

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 Sangalla'

Riston Jufro Bangalangi ^{1*}, Ervianti ², Dina Gasong ³

^{1 2 3} Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia

*ristonbangalangi04@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mengatasi kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA di SMPN 1 Sangalla', pembelajaran masih cenderung didominasi metode konvensional yang menyebabkan kejenuhan dan hasil belajar kurang optimal. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media, salah satunya dengan memanfaatkan platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Sangalla', terdiri atas kelas VIIA sebagai kelompok kontrol (30 siswa) dengan pembelajaran konvensional dan VIIB sebagai kelompok eksperimen (29 siswa) dengan pembelajaran menggunakan Quizizz. Instrumen berupa 19 soal pilihan ganda yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (*Cronbach's Alpha* = 0,830). Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25 melalui statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene test*, serta *Independent Samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen (78,22) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (71,05). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelompok. Integrasi video interaktif dalam Quizizz, yang memungkinkan berhenti pada titik tertentu untuk menampilkan pertanyaan atau penjelasan tambahan, terbukti meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Tata Surya.

Kata kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran IPA

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar pada pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah. Teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa (Darmawan et al., 2024). Pemerintah melalui UU No. 11 Tahun 2019 dan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Perkembangan teknologi pembelajaran yang bisa menjadi inovasi baru yang bisa diwujudkan sebagai alat bantu pelajaran yakni media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk mengaplikasikannya. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka, mengasah kemampuan membangun pemahaman mereka, berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi.

<https://doi.org/10.54065/pelita.5.2.2025.946>

Pembelajaran interaktif menekankan pada pengembangan keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Ummah, 2024). Media pembelajaran interaktif ini dapat membuat pembelajaran lebih efisien, menarik, dinamis, dan menyenangkan. Penggunaan beragam sumber belajar juga memiliki keuntungan mengurangi kebosanan siswa dengan menghadirkan variasi di dalam kelas (Novita & Harahap, 2020). Media pembelajaran adalah Segala sesuatu, baik teknis maupun fisik, yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. (Prajoko & Mutia, 2019). Salah satu komponen utama agar pembelajaran dapat efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan dengan penggunaan media, misalnya media dengan warna-warna menarik dapat diberikan kepada anak-anak yang tertarik pada warna; hal yang sama berlaku untuk jenis media lainnya. Pesan pembelajaran dapat disampaikan lebih jelas dengan penggunaan media. Siswa mungkin merasa sulit untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan kepada mereka, terutama jika instruktur tidak terampil dalam hal tersebut (Paputungan & Paputungan, 2023). Tujuan pembelajaran harus memperhatikan pemilihan materi pembelajaran, idealnya harus mencakup setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, emosional dan psikomotorik. Hal ini menjamin bahwa materi pembelajaran sejalan dengan tujuan pembelajaran dan tidak menyimpang darinya. Materi pembelajaran memiliki kekuatan untuk memengaruhi sikap, perilaku dan pengetahuan siswa. Media pembelajaran tidak selalu dapat menyampaikan informasi dengan jelas, dalam kasus tertentu, konsep, simbol, atau sesuatu yang lebih umum harus disertakan, diikuti dengan penjelasan yang baik. Siswa harus menggunakan prosedur dan kemampuan tertentu untuk memahami dan mengevaluasi konten yang disampaikan.

Sumber belajar yang dipilih harus disesuaikan dengan keterampilan dan kebutuhan siswa untuk membantu mereka memahami materi (Dina et al., 2025). Guru dapat memanfaatkan berbagai situs web sebagai alat pembelajaran interaktif. Seiring perkembangan zaman media pembelajaran telah bertransformasi menjadi platform digital seperti *Quizizz*. Melalui berbagai elemen termasuk permainan kuis, tugas, dan presentasi, *Quizizz* merupakan platform interaktif yang mendorong pendidikan interaktif antara siswa dan guru. (Situmeang, 2022). Berbagai pertanyaan yang menarik bisa disajikan menggunakan *platform* pembelajaran *Quizizz* dan sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. *Quizizz* ini berfungsi sebagai *platform* yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran menarik bagi para guru dan siswanya. *Quizizz* ini tersedia dalam bentuk website maupun aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti computer, *smartphone* dan tablet untuk menyelesaikannya (Nababan et al., 2023).

Quizizz juga dimanfaatkan untuk media pembelajaran video interaktif yang menarik dan menyenangkan, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini. Selain membuat kuis, *Quizizz* juga menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi secara bersamaan sehingga dapat membuat video interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan *Quizizz* akan memberikan kemudahan kepada guru untuk memberikan layanan pengajaran remedialnya (Sukartini, 2022). Sejalan dengan itu, *Quizizz* memungkinkan pengguna untuk membuat dan menggunakan materi pembelajaran visual dan audio yang mudah dipahami. Salah satu keunggulan *Quizizz* adalah dapat digunakan sebagai materi penilaian pembelajaran. Misalnya *Quizizz* menampilkan wawasan dan informasi tentang hasil pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran bagi guru.

Penggunaan media ini juga bisa sebagai alat bantu belajar di rumah, terutama untuk tugas sekolah (PR). Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas terutama di lingkungan

belajar virtual, mereka dapat belajar dan bermain dengan media yang menarik. Permainan yang kreatif, menyenangkan, dan imajinatif akan mendorong motivasi dan hasil belajar peserta didik (Nurmalia, 2021). *Quizizz* adalah platform pembelajaran online yang interaktif dan menarik, dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Selain menyajikan kuis, *Quizizz* juga memungkinkan pembuatan video interaktif dengan unsur visual, audio dan interaksi yang meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan dari konsep tersebut maka peneliti memilih menerapkan penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran IPA (Medianto, 2023).

Hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran selama jangka waktu yang telah ditentukan dikenal sebagai capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai cerminan upaya pembelajaran. Idealnya, siswa akan mencapai hasil pembelajaran yang lebih tinggi jika mereka berupaya lebih keras dalam belajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dievaluasi menggunakan capaian pembelajaran sebagai standar (Yandi, 2023). Capaian pembelajaran memberikan standar dan acuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh instruktur. Selain perilaku individu yang dapat diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap dan keterampilan, guru dapat menggunakan capaian pembelajaran untuk menilai pencapaian atau perubahan siswa (Somayana, 2020).

SMP Negeri 1 Sangalla' adalah salah satu Lembaga Pendidikan negeri yang berakreditasi A yang terletak di Jl. Korpri No. 20 Tongko Sarapung Sangalla Tana Toraja, Kelurahan Tongko Sarapung, Kec. Sangalla, Kab. Tana Toraja Prov. Sulawesi Selatan, dan Ibu Ema Lapu', S.Pd, M.Pd saat ini sebagai kepala SMPN 1 Sangalla', dan sekolah ini juga menerapkan kurikulum Merdeka Belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 27 Maret 2025 di SMPN 1 Sangalla', peneliti menemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih tergolong kurang bervariasi. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di sekolah masih sering memanfaatkan sumber belajar yang umum digunakan di lingkungan pendidikan, yang cenderung bersifat tekstual dan berbasis penyajian informasi satu arah. Meskipun cara penyajian materi memiliki keunggulan tersendiri, namun penggunaannya belum sepenuhnya efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terlihat khususnya pada mata pelajaran IPA, yang kerap dianggap sulit divisualisasikan dan dipahami apabila hanya disampaikan melalui bentuk teks.

Hasil wawancara terbuka dengan Bapak Lucky Pratama Lebang, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran saat ini metode yang sering digunakan masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan interaksi dalam kelas cenderung satu arah, di mana peran aktif siswa masih terbatas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum terlalu bervariasi, sehingga daya tarik pembelajaran bagi siswa belum optimal. Kondisi ini berpengaruh terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan hasil belajar, serta munculnya kejenuhan dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Quizizz* yang di dalamnya kita tidak hanya bisa membuat soal kuis tapi juga video pembelajaran interaktif yang nantinya akan diterapkan kepada siswa pada mata pelajaran IPA, dan mekanisme video interaktif yang akan peneliti terapkan nantinya ketika dijalankan maka video akan berjalan sekitar beberapa detik atau beberapa menit dan nantinya akan berhenti otomatis, sehingga akan muncul soal atau materi, sehingga siswa dapat menjawab soal dari dalamnya atau berinteraksi secara langsung dengan video tersebut, yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menangkap inti dari materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian terdahulu menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* berdampak positif pada motivasi dan capaian belajar di pendidikan menengah, meski sebagian besar masih berfokus pada fungsi kuis/evaluasi. *Quizizz* didesain untuk pengguna dari berbagai kelompok usia peserta didik agar dapat menghibur dan sesuai dengan konteks pembelajaran. *Quizizz* dapat dimodifikasi untuk menyediakan informasi yang lebih interaktif, visual dan berfokus pada media bagi siswa yang lebih mudah. Pertanyaan didalamnya disusun menggunakan suara, foto, video serta memanfaatkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih singkat dan kita juga bisa menambahkan beberapa materi didalamnya (Pakudu & Safaat, 2024). Namun, keterbatasan yang masih terlihat pada sebagian besar penelitian terkini adalah pemanfaatan platform *Quizizz* yang umumnya hanya difokuskan sebagai sarana evaluasi setelah proses pembelajaran selesai (*post-learning assessment*). Dalam skema tersebut, materi ajar disampaikan terlebih dahulu menggunakan media atau metode lain, kemudian *Quizizz* digunakan semata-mata untuk mengukur pemahaman siswa.

Pendekatan ini belum memaksimalkan potensi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang terintegrasi, di mana materi dapat disajikan secara langsung di dalam platform melalui video interaktif yang disisipi pertanyaan pada momen-momen strategis (*in situ questioning*) yang artinya dapat dijawab saat itu juga. *Quizizz* untuk teknologi pembelajaran yang digunakan guru masih menekankan pada penyajian dan penilaian konten materi dan hasil. Guru terus mengatur minat belajar siswa secara verbal. Tantangan ini mendorong peneliti untuk mengambil rumusan penelitian tentang bagaimana penggunaan video interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru akan merasa lebih mudah jika mengendalikan proses pembelajaran ada saat media pembelajaran dikelola dengan baik. Di antara sekian banyak fitur yang terdapat pada *Quizizz*, video interaktif Adalah salah satu yang menarik karena mendorong siswa untuk secara aktif menyerap ide dan berkonsentrasi mendengarkan (Prabowo & Kaan, 2025).

Video interaktif yang dibuat menggunakan platform *Quizizz* diharapkan dapat menjadi media yang bisa terus dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman siswa tentang hal yang dipelajari, serta mendorong mereka untuk memilih dan lebih mendalami materi yang dipelajari. Media ini diharapkan juga dapat membantu siswa untuk menjadi individu yang lebih empatik, sadar, dan kritis dalam proses pembelajaran (Hasna, 2024). Sejalan dengan itu, peneliti juga menemukan beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, membuat video pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Quizizz* untuk mendukung pembelajaran IPA masih jarang diteliti, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian pada kelas VII dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk menentukan apakah dengan menggunakan *Quizizz* dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki keunggulan pada aspek inovasi media pembelajaran yang digunakan. Berbeda dengan sebagian besar penelitian terdahulu yang memanfaatkan aplikasi *Quizizz* hanya sebagai sarana evaluasi berbentuk kuis atau presentasi materi, penelitian ini mengembangkan fitur video pembelajaran interaktif di dalam *Quizizz*. Video tersebut dirancang untuk berhenti secara otomatis pada titik-titik tertentu guna menampilkan pertanyaan atau penjelasan tambahan, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mekanisme ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah atau pasif. Dengan adanya interaksi tersebut, peserta didik dapat secara aktif memberikan respon, mengajukan pertanyaan, maupun menguji pemahamannya secara langsung melalui aktivitas atau umpan balik yang diberikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Kedua kelompok diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Sangalla' pada tahun ajaran 2025/2026, dengan populasi berjumlah 59 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu VIIA (30 siswa) sebagai kelompok kontrol dan VIIB (29 siswa) sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran IPA, sehingga sesuai dengan karakteristik yang diinginkan peneliti. Wawancara terbuka dengan guru IPA kelas VII dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung terkait proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data administratif sekolah, RPP, dan dokumen lain yang relevan.

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kompetensi pada materi Tata Surya. Setiap butir soal diberi skor 5 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah, kemudian skor akhir dikonversikan ke dalam skala 100. Sebelum digunakan pada penelitian, instrumen ini terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* melalui bantuan program SPSS versi 25, yang pada saat uji pertama menghasilkan 16 soal valid dan 4 soal tidak valid, dan kemudian pada uji validitas kedua menghasilkan 19 butir soal valid dan 1 butir soal tidak valid sehingga butir yang tidak valid tersebut dihapus. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,830, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahapan. Pertama, dilakukan pemberian pretest ditujukan kepada kedua kelompok guna mengukur pengetahuan awal siswa pada materi Tata Surya. Kedua, dilaksanakan perlakuan pembelajaran selama tiga kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen, digunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam menjawab kuis yang diberikan. Sementara itu, Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional, yakni proses belajar mengajar yang berpusat pada guru serta mengandalkan buku paket sebagai sumber utama materi. Pada pelaksanaannya, guru menyampaikan penjelasan secara langsung melalui ceramah, memberikan contoh soal, serta mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan yang terdapat dalam buku.

Data penelitian dianalisis secara statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Proses analisis diawali dengan penerapan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum data, meliputi perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk memastikan distribusi data; data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05. Uji homogenitas varians dilakukan melalui *Levene's Test* untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok, data dinyatakan homogen apabila nilai Sig. > 0,05. Kedua uji ini menjadi prasyarat untuk memastikan data memenuhi ketentuan uji parametrik. Setelah kedua asumsi terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis adalah H_0 ditolak apabila nilai Sig. < 0,05, yang dapat mengindikasikan adanya pengaruh signifikan perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan dalam Penelitian ini untuk memastikan setiap butir soal mampu mengukur indikator yang telah ditetapkan secara tepat. Pengujian dilakukan menggunakan analisis korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Kriteria yang digunakan adalah butir soal dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 dan nilai Sig. < 0,05, yang pada saat uji pertama menghasilkan 16 soal valid dan 4 soal tidak valid, dan kemudian pada uji validitas kedua menghasilkan 19 butir soal valid dan 1 butir soal tidak valid sehingga butir yang tidak valid tersebut dihapus. Berdasarkan hasil analisis, dari total butir soal yang diuji, sebanyak 19 butir memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,367; $n = 29$) dan signifikansi di bawah 0,05. Satu butir soal dinyatakan tidak valid karena tidak memenuhi kedua syarat tersebut. Selanjutnya, butir soal yang valid digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest, sedangkan butir yang tidak valid direvisi agar sesuai dengan standar kelayakan instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen dapat dipercaya, diandalkan dan tetap konsisten ketika digunakan berulang ulang pada subjek yang sama dalam kondisi yang sama. Uji reliabilitas instrumen menggunakan bantuan *Software* SPSS versi 25 dengan ketentuan jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60, maka alat ukur tersebut reliabel dan sebaliknya jika *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka alat ukur tersebut tidak reliabel dan tidak dapat digunakan.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Cronbac's Alpha	N of Items
.830	19

Merujuk pada tabel diatas dapat disimpulkan jika hasil reliabilitas soal tes menunjukkan nilai *Cronbac's Alpha* adalah 0,830 > 0,60 dengan demikian item pertanyaan atau alat ukur tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Analisis Stastistik Deskriptif

Melalui analisis ini, berbagai aspek statistik seperti nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, median, serta standar deviasi dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Tabel 2. Analisis Stastistik Deskriptif

	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	29	29	30	30
Mean	58.26	78.22	5.34	1.05
Median	57.90	78.90	55.25	68.40
Std. Deviation	13.411	6.842	14.878	8.487
Minimum	26	63	26	53
Maximum	79	90	84	90

Berdasarkan tabel 2. diatas, hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah atau N adalah 29 dengan nilai diperoleh peserta didik rata-rata adalah 58,26 nilai median adalah 57,90, Std.deviasi adalah 13,411 nilai minimum adalah 26, nilai dan Maksimun 79. Sementara hasil belajar kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah atau N adalah 30 diperoleh nilai hasil belajar peserta didik rata-rata 53,34, nilai median adalah 55,25,

Std.deviasi adalah 14,878, nilai minimum adalah 26, dan nilai maksimum adalah 84. Hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah atau N adalah 29 dengan nilai diperoleh peserta didik rata-rata adalah 78,22 nilai median adalah 78,90, Std.deviasi adalah 6,842 nilai minimum adalah 63, nilai dan Maksimun 90. Hasil *posttest* kelas kontrol setelah menerima proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu jumlah N adalah 30 diperoleh hasil belajar peserta didik rata-rata 71,05, nilai median adalah 68,40 Std.Deviation adalah 8,487, nilai minimum adalah 53, dan nilai maksimum adalah 90.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan peneliti adalah shapiro wilk karena karena sampel peneliti tidak sampai pada 50. Data dikatakan normal jika berada pada taraf signifikan 0,05 dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan distribusi tidak normal.

Tabel 3. Perhitungan Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.106	30	.200	.961	30	.339
Posttest Kontrol	.081	30	.200	.972	30	.626
Pretest Eksperimen	.132	29	.200	.964	29	.412
Posttest Eksperimen	.142	29	.141	.955	29	.249

Berdasarkan tabel 3. di atas, menunjukkan nilai p-value hasil pretest kelas kontrol adalah $0,339 > 0,05$, hal ini mengartikan bahwa data berdistribusi normal. Data posttest Eksperimen menghasilkan nilai p-value sebesar 0.626 dimana $0,626 > 0,05$ hal ini mengartikan bahwa data posttest pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut menunjukan bahwa baik data pretest maupun posttest pada kelas kontrol merupakan data yang berdistribusi normal.

Nilai p-value pada hasil pretest kelas eksperimen adalah $0,412 > 0,05$, hal ini mengartikan bahwa data berdistribusi normal. Data posttest eksperimen menghasilkan nilai p-value sebesar 0.249 dimana $0,249 > 0,05$, hal ini mengartikan bahwa data posttest pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut menunjukan bahwa baik data pretest maupun posttest pada kelas eksperimen merupakan data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varian dari dua sampel dianggap sama atau homogen, uji homogenitas diperoleh dengan membandingkan data pretest dan posttest dari kedua sampel dengan taraf 50 signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan jika nilai Sig $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen sebaliknya jika nilai Sig $< 0,05$ maka distribusi data tersebut tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based On Mean	.884	1	57	.351

Berdasarkan tabel 4. diatas menunjukan bahwa nilai p-value posttest penelitian ini sebesar $0,351 > 0,05$. Hal ini mengartikan bahwa varians posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based On Mean	.389	1	57	.536

Berdasarkan tabel 5. di atas, menunjukkan bahwa nilai p-value pretest penelitian ini sebesar $0,536 > 0,05$. Hal ini mengartikan bahwa varians pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji bersyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis, uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah peneliti yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII B di SMPN 1 Sangalla'. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan Independen sampels test yaitu metode stastistik yang digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dua kelompok sampel tidak berhubungan dengan ketentuan jika nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 di tolak.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-test terhadap posttest

	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Equal variances assumed	.884	.351	-3.566	57	.001

Berdasarkan tabel 6. diatas, menunjukan bahwa nilai sig adalah $0,001 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII B pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Sangalla' dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 sangalla'. Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terbukti memberikan kontribusi positif bagi guru maupun peserta didik. Platform ini memfasilitasi proses pembelajaran melalui ketersediaan berbagai materi yang dapat diakses secara praktis, sehingga mendukung penyampaian materi, pengelolaan kelas, serta peningkatan motivasi belajar peserta didik. Fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar, sehingga menjadikannya sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ni Ketut & I Made, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional melalui penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Desain pembelajaran yang menyerupai permainan (*game-based learning*) menjadikan kegiatan belajar lebih menarik bagi peserta didik. Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa cenderung lebih fokus, serius, serta mampu menikmati proses pembelajaran.

Tingkat keterlibatan dan kesenangan yang muncul dalam aktivitas tersebut berkontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan kognitif dan pemahaman konsep siswa. (Cholik, 2023). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan

sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Suasana pembelajaran yang kondusif tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* memberikan manfaat nyata, tidak hanya dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan pendidik dalam mengelola media pembelajaran. Keberadaan *Quizizz* menjadi alternatif solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran konvensional dengan menghadirkan model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, kreatif, dan interaktif, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. sejalan dengan hal itu, Motivasi belajar siswa serta capaian hasil belajar dapat mengalami peningkatan apabila pendidik menggunakan media atau aplikasi pembelajaran yang menarik, relevan, dan menyenangkan. Kondisi tersebut tercermin melalui hasil penilaian guru terhadap capaian belajar siswa. Secara umum, kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan nilai baik maupun adanya peningkatan dibandingkan sebelumnya (Gaol et al., 2025).

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kecermatan siswa dalam mengerjakan soal karena memiliki fitur pemeringkatan pada saat game telah selesai dan semua peserta telah selesai mengikuti dan mengerjakan soal maka akan tampil pemeringkatan dari 3 peserta dengan poin teratas. Penggunaan *Quizizz* dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas karena menghadirkan suasana kompetitif dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Fitur timer yang tersedia pada aplikasi tersebut berperan penting dalam melatih kedisiplinan siswa, sehingga mereka tidak menunda dalam memberikan jawaban. Selain itu, fitur ini juga mampu menumbuhkan sikap kompetitif dan semangat berlomba di antara peserta didik (Tama et al., 2025). Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung terkait jawaban yang benar maupun yang keliru. Mekanisme ini berperan penting dalam membantu peserta didik mengidentifikasi bagian materi yang masih memerlukan pemahaman lebih mendalam sekaligus memberikan kesempatan untuk belajar dari kesalahan yang dilakukan. Aplikasi *Quizizz* menyediakan fitur yang memungkinkan pendidik membagikan kuis kepada rekan sejawat, sehingga dapat mendorong terjalinnya kolaborasi serta pertukaran ide dalam komunitas pendidikan. Guru juga memiliki kesempatan untuk memanfaatkan kuis yang telah disusun oleh pengguna lain sebagai alternatif media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa. Melalui penggunaan aplikasi ini, mahasiswa terdorong untuk lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengerjakan soal.

Desain tampilan yang menarik serta kemudahan dalam pengoperasian menjadikan *Quizizz* mudah diterima oleh mahasiswa. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya berperan dalam mengembangkan literasi digital, tetapi juga memperkaya keterampilan *hard skill* siswa, tanpa mengurangi esensi pencapaian nilai dalam proses evaluasi pembelajaran (Ervianti, 2024). Hasil belajar yang berbeda diperoleh karena kedua kelas menerima perlakuan yang berbeda, dimana kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif. Kedua kelas memperoleh pretest sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil pretest, rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 58,26 dan kelas kontrol sebesar 53,34, menunjukkan perbedaan yang tidak jauh berbeda. Setelah pelaksanaan pretest, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok. Dampak dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, serta

juga memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan menganalisis sehingga siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka meningkat. Sejalan dengan pendapat diatas, Kelebihan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam mendukung peserta didik untuk belajar secara lebih efektif dan efisien. Aplikasi ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, serta kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang optimal. Selain itu, pemanfaatan *Quizizz* dapat menghemat waktu, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan fleksibilitas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan hal tersebut, *Quizizz* dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. (Tista & Ana, 2024).

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran di SMPN 1 Sangalla' terbukti secara empiris mampu meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Penyampaian materi dapat dilakukan secara komprehensif dalam rentang waktu yang lebih singkat, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Temuan ini mendukung asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sejalan dengan hal itu Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa dapat dibuktikan melalui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. (Amsul et al., 2022). Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Sangalla'.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berperan dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Selama kegiatan berlangsung, peneliti menyampaikan materi sambil melakukan observasi terhadap perilaku peserta didik. Proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung interaktif, di mana peserta didik menunjukkan fokus yang tinggi, memperhatikan penjelasan, dan memahami materi dengan baik. Hal ini didukung oleh penyajian materi yang disertai animasi dan contoh relevan, serta disampaikan secara ringkas sehingga mampu mempertahankan perhatian dan meminimalisasi kejenuhan. Sejalan dengan pendapat (Octorina, 2021), dengan *Quizizz* peserta didik juga bisa saling bersaing dan termotivasi belajar menggunakan *Quizizz*. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi video interaktif di dalam platform *Quizizz* yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, disarankan guru memanfaatkan strategi serupa untuk meningkatkan partisipasi aktif dan capaian akademik siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis, serta mengaplikasikannya pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penggunaan video interaktif dalam platform *Quizizz*, yang jarang diaplikasikan pada materi IPA di tingkat SMP, sehingga mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaksi langsung dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memajukan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan dengan memberikan bukti empiris bahwa kombinasi media interaktif dan strategi pembelajaran berbasis kuis dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dan prosedur yang berlaku serta telah diupayakan secara optimal oleh peneliti. Namun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini,

terutama pada aspek waktu yang relatif singkat, sehingga pelaksanaan penelitian hanya dapat dilakukan satu kali pertemuan pada masing-masing sampel. Penelitian difokuskan pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Sangalla' sesuai prosedur yang ditetapkan, mengingat keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan penerapan media pembelajaran infografis pada seluruh kelas. Berdasarkan hasil pembahasan, meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada mata pelajaran IPA kelas VII terbukti memberikan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta memperkuat temuan ini, direkomendasikan pelaksanaan penelitian lanjutan denganjangkauan waktu yang lebih panjang dan populasi penelitian yang lebih beragam.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMPN 1 Sangalla'. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan media Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, khususnya materi *Tata Surya*, dibandingkan dengan metode konvensional yang masih dominan ceramah. Implikasi penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk memperkaya variasi pembelajaran, menumbuhkan minat belajar, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek waktu yang relatif singkat, karena pelaksanaan penelitian hanya dapat dilakukan satu kali pertemuan pada masing-masing sampel. Selain itu, penelitian hanya difokuskan pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Sangalla', sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan agar jangkauan penelitian diperluas dengan durasi yang lebih panjang, melibatkan populasi yang lebih beragam, serta diterapkan pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Pengembangan fitur dan variasi konten dalam Quizizz juga dapat dijadikan fokus kajian lanjutan guna mengeksplorasi potensi maksimal media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jlpi.v8i2.4156>

- Cindy Nababan, Anjelina Pasaribu, Jamaludin Jamaludin, & Sri Yunita. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106–114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Ervianti. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i1.438>
- Gaol, M. B. L., Gimin, G., & Trisnawati, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ekonomi. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5398–5405. <https://doi.org/10.54371/jljp.v8i5.7981>
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 5318–5328.
- Khansa Labiibah Hasna. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Edukasi Anti-Bullying di MTSN 1 Kota Bekasi. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 185–198. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1906>
- Medianto, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta. *Skripsi*, 1–210.
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan Sd Umj. *Jurnal Holistika*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.133-140>
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p68-76>
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.

- Prabowo, I., & Kaan, S. A. U. (2025). Implementasi Video Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(5), 1139–1146. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i5.481>
- Prajoko, G. P., & Mutia, I. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 177. <https://doi.org/10.30998/string.v4i2.4746>
- Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Mathematic Education Journal(MathEdu)*, 5(3), 43–51. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>
- Tama, C. S., Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2025). Analisis Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang. 8, 2776–2785.
- Tista, D. H., & Ana, R. F. R. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 230–238. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i3.867>
- Ummah, W. (2024). Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Pembelajaran Gamifikasi : Bermain Cerita dengan Aplikasi Quiziz di SDN Pantai Makmur 03. xx(xx), 20–29.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>