



PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GOOGLE CLASSROOM DAN APLIKASI QUIZZZ

Angelica Marshanda Pesik¹, Gilly Marlya Tiwow², Jety Deisye Lempas³

Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Negeri Manado, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: pesikangelica@gmail.com

Diterima: 20/6/2026 ; Direvisi: 29/6/2026; Diterbitkan: 7/7/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan platform pembelajaran digital pada SMA Negeri 3 Tondano. Kajian ini berfokus pada efektivitas media pembelajaran berbasis Learning Management System dalam meningkatkan capaian kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *pre-test and post-test control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang ditentukan secara purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi untuk mendukung data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok berdasarkan uji statistik yang dilakukan, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Meskipun demikian, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang menunjukkan kecenderungan skor kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan, yang menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran ekonomi. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua platform pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang relatif sebanding dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran ekonomi efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua media. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran lebih dipengaruhi oleh strategi implementasi media daripada jenis platform yang digunakan.

Kata Kunci: *Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, Ekonomi*

ABSTRACT

This study aims to analyze the comparison of students' economics learning outcomes using a digital learning platform at SMA Negeri 3 Tondano. This study focuses on the effectiveness of Learning Management System-based instructional media in improving students' cognitive achievement in economics. The research method used is a quasi-experimental design with a *pre-test and post-test control group design*. The subjects of the study consisted of two classes, namely the control class and the experimental class, which were selected using purposive sampling. The research instruments included cognitive learning outcome tests and observation sheets to support the research data. The results showed that there was no significant difference between the two groups based on statistical testing, with a significance value greater than 0.05. However, there was a difference in the average learning outcomes, indicating that the experimental class tended to achieve slightly higher scores than the control class. Both groups experienced an improvement in learning outcomes after the treatment was applied, indicating



the effectiveness of digital learning media in the economics learning process. This suggests that both learning platforms have a relatively comparable level of effectiveness in supporting students' learning achievement. Thus, it can be concluded that the use of digital learning media in economics instruction is effective in improving student learning outcomes, although it does not show a significant difference between the two media. This finding emphasizes that learning success is more influenced by the implementation strategy of the media rather than the type of platform used.

Keywords: *Digital Learning, Learning Outcomes, Economics*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pemanfaatan media dan platform digital menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menghadirkan proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan kolaboratif. Tiwow et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital mendukung terciptanya pembelajaran inovatif di era *Society 5.0*. Wibawa (2021) juga menegaskan bahwa platform digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.

Penerapan platform digital dalam pembelajaran sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Integrasi teknologi menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Wardani et al. (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Salah satu platform digital yang banyak digunakan adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan *Learning Management System (LMS)* yang digunakan untuk mengelola kelas, membagikan materi, memberikan tugas, serta melakukan penilaian secara efektif (Rojabi, 2025). Platform ini juga terbukti dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran serta kemandirian belajar siswa (Tamaji et al., 2024). Rahmah et al. (2024) serta Vionita dan Handayani (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Sariwulan et al. (2024) memperkuat bahwa LMS berbasis *Google Classroom* memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa.

Di sisi lain, pembelajaran digital juga berkembang melalui pendekatan *game-based learning*, salah satunya *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Fitur seperti skor otomatis, peringkat, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Fiqrilah et al. (2025) menyatakan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Sariwulan et al. (2024) yang menemukan bahwa integrasi LMS *Google Classroom* dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Penelitian Ardiansyah (2022), Chanaya dan Setriani (2025), Pohan et al. (2024), serta Supriyatin (2024) menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran ekonomi, penelitian Astuti dan Fatimah (2022), Pelipa



et al. (2024), serta Shinta dan Hidayati (2024) juga menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan penguasaan kompetensi peserta didik pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Tondano, pembelajaran ekonomi masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa masih rendah. Pemanfaatan teknologi digital juga belum optimal karena siswa lebih sering menggunakan internet untuk aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar, di mana sebagian siswa masih belum mencapai KKM sebesar 75. Selain itu, penelitian yang mengombinasikan *Google Classroom* dan *Quizizz* dalam pembelajaran ekonomi masih terbatas, padahal keduanya memiliki fungsi yang saling melengkapi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform digital berbasis *Google Classroom* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 3 Tondano. Kombinasi kedua platform ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan penggunaan secara terpisah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental menggunakan *Pretest–Posttest Control Group Design*. Desain tersebut melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan *Google Classroom*. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal dan posttest setelah perlakuan guna mengetahui perubahan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Tondano yang berjumlah 296 siswa, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu 30 siswa kelas X G sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas X H sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya memiliki jumlah peserta didik yang sama, diajar oleh guru yang sama, memperoleh materi pembelajaran yang sama, serta memiliki karakteristik kemampuan akademik yang relatif setara sehingga layak dijadikan kelompok perbandingan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung dari guru, dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar hadir, nilai, serta foto kegiatan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, serta independent sample t-test untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tidak dianalisis secara kualitatif, tetapi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil****1. Hasil Pre-test dan Post-test**

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peserta didik pada kelas kontrol diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi ekonomi yang akan dipelajari. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan Google Classroom selesai, peserta didik kembali diberikan posttest dengan instrumen yang setara untuk mengukur perubahan hasil belajar. Perbandingan kedua hasil pengukuran tersebut memberikan gambaran mengenai perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Kontrol

Kriteria	Pre-test	Post-test
Nilai terendah	50	50
Nilai tertinggi	100	100
Jumlah	2020	2770
Rata-rata	64,33	90,33

Hasil analisis Tabel 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol mampu memberikan perubahan terhadap capaian belajar peserta didik. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik memperoleh tambahan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran meskipun tanpa perlakuan utama yang diuji dalam penelitian. Kondisi ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran reguler tetap memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi siswa. Oleh karena itu, data kelas kontrol dapat dijadikan pembanding untuk melihat efektivitas perlakuan pada kelas eksperimen.

Kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran dengan memanfaatkan media Quizizz sebagai media evaluasi dan aktivitas belajar. Untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik, pengukuran dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil kedua pengukuran tersebut digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest kelas eksperimen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Eksperimen

Kriteria	Pre-test	Post-test
Nilai terendah	50	50
Nilai tertinggi	100	100
Jumlah	1970	2640
Rata-rata	62,33	88,00

Secara umum, hasil belajar peserta didik dalam Tabel 2 pada kelas eksperimen menunjukkan adanya perkembangan setelah mengikuti pembelajaran berbantuan Quizizz. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa media yang digunakan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Meskipun demikian, tingkat peningkatan hasil belajar perlu dianalisis lebih lanjut melalui pengujian statistik agar dapat diketahui signifikansi perbedaannya. Oleh sebab itu, analisis dilanjutkan dengan uji prasyarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

2. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian harus memenuhi asumsi dasar analisis parametrik, salah satunya adalah distribusi data yang normal. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari lima puluh responden. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk menentukan apakah analisis parametrik dapat dilanjutkan. Rekapitulasi hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Kelompok	N	Sig. Shapiro-Wilk	α	Keputusan
Pre-test Kelas Kontrol	30	0,050	0,05	Berdistribusi normal
Post-test Kelas Kontrol	30	0,286	0,05	Berdistribusi normal
Pre-test Kelas Eksperimen	30	0,289	0,05	Berdistribusi normal
Post-test Kelas Eksperimen	30	0,176	0,05	Berdistribusi normal

Hasil pengujian Tabel 3 menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga penyebaran data dapat dikatakan mengikuti distribusi normal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa variasi data pada setiap kelompok masih berada dalam batas yang dapat diterima untuk analisis parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, proses analisis dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa memerlukan transformasi data. Oleh karena itu, pengujian homogenitas varians selanjutnya dapat dilakukan sebagai syarat tambahan sebelum uji hipotesis.

3. Uji Homogenitas

Selain normalitas, kesamaan varians antar kelompok juga perlu diuji untuk memastikan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki karakteristik varians yang relatif sama. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test melalui aplikasi SPSS. Hasil pengujian ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan prosedur analisis pada uji hipotesis. Ringkasan hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance

Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test Kelas Kontrol	0,499	1	58	0,483
Post-test Kelas Kontrol	0,503	1	58	0,481
Pre-test Kelas Eksperimen	0,503	1	57,535	0,481
Post-test Kelas Eksperimen	0,565	1	58	0,455

Berdasarkan hasil analisis Tabel 4, varians data pada kedua kelompok memenuhi asumsi homogenitas sehingga tidak ditemukan perbedaan keragaman data yang berarti. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik penyebaran skor antara kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sebanding. Terpenuhinya asumsi homogenitas memperkuat kelayakan penggunaan uji parametrik dalam menguji hipotesis penelitian. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-test.

4. Uji N-Gain

Setelah diketahui adanya perubahan hasil belajar, langkah berikutnya adalah menghitung besarnya peningkatan kemampuan peserta didik melalui analisis N-Gain. Analisis

ini digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung pada masing-masing kelompok. Nilai N-Gain memberikan informasi mengenai tingkat peningkatan yang dicapai peserta didik berdasarkan skor awal dan skor akhir. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Mean (%)	Kriteria	Kategori
Kontrol	70,4444	< 40% = Tidak efektif 40%–55% = Kurang efektif 56%–75% = Efektif > 76% = Sangat efektif	Efektif
Eksperimen	67,6667	< 40% = Tidak efektif 40%–55% = Kurang efektif 56%–75% = Efektif > 76% = Sangat efektif	Efektif

Hasil analisis Tabel 5 menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan kemampuan belajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Besarnya peningkatan pada masing-masing kelompok menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Perbedaan tingkat peningkatan yang diperoleh kedua kelompok selanjutnya perlu dibuktikan melalui pengujian statistik inferensial. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar.

5. Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Setelah seluruh asumsi analisis parametrik terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan. Hasil pengujian menjadi dasar dalam menerima atau menolak hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Asumsi Varians	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Equal variances assumed	1,306	58	0,197	Tidak signifikan
Equal variances not assumed	1,306	51,536	0,197	Tidak signifikan

Hasil analisis statistik Tabel 6 memberikan dasar objektif dalam menentukan ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok penelitian. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh dari output SPSS sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, interpretasi hasil penelitian tidak hanya didasarkan pada perbedaan nilai rata-rata, tetapi juga mempertimbangkan signifikansi statistiknya. Temuan ini menjadi dasar dalam menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penggunaan Quizziz terhadap hasil belajar siswa.

6. Hasil Wawancara

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga didukung oleh data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman guru selama menggunakan Google Classroom dan Quizizz dalam proses pembelajaran. Data tersebut digunakan sebagai pelengkap untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap hasil analisis statistik. Ringkasan hasil wawancara disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Wawancara Guru

No.	Aspek yang Dikaji	Hasil Wawancara	Makna Temuan
1	Penggunaan Quizizz	Guru menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik karena pembelajaran disajikan dalam bentuk kuis yang interaktif dan menarik.	Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.
2	Penggunaan Google Classroom	Guru memanfaatkan Google Classroom untuk membagikan materi, memberikan tugas, mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik, serta memantau proses pembelajaran secara daring.	Google Classroom membantu guru mengelola pembelajaran dengan lebih terstruktur dan efisien.
3	Manfaat Media Pembelajaran Digital	Guru menilai bahwa penggunaan Quizizz dan Google Classroom membuat proses pembelajaran lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan dari berbagai lokasi.	Pemanfaatan media digital mendukung keberlangsungan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu.
4	Kendala Pembelajaran	Guru masih menemukan hambatan berupa keterbatasan jaringan internet dan kemampuan sebagian peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital.	Faktor infrastruktur dan literasi digital masih menjadi tantangan dalam optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi.
5	Upaya Mengatasi Kendala	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan serta menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran ketika terjadi gangguan jaringan internet.	Adaptasi guru menjadi faktor penting agar proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif meskipun menghadapi kendala teknis.

Temuan wawancara pada Tabel 7 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas pembelajaran, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Kehadiran Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif, sedangkan Google Classroom mempermudah pengelolaan materi dan tugas pembelajaran. Di sisi lain, beberapa hambatan teknis masih ditemukan, terutama berkaitan dengan kualitas jaringan internet dan kemampuan sebagian peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi digital. Secara keseluruhan, hasil wawancara memperkuat temuan kuantitatif bahwa pemanfaatan media digital berpotensi mendukung efektivitas proses pembelajaran apabila didukung oleh kesiapan sarana dan kompetensi pengguna.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* dan *Google Classroom* sama-sama memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan di antara keduanya. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis platform yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang mengintegrasikan media tersebut. Dalam konteks ini, media digital berperan sebagai sarana pendukung yang memfasilitasi penyampaian materi, evaluasi, serta interaksi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran memiliki urgensi penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar (Fadilah et al., 2023).

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif *student engagement* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Media digital memungkinkan siswa terlibat melalui aktivitas interaktif, umpan balik langsung, dan evaluasi mandiri. Nkomo et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa apabila dirancang secara tepat. Namun, jika dibandingkan dengan Hartadi (2022), efektivitas platform evaluasi digital sangat dipengaruhi oleh karakteristik media yang digunakan, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dan *Google Classroom* tetap memiliki dampak yang relatif seimbang dalam konteks pembelajaran ekonomi.

Selain itu, efektivitas media pembelajaran digital juga berkaitan dengan kemampuan media dalam menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Studi menunjukkan bahwa media berbasis multimedia dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman konsep siswa (Tani et al., 2022; Zaski & Ratnawati, 2024). Hal ini diperkuat oleh Adler et al. (2025) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan fokus belajar siswa yang berdampak pada hasil akademik. Jika dibandingkan, *Quizizz* lebih unggul dalam aspek interaktivitas dan evaluasi cepat, sedangkan *Google Classroom* lebih dominan pada pengelolaan materi dan pembelajaran terstruktur, sebagaimana juga ditemukan oleh Kholiq et al. (2022).

Tidak ditemukannya perbedaan signifikan antara kedua kelompok juga dapat dipahami dari kesamaan kondisi pembelajaran yang diterapkan. Kedua kelas memperoleh materi, guru, dan lingkungan belajar yang sama sehingga variasi hasil tidak terlalu berbeda. Selain itu, kedua platform merupakan bagian dari ekosistem pembelajaran digital yang memiliki fungsi saling melengkapi. Jastrow et al. (2022) menegaskan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh konteks pedagogis. Hal ini sejalan dengan Mayang dan Deden (2021) yang menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran digital lebih ditentukan oleh strategi implementasi guru dibandingkan perbedaan platform yang digunakan.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh studi empiris sebelumnya yang menunjukkan efektivitas masing-masing platform secara terpisah. Annisa dan Erwin (2021) serta Pelipa et al. (2024) membuktikan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan gamifikasi. Sementara itu, Kholiq et al. (2022) serta Sariwulan et al. (2024) menunjukkan bahwa *Google Classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi melalui pengelolaan pembelajaran yang sistematis. Namun, masih terbatas penelitian yang secara langsung membandingkan kedua platform dalam desain eksperimen yang setara, sehingga hasil penelitian ini memperkaya literatur tersebut.

Hasil wawancara dalam penelitian ini memperkuat temuan kuantitatif yang diperoleh. Guru menyatakan bahwa *Quizizz* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa melalui kuis interaktif, sedangkan *Google Classroom* lebih unggul dalam pengelolaan materi, tugas, dan komunikasi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua media

memiliki karakteristik yang berbeda namun saling melengkapi dalam proses pembelajaran ekonomi. Implikasi praktisnya, guru dapat menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif interaktif, sedangkan *Google Classroom* digunakan sebagai pusat pengelolaan materi dan tugas secara sistematis dalam pembelajaran harian.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh jenis platform yang digunakan, tetapi juga oleh strategi implementasi guru dalam pembelajaran. Integrasi teknologi harus berorientasi pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar penggunaan aplikasi digital. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pembuktian empiris bahwa dua platform digital yang berbeda karakteristik *Quizizz* dan *Google Classroom* memiliki efektivitas yang relatif setara dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi, sehingga efektivitas pembelajaran lebih ditentukan oleh strategi integrasi pedagogis dibandingkan perbedaan teknologi yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *Google Classroom* dalam pembelajaran ekonomi menunjukkan efektivitas yang relatif setara dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua media digital tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator proses pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara lebih aktif. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan efektivitas kedua media telah terjawab melalui hasil analisis data yang diperoleh. Tidak adanya perbedaan yang signifikan juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat memilih dan memanfaatkan *Quizizz* maupun *Google Classroom* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tanpa harus mengkhawatirkan perbedaan capaian hasil belajar secara signifikan. Kedua media tersebut tetap memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran ekonomi yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut terkait optimalisasi strategi pembelajaran digital dengan mengombinasikan berbagai platform untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya dalam konteks pemanfaatan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. [10.31004/basicedu.v5i5.1376](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376)
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/9892>
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16. [10.30598/jpe.v2.i1.p9-17](https://doi.org/10.30598/jpe.v2.i1.p9-17)
- Chanaya, A., & Setriani, L. (2025). Penerapan Quizizz Paper-Mode Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Fase E Di Sma Negeri 1 Sarolangun. *Pendas:*



Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 62-69. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30425>

- Fiqirilah, S. K., Ridha, M. R., & Sari, D. K. (2025). Pembelajaran Digital Era Society 5.0: Pemanfaatan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Advances In Education Journal, 2*(1), 490-501. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/120>
- Hartadi, D. R. F. Perbandingan Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Quizizz dan Google Form pada Materi Pemetaan, Penginderaan Jauh dan SIG Kelas XII IPS di SMAN Mojogedang Tahun Ajaran 2021/2022. *GEADIDAKTIKA, 3*(1), 1-12. <https://jurnal.uns.ac.id/geadidaktika/article/view/63929>
- Kholiq, A., Rendo, M. D., & Fitri, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah Maume. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, 3*(12), 153-159. <https://www.jurnalintelektiva.sthf.ac.id/index.php/jurnal/article/view/821>
- Mayang, R., & Deden, D. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Mipa 1 Di Sma Negeri 8 Balikpapan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Edueco, 4*(1), 74-87. <https://doi.org/10.36277/edueco.v4i1.101>
- Pelipa, E. D., Karmila, K., & Sore, A. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sma Negeri 4 Sintang (Studi Eksperimen Dikelas X Sekolah Menengah Atas Negri 4 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024). *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9*(2), 108-118. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/4146>
- Pohan, M. M., Nasution, M. B. K., & Kurniawan, R. (2024). Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemda Rantauprapat. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, 4*(1), 1-8. <https://doi.org/10.32939/altifani.v4i1.4048>
- Rahmah, A. R., Aulia, R., & Rahmatullah, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Gawi: Journal of Action Research, 4*(2), 63-74. [10.59329/gawi.v4i2.166](https://doi.org/10.59329/gawi.v4i2.166)
- Rojabi, M. A. (2025). *Google Classroom: Panduan Lengkap untuk Guru dan Siswa*. Afdan Rojabi Publisher.
- Santoso, J. T. B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal, 4*(3), 329-336. <https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>
- Sariwulan, R. T., Alitiani, M. S., & Pratama, A. (2024). Pengaruh Lms Google Classroom Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas 10 Di Sma Insan Kamil Bogor. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2*(8), 574-583. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i8.2444>
- Shinta, L. K., & Hidayati, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Self Organized Learning Environment (Sole) Berbantu Quizizz Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 3 Nganjuk. *Dharma Pendidikan, 19*(1), 01-10. <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.508>
- Supriyatin, T. (2024). Persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. *Journal of Nusantara Education, 3*(2), 19-29. <https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.88>



- Tamaji, sampiril taurus, & Umroh, I. L. (2024). Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Fakkaar*, 5(1), 126–142. <https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.6160>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media pembelajaran digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Vionita, D., & Handayani, T. (2025). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Muga E-Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1575–1586. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.3991>
- Wardani, E. I., Noviani, L., & Sangka, K. B. (2023). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbantuan Google Calssroom Terhadap Kemandirian Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Al-Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 66-71. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p66-71>
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76-84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.27>