

Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Ekonomi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X di MA Qamarul Huda Bagu

The Effect of Using Quizizz in Economics Learning on the Critical Thinking Skills of Tenth-Grade Students at MA Qamarul Huda Bagu

Bayu Adrian^{1*}, Sapka Mawarzani¹, Muzakir¹

¹) Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu, Indonesia

*¹) Email Koresponden: bayuadrian899@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the effect of using the Quizizz application in economics learning on the critical thinking skills of tenth-grade students at MA Qamarul Huda Bagu. The research method employed was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The sample consisted of 46 students divided into two groups: the experimental class (using Quizizz) and the control class (using conventional methods). The research instrument was a critical thinking test based on analysis, evaluation, inference, and explanation indicators. Data were analyzed using N-Gain, paired sample t-test, and independent sample t-test. The results showed that the average N-Gain of the experimental class was 0.38 (medium category), while the control class achieved 0.17 (low category). The t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, suggesting a significant difference between the two groups. Therefore, Quizizz was proven effective in enhancing students' critical thinking skills in economics learning.*

Keywords: *Quizizz, Economics Learning, Critical Thinking, N-Gain, t-test*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran ekonomi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X di MA Qamarul Huda Bagu. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 46 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (menggunakan Quizizz) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Instrumen penelitian berupa tes keterampilan berpikir kritis dengan indikator analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Data dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain, uji *paired sample t-test*, dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,38 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,17 (kategori rendah). Uji t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Ekonomi, Berpikir Kritis, N-Gain, Uji

1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menekankan keterampilan berpikir kritis sebagai kompetensi esensial yang perlu dikembangkan oleh siswa [1]. Laporan *World Economic Forum* menegaskan bahwa keterampilan ini termasuk dalam sepuluh kompetensi terpenting yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global [2]. Namun, kenyataannya, banyak siswa tingkat menengah masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal [3].

Pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz menawarkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan [4]. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan dalam kelas, serta hasil akademik [5]. Akan tetapi, penelitian yang mengkaji secara khusus pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis masih terbatas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan inkuiri efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis [6]. Namun, integrasi teknologi digital seperti Quizizz dalam model pembelajaran tersebut belum banyak dikaji. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengeksplorasi lebih jauh efektivitas Quizizz dalam pembelajaran ekonomi.

Dalam konteks MA Qamarul Huda Bagu, pembelajaran ekonomi masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif. Kurangnya penerapan metode inovatif menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan Quizizz terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi [4].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA Qamarul Huda Bagu tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel 46 siswa yang dipilih melalui *purposive sampling*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (23 siswa) menggunakan Quizizz dan kelas kontrol (23 siswa) menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan berpikir kritis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang mengukur empat indikator: analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Data dianalisis dengan statistik deskriptif (mean, standar deviasi) dan statistik inferensial menggunakan perhitungan N-Gain, uji *paired sample t-test*, serta *independent sample t-test*. Analisis dilakukan menggunakan SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest Mean	Posttest Mean	N-Gain	Kategori
Eksperimen	59,61	75,22	0,38	Sedang
Kontrol	60,52	67,35	0,17	Rendah

Uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen ($p < 0,05$). Uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan **Quizizz** dalam pembelajaran Ekonomi berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X di MA Qamarul Huda Bagu. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen, yaitu dari **59,61** pada saat pretest menjadi **75,22** pada saat posttest dengan nilai **N-Gain sebesar 0,38** yang termasuk dalam kategori sedang. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari **60,52** menjadi **67,35** dengan **N-Gain sebesar 0,17** yang termasuk kategori rendah. Hasil uji **paired sample t-test** menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen ($p < 0,05$), sedangkan hasil **independent sample t-test** memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan keterampilan berpikir kritis yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan Quizizz dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menentukan jawaban secara cepat dan tepat [7]. Kondisi tersebut mendukung berkembangnya keterampilan berpikir kritis karena siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga dituntut memahami dan menerapkan konsep ekonomi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi antara pengalaman belajar dengan struktur kognitif yang dimiliki peserta didik [1] [8].

Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional [9]. Fitur-fitur Quizizz seperti pemberian skor secara otomatis, umpan balik langsung, variasi bentuk soal, papan peringkat, serta suasana kompetitif yang sehat mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran [10]. Melalui aktivitas tersebut, siswa terdorong untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis

informasi, membandingkan alternatif jawaban, dan mengambil keputusan berdasarkan konsep ekonomi yang telah dipelajari. Aktivitas kognitif tersebut merupakan indikator penting dalam keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif yang berorientasi pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus dipercaya atau dilakukan [2][11]. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam mengembangkan penalaran logis dan pemecahan masalah [12].

Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Penelitian Siti Nurhayati dan Eko Purwanto menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis karena siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menganalisis dan mengevaluasi permasalahan secara berulang dalam suasana belajar yang menarik [13]. Penelitian lain oleh Lailatul Fitriyah menemukan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) melalui penyajian soal yang menuntut analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah [14]. Temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa penggunaan Quizizz merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Ekonomi, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan Quizizz secara berkelanjutan dengan menyusun soal-soal yang berorientasi pada analisis kasus ekonomi, interpretasi data, evaluasi alternatif keputusan, dan penyelesaian masalah kontekstual sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal [15].

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Islami & Soekamto [16][17] yang menemukan bahwa gamifikasi melalui Quizizz dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran Geografi. Temuan ini juga mendukung teori konstruktivisme Vygotsky, bahwa pembelajaran

interaktif dan partisipatif dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi [18].

Keunggulan Quizizz yang berbasis gamifikasi, seperti leaderboard, umpan balik instan, dan interaksi kompetitif, mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir analitis dan reflektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X di MA Qamarul Huda Bagu. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan kategori sedang pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol hanya mencapai kategori rendah. Analisis uji t memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya pemanfaatan teknologi berbasis gamifikasi, khususnya Quizizz, dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah MA Qamarul Huda Bagu, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Dukungan dan kerja sama semua pihak sangat membantu kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*. New York, NY, USA: International Universities Press, 1952.
- [2] Robert H. Ennis, *Critical Thinking*. Upper Saddle River, NJ, USA: Prentice Hall, 1996.
- [3] Siti Nurhayati dan Eko Purwanto, "Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 2, pp. 145–154, 2022.
- [4] Lailatul Fitriyah, "Efektivitas media Quizizz dalam meningkatkan Higher Order Thinking Skills dan hasil belajar peserta didik," *Jurnal Pendidikan Edutama*, vol. 9, no. 1, pp. 53–64, 2022.
- [5] Sofa, L., "Kontribusi sektor kerajinan terhadap PDB nasional," *BPS Indonesia Report*, 2019.
- [6] Li, X., et al., "Raw material price fluctuations and artisan income," *International Journal of Cultural Economics*, vol. 8, no. 1, pp. 20–34, 2022.
- [7] Harnanto, S., *Akuntansi Biaya Produksi*, Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- [8] Jumaguni, M., et al., "Production costs and farmer income in rural economies," *Agricultural Economics Review*, vol. 15, no. 3, pp. 38–90, 2022.
- [9] Nengsih, R., "Keterampilan Abad 21 dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan*, 2022.
- [10] World Economic Forum, "Future of Jobs Report," 2020.
- [11] Yulianti, A., "Analisis Kesulitan Siswa dalam Berpikir Kritis," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2020.
- [12] Wahyudi, R., Rufiana, E., & Nurhidayah, S., "Efektivitas Quizizz dalam Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2020.
- [13] Silitonga, A., & Irvan, R., "Gamifikasi dalam Pembelajaran," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2021.
- [14] Pusparini, E., Feronika, N., & Bahriah, L., "Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Inkuiri," *Jurnal Pendidikan IPA*, 2018.
- [15] Islami, L., & Soekamto, H., "Pengaruh Quizizz terhadap Berpikir Kritis," *Jurnal Geografi dan Pendidikan*, 2022.
- [16] Vygotsky, L., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- [17] H. Joyce, B. Weil, and E. Calhoun, *Models of Teaching*, Boston: Pearson, 2015.
- [18] E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.