

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZ TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA SMA NEGERI 4 MALANG

Wafiq Nur Muhammad Arwani¹, Hary Suswanto², Syaifudin Ramadhani³, Salma Huwaida Nisrina⁴, Suti Mega Nur Azizah⁵, Veri Nurkolis⁶, Wahyu Dwi Setyawan⁷

^{1,4,5,6,7}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Departemen Elektro dan Informatika, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³SMA Negeri 4 Kota Malang, Indonesia

e-mail: wafiq.nur.2431539@students.um.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan penerapan dan implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X jurusan Informatika di SMA Negeri 4 Kota Malang. Masalah utama yang dihadapi adalah model pembelajaran dalam strategi evaluasi yang begitu monoton sehingga siswa kehilangan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran informatika. Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif pada dua kelas. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengamati peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, dilengkapi dengan uji t sampel independen untuk menilai signifikansi statistik perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil menunjukkan bahwa media Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media Google Forms. Uji t sampel independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor post-test kelas eksperimen (82,15) dan kelas kontrol (74,23), yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik. Penelitian ini menyarankan agar guru dapat mengintegrasikan platform interaktif Quizizz ke dalam praktik pengajaran dan penilaian untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Namun, penelitian ini terbatas pada platform Quizizz saja, dan penelitian lebih lanjut dapat dilakukan pada platform pembelajaran yang berbeda dan lebih interaktif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Informatika, Media Pembelajaran, Quizizz.

ABSTRACT

This study aims to determine the application and implementation of Quizizz as a learning medium in improving the learning outcomes of 10th grade students in Informatics at SMA Negeri 4 Kota Malang. The main problem faced is that the learning model in the evaluation strategy is so monotonous that students lack motivation and interest in the subject of informatics. This study employs a quasi-experimental method with a quantitative approach across two classes. Data were collected through learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods to observe improvements in student learning outcomes using the learning media, supplemented by an independent sample T-test to assess the statistical significance of differences between the experimental class and the control class. The results indicate that the Quizizz medium significantly improves student learning outcomes compared to using the Google Forms medium. The independent sample T-test revealed a significant difference between the posttest scores of the experimental class (82.15) and the control class (74.23), confirming a statistically significant difference. This study suggests that teachers can incorporate and integrate the interactive Quizizz platform into teaching and assessment practices to enhance student engagement and learning outcomes. However, this study is limited to the Quizizz platform

alone, and further research could be conducted on different and more interactive learning platforms.

Keywords: Informatics, Learning Media, learning outcomes, Quizizz.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan, yang mencakup keseluruhan proses belajar mengajar dan lingkungan belajar di sekolah, bukanlah entitas yang statis. Di Indonesia, sektor ini telah menunjukkan evolusi signifikan, tumbuh dan berkembang sejalan dengan pergantian zaman dan era. Memasuki era revolusi industri 4.0, lanskap pendidikan nasional berkembang dan kini harus berdampingan secara sinergis dengan teknologi informasi yang progresif. Kebutuhan zaman menuntut integrasi ini, menjadikan penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan mendesak. Adanya perkembangan teknologi ini mendorong transformasi dalam proses belajar mengajar, khususnya melalui penggunaan berbagai media yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Media semacam ini dirancang untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar secara aktif. Pendidikan kini dapat disampaikan dengan cara yang lebih modern, memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memaksimalkan potensi siswa (Masyrufin, 2022). Penggunaan media interaktif juga mutlak dibutuhkan agar pembelajaran dapat berjalan secara dinamis, tidak monoton, dan lebih menarik (Arsana et al., 2019). Situasi ini pada akhirnya menuntut para pendidik, khususnya guru, untuk terus belajar dan beradaptasi agar tetap relevan dengan tuntutan era dan zamannya.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah penerapannya dalam sistem penilaian atau evaluasi hasil belajar. Telah hadir beragam aplikasi dan platform yang dirancang khusus untuk media pembelajaran, dan di antaranya, *software Quizizz* menonjol sebagai inovasi yang relevan. *Quizizz* didefinisikan sebagai sebuah perangkat lunak yang memungkinkan guru untuk merancang dan membuat permainan latihan soal yang bersifat interaktif, yang dapat diimplementasikan secara efektif untuk mendukung proses mengajar di dalam kelas. Popularitas platform ini didukung oleh berbagai fitur menarik yang ditawarkannya. Fitur-fitur tersebut mencakup kemampuan untuk menyesuaikan kecepatan siswa dalam mengerjakan soal, aksesibilitas yang mudah melalui perangkat pribadi siswa, ketersediaan jutaan kuis publik yang siap pakai, editor kuis yang intuitif bagi guru, serta fungsionalitas pelaporan yang mendetail. Platform ini sangat mudah digunakan oleh guru, bahkan petunjuknya dapat disesuaikan ke dalam bahasa Indonesia. Proses pengumpulan materi pembelajaran dan pembuatan kuis, termasuk menambahkan atau mengunduh gambar secara otomatis dari internet, menjadi tugas yang jauh lebih mudah bagi guru.

Keunggulan *Quizizz* tidak hanya berhenti pada kemudahan pembuatannya, tetapi juga pada kapabilitas analitiknya. Platform ini dapat menyediakan laporan detail mengenai performa siswa untuk setiap kuis yang diberikan oleh guru, dan data mentah ini dapat diunduh secara praktis dalam format *file Excel* untuk analisis lebih lanjut (Juhañák et al., 2017; Yang et al., 2021). Dari perspektif siswa, media *Quizizz* berhasil mentransformasi proses evaluasi yang menegangkan menjadi lebih menyenangkan, terutama melalui penggunaan *slide* presentasi dan palet warna yang menarik. Di akhir setiap sesi kuis, siswa dapat mengatur kecepatan mereka sendiri dalam menjawab dan segera melihat hasilnya secara transparan. Aspek *gamifikasi* adalah inti dari daya tarik platform ini (MY et al., 2024). Tata letak kuis dirancang seperti sebuah kompetisi, menampilkan hasil berdasarkan peringkat (*ranking*). Fitur ini terbukti membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif secara sehat. Untuk menghibur siswa saat mereka belajar dan berlatih menjawab soal, platform ini dilengkapi dengan berbagai tema visual, *avatar* yang dapat dipersonalisasi, dan musik latar yang dinamis. Pada akhirnya,

penggunaan platform ini secara efektif dapat menstimulasi persaingan positif antar siswa, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan fokus serta perhatian mereka selama tes atau latihan soal.

Informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan sangat penting di era revolusi industri yang berbasis digital saat ini. Mata pelajaran ini berfungsi memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai teknologi informasi yang sangat dibutuhkan di berbagai bidang kehidupan modern. Namun, ironisnya, terdapat kesenjangan di mana pelajaran Informatika ini seringkali dianggap sulit dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa. Beberapa faktor utama diidentifikasi bertanggung jawab atas persepsi negatif ini. Pertama, materi pelajaran Informatika biasanya bersifat rumit dan abstrak. Siswa dituntut untuk memahami konsep kompleks seperti bahasa pemrograman, struktur algoritma, dan teori komputasi yang membutuhkan daya pikir logis serta analitis yang kuat. Siswa seringkali menjadi frustrasi dan kehilangan motivasi belajar karena kesulitan dalam memahami materi ini. Kedua, Informatika memerlukan keterampilan praktis seperti *coding* dan penggunaan perangkat lunak khusus, namun pembelajaran lanjut menjadi sulit karena banyak siswa tidak mahir menggunakan komputer. Kondisi ini diperburuk oleh fakta bahwa beberapa sekolah tidak memiliki fasilitas laboratorium komputer atau akses internet yang memadai. Ketiga, pelajaran Informatika menjadi kurang menarik akibat pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang variatif dan masih dominan berpusat pada guru (Indah, 2024; Masardi, 2025; Primansyah et al., 2025). Pembelajaran yang hanya berfokus pada teori dan catatan membuat siswa pasif dan bosan. Akibatnya, minat siswa dalam belajar menurun drastis, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Herlina et al., 2023).

Kesenjangan antara pentingnya mata pelajaran Informatika dan rendahnya hasil belajar siswa ini terkonfirmasi secara spesifik di lokasi penelitian. SMA Negeri 4 Malang, yang menjadi tempat peneliti melaksanakan penelitian, menunjukkan fenomena permasalahan yang serupa. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam yang dilakukan sebelumnya dengan pemangku kepentingan di sekolah tersebut, diperoleh data bahwa proses belajar mengajar mata pelajaran Informatika yang dilaksanakan saat ini belum begitu menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Ditemukan bahwa guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah. Lebih lanjut, proses evaluasi yang dilakukan masih menggunakan media yang sangat sederhana, seperti tes tulis di kertas, dan belum terintegrasi dengan media pembelajaran interaktif terbaru yang berbasis teknologi. Dampak langsung dari situasi ini sangat nyata: data akademik menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran Informatika berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh kurikulum sekolah. Realitas ini menunjukkan adanya urgensi untuk melakukan intervensi perbaikan dalam metode pengajaran dan evaluasi di sekolah tersebut (Hartoyo et al., 2025; Tiban et al., 2025).

Dengan berbagai hambatan yang telah teridentifikasi, pelajaran Informatika di SMA Negeri 4 Malang menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi yang konkret dalam metode pembelajaran. Salah satu cara yang diusulkan untuk melakukan intervensi ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa. Beberapa penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *Quizizz* pada berbagai mata pelajaran telah mengungkapkan bahwa terjadi kenaikan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Terdapat perbedaan yang jelas antara kelas yang menggunakan *Quizizz* dan kelas yang tidak. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Cholik (2023) meneliti penggunaan *Quizizz* pada jenjang SMK dan menunjukkan hasil bahwa *Quizizz* lebih unggul dalam meningkatkan minat serta hasil belajar

siswa. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, *nilai kebaruan* atau *novelty* dari penelitian ini adalah keinginan untuk melakukan riset spesifik terhadap penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran Informatika di tingkat SMA, sebuah jenjang yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

Penelitian ini secara spesifik menambahkan sebuah studi kasus mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), yang melengkapi penelitian sebelumnya yang berfokus di jenjang SMK. Fokus pada mata pelajaran Informatika juga menjadi penting karena karakteristik materinya yang abstrak dan dianggap sulit oleh siswa. Intervensi ini diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih interaktif dan kompetitif secara sehat. Berdasarkan urgensi masalah yang ada di SMA Negeri 4 Malang, yaitu rendahnya hasil belajar Informatika di bawah KKM dan penggunaan metode evaluasi yang masih konvensional, maka implementasi *Quizizz* diajukan sebagai solusi inovatif. Dengan demikian, peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai: “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 4 Malang”. Penelitian ini dirancang untuk mengukur secara empiris dampak dari intervensi tersebut, dengan harapan dapat memberikan bukti konkret mengenai efektivitas *Quizizz* dalam mengatasi masalah partisipasi dan hasil belajar siswa pada konteks yang spesifik ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan desain eksperimen memiliki maksud sebagai metode penelitian untuk mencari pengaruh terhadap satu perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lain dengan kondisi yang dikendalikan (Irawan., 2023). Atau dapat diartikan bahwa penelitian ini untuk mengetahui sebab dan akibat dari perlakuan yang ada dan kondisi kepada subjek penelitian.

Tabel 1. Alur Penelitian

Objek	Alur Penelitian		
Kelas Eksperimen	X ₁	Y ₁	X ₃
Kelas Kontrol	X ₂	Y ₂	X ₄

*Keterangan:

X₁ X₂ : Pre-Test

X₃ X₄ : Post-Test

Y₁ : Latihan soal dengan media Quizizz

Y₂ : Latihan soal dengan media Google Form

Tabel 1 di atas merupakan rancangan penelitian dengan desain eksperimen menggunakan Pre-Test dan Post-Tets. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Malang dengan Populasi penelitian adalah siswa kelas X. kemudian dari populasi tersebut dilakukan penglompokan dengan teknik Cluster Random Sampling dan menghasilkan sampel penelitian kelas X-KG dan X-KA yang masing-masing kelas tersebut terdiri dari 36 siswa. Kemudian, untuk kelas X-KA merupakan kelas eksperimen dengan Pre-test dan Post-tets menggunakan media quizziz, sedangkan kelas X-KG merupakan kelas kontrol dengan Pre-test dan Post-test menggunakan media google form.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil dari Pre-test dan Post-tets yang menunjukkan hasil belajar dan kemampuan pengetahuan siswa dalam pelajaran informatika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan aktivitas menggunakan Quizizz dan Google Form. Latihan berjumlah 30 butir soal tentang pelajaran informatika. Kemudian, data yang didapat diolah melalui analisis menggunakan software SPSS untuk uji hipotetsis secara statistik. Uji

data yang dilakukan berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene's. untuk uji selanjutnya dilakukan dengan uji Paired Sample T-test dan Independent Sample T-test. Hasil uji tersebut diperoleh kemudian diolah untuk membuktikan hipotesis dan hasil penelitian yang dideskripsikan menjadi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini merupakan hasil dari uji yang dilakukan dengan beberapa metode untuk menghasilkan kesimpulan data. Uji tersebut meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample T-test, dan uji Independent sample T-test. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini merupakan hasil dari beberapa uji tersebut terkait judul penelitian ini dan penjelasannya dari hasil uji.

1. Uji Normalitas

Setelah memperoleh data, uji pertama yang dilakukan adalah uji untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dengan uji normalitas. Data yang normal merupakan suatu hal yang penting dan data yang normal dianggap mewakili populasi secara umum (P. Mishra Et Al., 2019). Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-wilk)

Objek	Data	Hasil Signifikansi
Kelas Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,345
	<i>Post-tets</i>	0,298
Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,312
	<i>Post-test</i>	0,331

Berdasarkan tabel 2 hasil pengolahan data untuk uji normalitas dapat dilihat di Tabel 2 tersebut bahwa keseluruhan data menunjukkan distribusi yang normal. hal tersebut berdasarkan asumsi penarikan deskripsi bahwa jika nilai Sig. atau probabilitas $>0,05$ maka, data yang didapat berdistribusi normal. sedangkan jika nilai Sig. $<0,05$ maka, data tidak terdistribusi dengan normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data normal selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas data untuk mengetahui apakah data yang didapat bersifat homogen. Uji ini juga digunakan untuk mengetahui apakah sampel data tersebut berasal dari kelompok dengan populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas menggunakan uji Levene's, untuk hasil uji dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Data	Levene's Test	Hasil Signifikansi
<i>Pre-test</i>	0,512	0,477
<i>Post-test</i>	4,325	0,041

Tabel 3 menunjukkan hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Levene's. dapat dilihat bahwa antara Pre-test dan Post-test memiliki perbedaan terkait hasil homogenitas data. Data Pre-test dengan hasil signifikansi 0,447 dapat dikatakan homogen karena nilai Sig. $> 0,05$. Sedangkan untuk data Post-test dengan hasil signifikan 0,041 dapat dikatakan tidak homogen karena nilai Sig. $< 0,05$. Jadi ada perbedaan antara data Pre-test dan Post-test diuji dengan uji homogenitas Levene's.

3. Uji Paired Sample T-test

Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya peneliti melaksanakan uji Paired Sample T-test untuk mengetahui derajat persebaran nilai yang dihasilkan subjek penelitian. Uji ini dilakukan untuk mengetahui antara Pretest dengan Posttest

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap kelas akan menghasilkan uji ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil Peretest dan Posttest yang dilaksanakan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-test

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest	Hasil Signifikansi
Eksperimen	70,22	82,11	0,000
Kontrol	68,12	74,22	0,000

Tabel 4 menunjukkan hasil dari rata-rata pretest dan posttest dari kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian ada hasil nilai signifikansi dari uji paired sample T-test yang dilakukan pada data kedua kelas. Hasil signifikansi dapat dilihat di tabel atas, untuk kelas eksperimen nilai signifikansi $< 0,05$ dan kelas kontrol nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga hasil dari kedua kelas ini pada pretest dan posttest memiliki nilai dan peningkatan yang signifikan.

4. Uji Independent Sample T-test

Setelah mengetahui hasil terkait uji paired sample T-test yang ada pada dua kelas tersebut dan didapatkan hasil yang sama-sama meningkat signifikan terkait nilai hasil dari tes yang dilaksanakan. Uji selanjutnya adalah membandingkan jenis tes yang sama dari kedua kelas tersebut. Untuk Pretest tersendiri dan Posttest tersendiri. Sehingga dapat dilihat nilai dan derajat signifikansi yang dihasilkan dari nilai tes yang telah didapatkan. Uji ini berupa uji Independent Sample T-test.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-test

	<i>t-test for equality of means</i>		
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	0,18	70,00	0,857
<i>Equal variances not assumed</i>	6,12	66,5	0,000

Tabel 5 menunjukkan hasil pengujian independent sample T-test bahwa terdapat nilai signifikansi yang berbeda dalam menunjukkan hasil tes yang dilakukan. Untuk mendeskripsikannya dapat dilihat bahwa pretest yang dilaksanakan bersifat homogen, sehingga nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol dalam uji ini dapat dilihat dengan nilai Sig. $> 0,05$ yaitu 0,857 sehingga data pretest tidak menunjukkan hasil yang berbeda secara signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Untuk hasil posttest karena tidak homogen maka dapat dilihat pada hasil equal variances not assumed dengan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan nilai antara Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan yang signifikan.

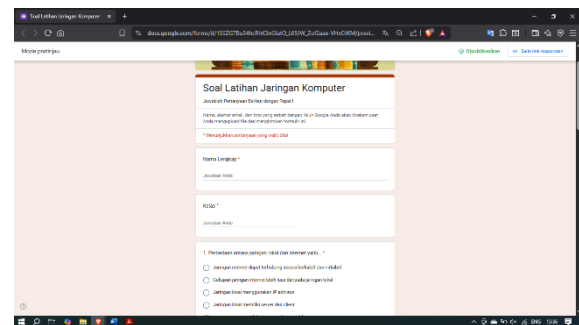
Tabel 6. Rata-rata hasil

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest
Eksperimen	70,22	82,11
Kontrol	68,12	74,22

Pada tabel 6 di atas, dapat diketahui perbedaan hasil kuis yang dilakukan oleh siswa dari kelas eksperimen dan kontrol baik dari hasil pretest maupun posttest. Hasil pretest tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena pretest mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap siswa. Akan tetapi hasil pretest pada kelas eksperimen lebih unggul sedikit dari hasil kelas kontrol. Kemudian adanya perbedaan yang signifikan dan jauh pada hasil posttest yang dilakukan, kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Sehingga perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas menunjukkan perbandingan yang signifikan. Hasil uji yang didapatkan ini merupakan perlakuan yang dilakukan dengan kelas eksperimen menggunakan software quizizz sedangkan kelas kontrol menggunakan google form.



(a)



(b)

Gambar 1. Tampilan antar muka *software* Latihan soal dan evaluasi (a) *Software* quizzizz (b) *Software* Google Form

Gambar 1 di atas menunjukkan tampilan dari *software* yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam segi penampilan *quizzizz* lebih menarik daripada *google form*. Faktor penampilan antarmuka ini menunjukkan bahwa *quizzizz* lebih efektif dan menarik bagi para siswa. Sehingga dalam melaksanakan latihan soal siswa lebih tertarik dan hasil yang didapatkan menunjukkan peningkatan. Keunggulan *quizzizz* ini memberikan animasi dan interaksi bagi siswa dalam mengerjakan soal latihan. Untuk *google form* tampilan yang bersifat monoton dan membuat siswa hanya mengerjakan soal seperti menggunakan ujian tertulis dalam bentuk cetak, sehingga kurang begitu menarik dan meningkatkan motivasi untuk mengerjakan soal yang ada.

Pembahasan

Temuan utama dari penelitian ini adalah konfirmasi statistik mengenai dampak superior dari *software* evaluasi *Quizizz* dibandingkan dengan *Google Form* terhadap hasil belajar siswa. Analisis Independent Sample T-test pada data post-test menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen, yang menggunakan *Quizizz*, mencatatkan rata-rata post-test (82,11) yang jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang menggunakan *Google Form* (74,22). Temuan ini secara langsung mengatribusikan keunggulan tersebut pada intervensi yang diberikan. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa tidak semua media pembelajaran digital memiliki efektivitas yang sama. Aspek-aspek seperti antarmuka pengguna, interaktivitas, dan elemen gamification yang terdapat dalam *Quizizz*, namun absen di *Google Form*, tampaknya memainkan peran krusial dalam memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan pencapaian akademik siswa.

Validitas kesimpulan ini didukung kuat oleh hasil uji prasyarat yang dilakukan. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk mengonfirmasi bahwa seluruh data, baik pre-test maupun post-test untuk kedua kelompok, terdistribusi normal (nilai Sig. > 0,05), yang memenuhi asumsi dasar untuk pengujian parametrik (Hasanah et al., 2024; Muslimah et al., 2025; Ningartuti et al., 2024; Mishra et al., 2019). Lebih penting lagi, uji homogenitas Levene's pada data pre-test menunjukkan nilai signifikansi 0,477 (jauh > 0,05), yang membuktikan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Analisis Independent Sample T-test pada data pre-test juga menghasilkan signifikansi 0,857, yang menegaskan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen (Mean 70,22) dan kelas kontrol (Mean 68,12) sebelum perlakuan. Titik awal yang setara ini sangat fundamental karena mengisolasi perlakuan (*Quizizz* vs *Google Form*) sebagai variabel utama yang menyebabkan perbedaan pada hasil akhir.

Analisis Paired Sample T-test memberikan wawasan tambahan mengenai peningkatan internal di dalam masing-masing kelompok. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan secara statistik ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$) setelah intervensi. Kelompok kontrol (Google Form) meningkat dari 68,12 menjadi 74,22, dan kelompok eksperimen (Quizizz) meningkat dari 70,22 menjadi 82,11. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital untuk latihan soal, bahkan yang bersifat statis seperti Google Form, tetap memberikan manfaat belajar yang lebih baik daripada tidak sama sekali. Namun, signifikansi temuan ini terletak pada magnitudo peningkatan. Peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen jauh lebih besar, menunjukkan bahwa meskipun kedua alat tersebut fungsional, Quizizz secara substansial lebih efektif dalam mengakselerasi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa (Oktafrizal et al., 2025; Pramularsih & Puspita, 2025).

Titik analisis yang paling menentukan adalah perbandingan post-test antar kelompok. Uji homogenitas Levene's pada data post-test menghasilkan nilai signifikansi 0,041, yang berarti data tersebut tidak homogen ($\text{Sig. } < 0,05$). Pelanggaran asumsi homogenitas ini mengharuskan pembacaan hasil Independent Sample T-test pada baris Equal variances not assumed (Uji T Welch). Pada baris tersebut, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($\text{jauh } < 0,05$). Hasil ini secara definitif menolak hipotesis nol dan membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada hasil belajar akhir antara siswa yang menggunakan Quizizz dan yang menggunakan Google Form. Perbedaan rata-rata nilai yang mencolok antara kedua kelompok pada Tabel 6, yang tidak terlihat pada pre-test, secara meyakinkan menunjukkan superioritas pedagogis dari intervensi Quizizz.

Penjelasan yang paling logis atas temuan ini terletak pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang ditawarkan kedua software. Sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 1, Google Form menyajikan tampilan yang bersifat monoton dan fungsional, esensinya adalah digitalisasi dari ujian kertas cetak. Sebaliknya, Quizizz dirancang dengan elemen gamification yang kuat, menampilkan animasi, umpan balik interaktif, dan suasana kompetitif yang menarik. Faktor-faktor ini diduga kuat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa tidak merasa sedang "diuji" melainkan sedang "bermain", yang membuat proses pengerjaan soal latihan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Keterlibatan yang lebih tinggi ini pada gilirannya menghasilkan pemrosesan materi yang lebih dalam dan retensi pengetahuan yang lebih baik (Febriansah et al., 2024; Suparmini et al., 2024).

Temuan ini memperkuat dan selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyoroti dampak positif Quizizz. Penelitian Octorina (2021) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini pada mata pelajaran IPS. Studi lain yang mendukung temuan ini mencatat bahwa Quizizz membuat proses penilaian menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar. Lebih lanjut, manfaat ini juga terkait dengan aspek kognitif, di mana Sanga (2019) melaporkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi spesifik dengan secara langsung membandingkan Quizizz dengan alat digital non-gamifikasi (Google Form), sehingga mengisolasi gamification sebagai faktor diferensial utama yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Ekantini & Damayanti, 2023; Muhamad & Aliyyah, 2025; Munirah & Sahriani, 2024).

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz adalah alat evaluasi digital yang lebih unggul daripada Google Form dalam konteks meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi praktisnya adalah pendidik perlu mempertimbangkan aspek gamification dan keterlibatan siswa dalam memilih teknologi pembelajaran, bukan hanya sekadar mendigitalisasi materi. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Fakta bahwa data post-test menjadi tidak

homogen (Sig. 0,041) setelah perlakuan menunjukkan bahwa Quizizz mungkin memiliki dampak yang berbeda-beda terhadap siswa, berpotensi memperlebar kesenjangan antara siswa berkinerja tinggi dan rendah. Penelitian ini juga tidak mengukur faktor-faktor afektif seperti motivasi secara langsung, serta tidak menguji retensi jangka panjang. Penelitian di masa depan disarankan untuk mengeksplorasi dampak diferensial Quizizz pada berbagai segmen siswa dan mengukur efektivitasnya untuk retensi pengetahuan jangka panjang. Selain itu, studi di masa depan dapat menyelidiki bagaimana fitur-fitur interaktif Quizizz, seperti poin, grafik hasil, papan peringkat, dan umpan balik instan, secara spesifik memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa di berbagai konteks pembelajaran dan demografi siswa (Oktafrizal et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian tentang implementasi Quizizz dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA negeri 4 Malang, menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Hasil ini didapat dari perbandingan perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz sebagai media pembelajaran untuk evaluasi hasil pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media google form sebagai media evaluasi pembelajaran. dari kedua kelas ini, kelas eksperimen yang menggunakan quizizz memiliki hasil rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dan memiliki perbandingan yang signifikan. Implementasi media Quizizz dalam pembelajaran mampu menarik semangat para siswa dalam mengerjakan soal dan latihan yang diberikan. Dibandingkan dengan media google form yang secara penggunaan hanya memindahkan model latihan soal secara cetak kepada latihan soal menggunakan bantuan google form yang tersedia secara online. Dari hasil ini media quizizz bisa dijadikan alternatif dalam peningkatan hasil belajar siswa bagi para guru yang melaksanakan pembelajaran pada umumnya dan terkhusus dalam pembelajaran informatika di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JIPI/article/view/5094>
- Ekantini, A., & Damayanti, I. L. (2023). “Quizizz” As An Evaluation Of Advanced Natural Science Learning To Increase Concentration In Post-Pandemic Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 9(1), 73. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i1.52552>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Gamification Developments In Education. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hartoyo, A., et al. (2025). Intervensi Nilai Berkeadilan Sosial Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4343>
- Hasanah, M., et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Portofolio Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 6 Mataram. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 4(2), 77. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3134>

- Herlina, N., et al. (2023). Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Mtsn 6 Agam. *Journal Of Educational Management And Strategy*, 2(1), 86–103. <https://doi.org/10.57255/jemast.v2i1.231>
- Indah, N. (2024). Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Operasi Bilangan Kelas 4 Sd. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(4), 382. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3497>
- Irawan, P. A. N. H. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekstrim Kelas Xi. *Student Online Journal*, 3(1).
- Juhaňák, L., Zounek, J., & Rohlíková, L. (2017). Using Process Mining To Analyze Students' Quiz-Taking Behavior Patterns In A Learning Management System. *Computers In Human Behavior*, 92, 496. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.015>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas 5 Sdn Gogodalem 1. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(3), 941. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 29–36. <https://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/jipbt/article/view/393>
- Mishra, P., et al. (2019). Descriptive Statistics And Normality Tests For Statistical Data. *Annals Of Cardiac Anaesthesia*, 22(1), 67. https://doi.org/10.4103/aca.ACA_157_18
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran Ips. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(2), 764. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Munirah, M., & Sahriani, S. (2024). Transformation Of Student Motivation Through The Use Of Quizizz In Language Learning: A Longitudinal Approach In Secondary Education. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(6). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i06.30354>
- Muslimah, H., Istiningsih, S., & Saputra, H. H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Sd. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(2), 857. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- MY, N., Hajar, S., & Arsyad, N. F. (2024). Utilizing Quizizz For Game-Based Learning In Elementary Science Education. *Journal Of Education And Computer Applications*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.69693/jeca.v1i1.2>
- Ningartututi, P. G., et al. (2024). Pengaruh Model Pbl Berbantu Papan Diorama Untuk Meningkatkan Literasi Sosial Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 4(3), 166. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3255>
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Sosearch: Social Science Educational Research*, 1, 68–74. <https://jurnal.stkipmegarezky.ac.id/index.php/sosearch/article/view/373>
- Oktafrizal, O. F., Alim, J. A., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Matematis Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(1), 169. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>

- Pramularsi, M. S., & Puspita, R. D. (2025). Penerapan Teori Belajar Kognitif Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sd Berbasis Dimensi Bernalar Kritis Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(1), 304. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4584>
- Primansyah, A., Bunyamin, B., & Nugrahani, D. (2025). Peran Kepala Sekolah Sebagai Manajer Dalam Digitalisasi Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) Di Sekolah Dasar. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(1), 127. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4688>
- Sanga, L. L. P. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dosen Pendidikan (Jdp)*, 12, 29–33. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jdp/article/view/18822>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital. *Education And Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Tiban, S. P. B., Abdullah, G., & Marshanawiah, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(1), 340. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4617>
- Yang, C., et al. (2021). Testing (Quizzing) Boosts Classroom Learning: A Systematic And Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 147(4), 399. <https://doi.org/10.1037/bul0000309>