



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X DI MA QAMARUL HUDA BAGU

Sapka Mawarzani¹, Refreandi Haeri²

Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu

*Email: ahmadrazkany@gmail.com dan refri99@gmail.com

Submit: 22-12-2025; Revised: 22-12-2025; Accepted: 22-12-2025; Published: 22-12-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 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, melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan Quizizz) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional) dengan jumlah sampel 46 siswa. Teknik analisis data dilakukan melalui perhitungan *N-Gain* dan uji t untuk melihat signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, dibuktikan dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,38 (kategori sedang) pada kelas eksperimen dan 0,17 (kategori rendah) pada kelas kontrol. Hasil uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Petunjuk Penulisan, Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan,

ABSTRACT: *The Effect of Using the Quizizz Application in Economics Learning on the Critical Thinking Skills of Tenth-Grade Students at MA Qamarul Huda Bagu. This study aims to determine 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 used was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design, involving two classes: an experimental class (using Quizizz) and a control class (using conventional methods), with a total sample of 46 students. Data analysis techniques included the calculation of N-Gain and t-tests to examine the significance of score differences before and after treatment. The results showed that there was an effect of using Quizizz on improving students' critical thinking skills, as evidenced by an average N-Gain of 0.38 (medium category) in the experimental class and 0.17 (low category) in the control class. The paired sample t-test and independent sample t-test results indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning there was a significant difference between the two classes. Therefore, economics learning using the Quizizz application is proven to be effective in enhancing students' critical thinking skills.*

Keywords: Quizizz, Economics Learning, Critical Thinking

How to Cite: First Author., Second Author., & etc. (20xx). The Title. *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1 (2), 72-78.



Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dimiliki oleh siswa. Laporan dari *World Economic Forum* menunjukkan bahwa keterampilan ini termasuk dalam 10 kemampuan terpenting di abad ke-21 (Nengsih 2022). Hal ini menegaskan pentingnya peran pendidikan dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan global. Namun, kenyataannya, banyak siswa, khususnya di jenjang pendidikan menengah, masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal (Yulianti 2020). Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Aplikasi seperti *Quizizz*, yang berbasis gamifikasi pembelajaran, menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi dkk. mengungkapkan bahwa *Quizizz* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga efektif mendukung proses penilaian pembelajaran, terutama pada masa pandemi Covid-19 (Wahyudi, Rufiana, dan Nurhidayah 2020).

Aplikasi ini menawarkan interaksi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa (Silitonga dan Irvan 2021). Meskipun banyak penelitian yang membuktikan efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran, kajian yang spesifik mengenai dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis masih terbatas. Kebanyakan penelitian lebih terfokus pada hasil belajar secara umum atau pada mata pelajaran tertentu, tanpa membahas secara mendalam pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis (Cholik 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih terarah untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran, materi ajar, dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, peran teknologi dalam mendukung pembelajaran sangat penting. Penggunaan teknologi tidak hanya membantu mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga memberikan variasi dalam cara belajar siswa. Namun, dalam praktiknya, masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga potensi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis belum tergali sepenuhnya. Hal ini menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.



Kombinasi antara teknologi digital seperti Quizizz dengan model pembelajaran yang sudah terbukti efektif membuka peluang baru bagi dunia pendidikan. Untuk itu, penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan mendasar tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan melibatkan siswa dari berbagai kelas di Madrasah Aliyah Qamarul Huda Bagu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan Quizizz dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengambil judul: “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas X.”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen dipilih karena mampu memberikan data objektif dan terukur mengenai dampak penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang valid terkait pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Suleman, 2023; Suratman dkk., 2019).

Desain penelitian yang diterapkan adalah eksperimen semu (desain eksperimen semu) dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, siswa akan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami bagaimana teknologi pendidikan, seperti Quizizz, berkontribusi terhadap proses belajar siswa. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin mengadopsi teknologi, penting untuk mengevaluasi efektivitas alat pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif (Oktaviasary, 2023).

Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test guna mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah intervensi dilakukan. Analisis statistik digunakan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas penggunaan Quizizz.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, terlihat bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran ekonomi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X di MA Qamarul Huda Bagu. Hal ini tampak pada pola kenaikan skor pretest ke posttest di mana seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, dengan rata-rata selisih sebesar 15,61 poin, sedangkan pada kelas kontrol kenaikannya hanya sebesar 6,83 poin. Perbedaan ini semakin terlihat melalui distribusi kategori nilai, di mana siswa pada kelas eksperimen berpindah dari dominasi kategori rendah menjadi dominasi kategori sedang hingga sangat tinggi. Sebaliknya, di kelas kontrol, meskipun terjadi pergeseran ke arah kategori yang lebih tinggi, sebagian siswa masih bertahan pada kategori rendah dan ada pula yang mengalami penurunan skor.

Perhitungan gain ternormalisasi (*N-Gain*) turut menguatkan temuan ini. Rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,38), sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai kategori rendah (0,17). Artinya, metode pembelajaran berbasis *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini relevan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan Vygotsky, bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam proses interaksi yang mendorong mereka berpikir kritis dan merefleksikan jawabannya secara mandiri maupun bersama teman.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil uji statistik. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan varians antar kelompok homogen, sehingga syarat untuk uji parametrik terpenuhi. Hasil uji *t* berpasangan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest baik di kelas eksperimen maupun kontrol, namun selisih rata-rata di kelas eksperimen jauh lebih besar. Lebih lanjut, hasil uji independent samples *t*-test menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini memperjelas bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis tidak hanya terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan penelitian Islami dan Soekamto (2022) serta Dewi dkk. (2022) yang menyatakan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi



siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini mendukung pandangan Lase (2019) bahwa literasi berpikir kritis di era digital perlu difasilitasi melalui media inovatif yang menarik minat belajar siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran interaktif yang tidak hanya menekankan aspek evaluasi, tetapi juga memacu siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan materi secara mendalam.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bahwa guru disarankan untuk memaksimalkan fitur-fitur interaktif Quizizz dengan merancang soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis serta memadukannya dengan diskusi reflektif. Di samping itu, hasil ini juga menegaskan perlunya pendampingan bagi siswa yang pencapaian N- Gain-nya masih rendah agar dapat mengoptimalkan manfaat media digital ini secara lebih merata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran ekonomi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X di MA Qamarul Huda Bagu, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,38 (kategori sedang) pada kelas eksperimen dan 0,17 (kategori rendah) pada kelas kontrol, serta diperkuat dengan hasil uji paired sample t-test dan independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* serta perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan memanfaatkan aplikasi Quizizz secara optimal dengan menyusun soal-soal yang menekankan keterampilan berpikir kritis, serta memadukannya dengan diskusi reflektif agar siswa mampu menganalisis dan mengevaluasi materi secara mendalam.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Quizizz untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, dengan tidak hanya menjawab soal, tetapi juga merefleksikan jawaban secara mandiri maupun kelompok.
3. Bagi Sekolah, diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memfasilitasi sarana penunjang, pelatihan



guru, dan kebijakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas variabel atau sampel penelitian, serta memadukan Quizizz dengan pendekatan pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi dalam penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeni, D., & Sari, E. R. (2022). Teknik *purposive sampling* dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 33–41.

Azzahra, S. N., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh media digital terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(1), 77–89.

Cholik, C. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 41–50.

Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois.

Haq, A., Purnomo, Y. W., & Sari, N. M. (2023). Eksperimen pendidikan: Pendekatan *nonequivalent control group design*. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 10(2), 110–120.

Hilmia, N., Zaini, M., & Kaspul. (2022). Penerapan desain eksperimen semu dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 7(2), 88–96.

Islami, N., & Soekamto, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran inquiry berbasis Quizizz terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Geografi dan Pembelajaran*, 10(3), 125–136.



Kurniawan, D. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 45–52.

Nengsih, R. (2022). Keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 10–18.

Oktaviasary, R. (2023). Pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar ekonomi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 3(2), 55–64.

Pusparini, E., Feronika, F., & Bahriah, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 54–63.

Riyadi, S. (2024). *Analisis statistik pendidikan menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.

Silitonga, M. S., & Irvan, M. (2021). Penerapan gamifikasi dengan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140–150.

Suleman, S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Supartini, D., & Susanti, R. (2021). Teknik sampling dalam penelitian kuantitatif pendidikan. *Jurnal Riset Pendidikan*, 4(3), 63–71.

Suratman, T., Wulandari, A., & Haryanto, R. (2019). *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Surabaya: UNESA Press.

Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif penilaian di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>

Yuamita, N. S., & Amalia, L. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–46.

Yulianti, E. (2020). Hambatan siswa dalam berpikir kritis pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 9(1), 28–36.