah berisikan aplikasi *Quizizz*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji korelasi antar variabel. Pada variabel berpikir kritis, indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian adalah *elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana) nomor 1-4, *basic support* (membangun keterampilan dasar) nomor 5-7, *inference* (menyimpulkan) nomor 8-10, *advanced clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut) nomor 11-12, *strategy and tactics* (menyusun strategi dan taktik) nomor 13-15. Hasil pengisian kuesioner kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 25 *for windows* untuk uji validitas dan reliabilitas untuk menjawab hipotesis. Terdapat 2 hipotesis dalam penelitian ini yaitu, H_a = terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan H_o = tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Lebih lanjut, jika r hitung $>$ r tabel maka H_o ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika r hitung $<$ r tabel, maka H_o diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti tersedia dalam bentuk beberapa uji yaitu validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *windows* versi 25. Pada uji validitas pearson peneliti melakukan perbandingan antara nilai r hitung dengan r tabel. Jika nilai r hitung $>$ r tabel maka dinyatakan valid, jika r hitung $<$ r tabel berarti dianggap tidak valid dengan $N=60$ dengan signifikansi 5% pada distribusi nilai r tabel statistik maka

diperoleh r tabel sebesar 0.25. Hasil penelitian menunjukkan seluruh item yang diuji dinyatakan valid. Sedangkan untuk dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* landasannya adalah kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0.6 (Wiratna Sujerweni, 2014). Pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* 0.950 > 0.6, dengan demikian hasil uji dinyatakan reliabel.

Tabel 1
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.950	.949	30

Selain uji reliabel, uji normalitas juga dilakukan oleh peneliti untuk melihat hasil distribusi data. Pada langkah ini teknik yang digunakan peneliti adalah One Sample Kolmogorov Smirnov, yang mana hasil uji menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 ($p > 0,05$ signifikan). Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan uji linearitas agar dapat melihat distribusi variabel X (Aplikasi Quizizz) dan Y (Berpikir Kritis). Untuk menentukan apakah distribusi tersebut linier atau tidak dilihat dari nilai jika p, yaitu jika $p < 0,05$ maka distribusi tersebut dinyatakan tidak linier, sebaliknya jika $p > 0,05$ maka distribusi tersebut dinyatakan linier. Hasil uji menunjukkan bahwa diperoleh $p = 1,000$, dikarenakan nilai $p > 0,05$ maka dapat dinyatakan pola korelasi antara variabel Aplikasi Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis adalah linier. Pada uji hipotesis, dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan cara melihat perbandingan antara nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Variabel X dikatakan berpengaruh terhadap variabel Y jika nilai signifikansi sebesar $< 0,05$, sebaliknya jika signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 2
hasil uji korelasi

		Quizizz	Berpikir kritis
Quizizz	Pearson Correlation	1	.587**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
Berpikir kritis	Pearson Correlation	.587**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa koefisien korelasi (r) variabel X terhadap Y sebesar 0,587 dengan taraf signifikan $p = 0,000$ dimana $0,05 < 0,000$. Merujuk

pada hasil tersebut maka dapat dikatakan hipotesis “Terdapat Pengaruh yang positif signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa” diterima.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji korelasi aplikasi *Quizizz* berada pada angka nilai r hitung $0,587 > r$ tabel $0,254$ dengan taraf signifikansi $0,000$. Dengan demikian penelitian terbukti secara positif bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa karena nilai tersebut kurang dari $0,05$. Hasil ini bisa terjadi karena siswa cenderung memberikan perhatian penuh selama proses pembelajaran, tidak merasa tertekan, selain itu mereka juga merasa tertantang dan antusias untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan juga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Asirha Siboro.,dkk (2022) bahwa proses pembelajaran dengan model PBL melalui media *Quizizz* berpengaruh secara signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Signifikansi hasil penelitian ini juga dapat dipahami dari fungsi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menjadi contoh di mana media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat dan membangkitkan motivasi atau rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013). Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah menjadi alat bantu untuk meningkatkan kualitas mengajar guru yang memberikan pengaruh positif pada iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Hamalik, 2013). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran atau media tes menuntut para guru untuk menganalisis secara cermat dan mengembangkan panduan pembelajaran yang dipakai sehingga dapat menentukan faktor dan mempertahankan solusi yang terpilih.

Pada penelitian ini, pendekatan yang dipilih adalah aplikasi *Quizizz* yang diterapkan melalui sebuah permainan yang tentu saja membawa kesenangan tersendiri selama proses belajar mengingat para siswa cukup dekat/cenderung tertarik terhadap konsep “*game*”. *Game* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi atau soal – soal evaluasi, ini tentu saja berdampak pada minat para siswa untuk menikmati proses pembelajaran karena terasa lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu dampak positif dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *game* adalah dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan menghibur namun tetap mampu berkontribusi pada kemampuan otak untuk menyelesaikan pemecahan masalah secara logika (Henry, 2010). Hal ini memperlihatkan bahwa latihan untuk pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis. Sehingga pemanfaatan *Quizizz* untuk mendorong siswa berpikir kritis adalah tepat.

Pemakaian *Quizizz* memperlihatkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk kepentingan edukasi yang bersifat naratif fleksibel. Pada pemakaian *Quizizz* selain untuk menyampaikan materi, aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kompetensi setiap peserta didik dan keahlian peserta didik. Sebab pembelajaran sekarang

menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan bukan lagi menekankan pada hafalan. Pengetahuan yang didasarkan pada hafalan tidak memperlihatkan kemampuan kritis siswa, dan pengetahuan hafalan tidak tersimpan untuk penggunaan akan datang (Wilson, 2000).

Pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan sangat penting dalam membantu siswa menghadapi kehidupan modern saat ini. Hal ini dikarenakan penyebaran informasi yang cukup cepat dan luas sehingga menuntut individu untuk memiliki kemampuan dalam mengenali informasi sebelum dijadikan landasan solusi. Tidak hanya itu, bicara mengenai kemampuan berpikir kritis juga menuntut siswa maupun yang sudah bekerja untuk bisa memiliki pemahaman yang lebih agar dapat mengambil keputusan data bekerja. Lebih lanjut, tidak hanya siswa pada dasarnya masyarakat juga perlu berupaya untuk menggabungkan berbagai informasi dari beberapa sumber berbeda kemudian membuat keputusan (Wilson, 2000).

Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya maka jelas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dalam hal ini *Quizizz*, secara signifikan memberikan kontribusi positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Kristen 1 Salatiga. Hal ini dinyatakan dalam hasil uji korelasi sebesar 0,587, maka H_a di terima dan H_0 di tolak. Untuk itu implikasi bagi guru adalah menguasai media pembelajaran, diantaranya *Quizizz* agar kedepannya dapat digunakan di dalam proses belajar mengajar sebagai media interaktif yang mampu memberikan warna berbeda dalam pembelajaran terutama upaya peningkatan berpikir kritis siswa. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengkaji perubahan-perubahan lain yang terkait dengan media pembelajaran khususnya *Quizizz*.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak adanya potensi kepentingan dalam penelitian, kepenulisan dan publikasi jurnal ini.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala SMA Kristen 1 Salatiga yang sudah mengizinkan untuk meneliti di sekolah tersebut. Terima kasih kepada para guru dan juga segenap siswa/siswi SMA Kristen 1 Salatiga karena sudah mendukung penelitian, sehingga penelitian ini dapat peneliti laksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriza, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan. *Master thesis, UNIMED*.
- Ahmatika, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan *Inquiry/Discovery*. *Jurnal Euclid*, 394-403, 1(3).

- Alfi, C., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan pengembangan*, 2 (2), 103-114.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafind Persada.
- Arif, J., Faiz, A., & Septian, L. (2022). Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 201-210.
- Citra, C., & Rosy, B. (2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261-272.
- Ennis, R. (1985). A Logical Basic For Measuring Critical Thingking Skills. *Educational Leadership*, 43(2), 44-48.
- Ennis, R. (1995). *Critical thinking*. New York : Prentice Hall.
- Ermatiana. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Kecamatan Sintang Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2018/2019. Sintang : STKIP Persada Khatulistiwa.
- Gagne, R., & Briggs, L. (1975). *Esentials of Learning for Instructin* . New York : Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.
- Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing succes and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240-2246.
- Hassoubah, I. (2007). *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis: Disertai Ilustrasi dan pelatihan*. Bandung : Nuansa.
- Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbuatan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 214-222.
- Irdyanti, & Lieska, S. (2018). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal Open-Ended Materi Teorema Pythagoras Tahun Ajaran 2017/2018. Tulungagung: Jurusan Tadris Matematika IAIN Tulungagung.
- Mustaji. (2009). Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Beyer: Critical Thingking. *Social Education*, 45(4).
- Nashar, A Nurhasanah1 and R Fauzan. 2021 The Effectiveness of Critical Thinking Ability on the Basis of Quizizz Application Viewed from Problem Based Learning Model in History Learning of Senior High SchoolIOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci. 747 012046.
- Ofianto, & Ningsih, T. (2021). Assesmen ketrampilan berpikir historis (historis thinking) (M. Afandi (ed.)) . Duta Media.

- Rahman , R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 60-66.
- Sa'adah, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Menggunakan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Materi Statistika Kelas VIII. *Repository UNISMA*.
- Salsabila, U., Habiba, I., Amanah, I., Istiqomah, N., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sariawan, M., Yudiana, K., & Bayu, G. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Heads Together dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 325.
- Sujarweni, W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukartini, N. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan evaluasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Indonesia Journal of Educational Development*, 3(1), 73-82.
- Wheary, J., & Ennis, R. (1995). Gender bias in critical thinking: continuing the dialogue. *Educational Theory*, 45(2), 213-224.
- Widayanti, & Purrohman, P. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Education*, 7(3), 810-817.
- Wilson, V. (2000). *Education Forum on Theacing Thingking Skill*. Edinburgh: Scottish Executive Education Departmen.
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains. *Makalah Seminar Nasional Sains Dengan Tema Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia Pascasarana UNESA*, 1-14, 16.