

## Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz terhadap Hasil Belajar IPA

Palma Juanta<sup>1\*</sup>, Mikael Putra Manullang<sup>2</sup>, Samuel Ricardo Mendrofa<sup>3</sup>, Zakia Nabila Nasution<sup>4</sup>, Muhammad Ariq Rifqy Nasution<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Sains, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Email : [palmajuerta@unprimdn.ac.id](mailto:palmajuerta@unprimdn.ac.id)

### ABSTRAK

Media pembelajaran digital seperti *Quizizz* semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, efektivitasnya dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat SMP masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII, dengan sampel dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *non-probability sampling*, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen menurun dari 60,51 menjadi 37,07, sedangkan kelas kontrol juga mengalami penurunan dari 51,89 menjadi 40,4. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* belum efektif meningkatkan hasil belajar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada evaluasi kritis terhadap penerapan *Quizizz* dalam konteks IPA, yang berbeda dengan banyak penelitian sebelumnya yang cenderung menunjukkan hasil positif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya kesiapan teknis, pelatihan, serta adaptasi siswa dalam menggunakan media digital secara efektif.

Kata kunci: *Quiziz*; Media Pembelajaran Digital; Hasil Belajar; IPA; Kuasi Eksperimen

### ABSTRACT

Digital learning media such as *Quizizz* are increasingly being used in the learning process to enhance student engagement and learning outcomes. However, its effectiveness in the context of science learning at the junior high school level still requires further investigation. This study aims to determine the effect of using *Quizizz* on student learning outcomes in the topic of the human digestive system in class VIII of SMP GKPI Padang Bulan. The research method used was a quasi-experimental design with a *pretest-posttest control group*. The population consisted of all eighth-grade students, with two classes selected using *non-probability sampling* techniques, designated as the experimental and control groups. Data analysis techniques employed an independent *t*-test using SPSS software. The results showed that the average posttest score in the experimental class decreased from 60.51 to 37.07, while the control class also experienced a decline from 51.85 to 39.96. These findings indicate that the use of *Quizizz* has not been effective in improving student learning outcomes on the topic of the human digestive system. The novelty of this study lies in its critical evaluation of the effectiveness of *Quizizz* in the context of science learning, contrasting previous studies that generally reported positive results. The implications of this study highlight the importance of technical readiness, teacher training, and student adaptation in the effective use of digital media.

**Keywords:** *Quizizz*; Digital Learning Media; Learning Outcomes; Science; Quasi-Experiment

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek esensial dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam proses pendidikan, pembelajaran memiliki peran sentral sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, nilai, dan keterampilan kepada peserta didik. Namun demikian, kualitas pembelajaran sering kali masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual mendalam adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang secara langsung berkontribusi terhadap pengembangan cara berpikir ilmiah dan logis peserta didik. Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi digital memberikan peluang untuk mentransformasi proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran digital telah menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu platform kuis daring berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mendukung asesmen formatif maupun sumatif secara real-time maupun asinkron.

Quizizz memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui fitur kompetitif seperti leaderboard, avatar, dan skor otomatis yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Annisa dan Erwin (2021) melaporkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai posttest secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Dewanto, Daberty, dan Handayani (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode dalam asesmen formatif pada mata pelajaran IPAS sesuai Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama dalam konteks kelas V sekolah dasar. Piliang, Damanik, dan Wiranda (2022) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring di tingkat SMP tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai t-hitung sebesar 6,836 dengan signifikansi  $p < 0,001$ .

Mahmudah dan Sari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Mobile dalam pembelajaran IPAS kelas V mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa hingga 17,86 poin serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Penelitian serupa oleh Gunawan et.al (2025) juga mencatat peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPA setelah penerapan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif di SD Negeri 3 Siraman. Bahkan, Novitasari, Ansori, dan Widagdo (2023) menemukan bahwa penerapan model Problem-Based Learning yang didukung oleh media Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V, dengan nilai  $p < 0,001$  serta peningkatan N-gain ( $79,25 > 53,86$ ), menunjukkan efikasi yang signifikan dibanding kelas kontrol. Penelitian Tanjung et al. (2023) di SMPN 18 Kota Bengkulu juga menegaskan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA, dengan perbedaan skor yang mencolok antara pre-test dan post-test. Hal senada diungkapkan oleh Rahmayani dan Subekti (2022) yang menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa SMP pada materi sistem pernapasan manusia, dengan selisih nilai post-test yang tinggi antara kelas eksperimen dan kontrol ( $p < 0,01$ ).

Namun demikian, hasil dari berbagai penelitian belum sepenuhnya konsisten. Studi oleh Acesa (2014) dan Sari et al. (2022) menyatakan bahwa efektivitas penggunaan media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan teknologi, kemampuan literasi digital guru dan siswa, serta integrasi pedagogik yang kurang optimal. Artinya, meskipun Quizizz secara umum memberikan manfaat, terdapat batasan dalam penerapannya yang dapat menyebabkan hasil belajar tidak meningkat secara signifikan. Di sisi lain, Kusuma Arini dan Suharso (2022) menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat bergantung pada karakteristik materi. Materi yang bersifat konseptual seperti sistem pencernaan manusia dalam pelajaran IPA memerlukan pendekatan yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman

Diterbitkan Online : 30-04-2025

mendalam dan refleksi. Sayangnya, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas Quizizz pada materi-materi IPA yang menuntut penalaran tinggi. Kekosongan (gap) literatur inilah yang menjadi dasar pentingnya dilakukan penelitian ini. Dengan pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa SMP pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan data kuantitatif mengenai efektivitas media tersebut, tetapi juga memperkaya wawasan mengenai praktik pembelajaran digital yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta menjadi rujukan bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang memadukan unsur evaluasi, hiburan, dan pembelajaran bermakna. Implikasi praktis dari penelitian ini juga penting untuk memperkuat kebijakan pendidikan digital, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis teknologi (Kemendikbudristek, 2022). Struktur artikel ini terdiri atas bagian pendahuluan yang berisi latar belakang dan telaah literatur, diikuti dengan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta simpulan dan saran sebagai akhir dari keseluruhan paparan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian dilaksanakan di SMP GKPI Padang Bulan, Sumatera Utara, dengan karakteristik lokasi sekolah yang berada di lingkungan urban dan memiliki akses terhadap teknologi digital yang cukup memadai. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah populasi sebanyak 64 siswa. Penentuan sampel dilakukan secara non-probability sampling, yaitu dua kelas yang telah ditentukan sebelumnya, yakni kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol.

Data diperoleh melalui instrumen berupa tes objektif pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Tes ini mencakup indikator pemahaman konsep fungsi organ, proses pencernaan, serta gangguan yang terjadi pada sistem pencernaan. Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah proses pembelajaran menggunakan metode yang berbeda untuk masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran saat posttest, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional berbasis kertas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan model *pretest-posttest control group design*. Analisis data dilakukan dengan prosedur statistik uji-t menggunakan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelompok. Uji normalitas, homogenitas dan uji-t juga dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan.

Selama pelaksanaan penelitian, beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan siswa dalam menggunakan aplikasi secara optimal, serta gangguan teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil. Namun demikian, keunggulan metode ini terletak pada efisiensi dalam evaluasi dan kemampuan memberikan umpan balik secara langsung, yang tidak ditemukan pada metode konvensional. Hal ini menjadikan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang potensial untuk diterapkan, asalkan disertai pelatihan dan persiapan teknis yang memadai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 58 dari 64 siswa atau dua kelas di Sekolah Menengah Pertama Gereja Kristen Protestan Indonesia (GKPI) Padang Bulan terlibat sebagai responden dalam penelitian ini. Kedua

kelas yang menjadi sampel adalah Kelas VIII-1 dan Kelas VIII-2. Kelas VIII-1 terdiri dari 30 siswa, dengan komposisi 19 siswi (63,3%) dan 11 siswa laki-laki (36,7%). Sementara itu, Kelas VIII-2 berjumlah 28 siswa, terdiri dari 18 siswi (64,3%) dan 10 siswa laki-laki (35,7%). Secara keseluruhan, distribusi gender menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan, yaitu 37 orang (63,8%), sedangkan laki-laki berjumlah 21 orang (36,2%). Adapun rentang usia siswa berkisar antara 13 hingga 15 tahun, dengan rata-rata usia diperkirakan sekitar 14 tahun. Seluruh responden merupakan siswa kelas VIII pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dengan membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

Desain penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan model pretest-posttest control group. Kelas VIII-1 berperan sebagai kelas eksperimen, di mana siswa mengikuti pretest secara konvensional (menggunakan kertas), lalu mengikuti posttest menggunakan aplikasi Quizizz. Sementara itu, Kelas VIII-2 menjadi kelas kontrol, yang menjalani baik pretest maupun posttest menggunakan metode konvensional berbasis kertas.

**Tabel 1. Skor Pretest Dan Posttest Kelas VIII-1**

| <b>Nama</b>                 | <b>Nilai Posttest</b> | <b>Nilai Pretest</b> |
|-----------------------------|-----------------------|----------------------|
| Adelina C.S.Lubis           | 54                    | 85,8                 |
| Dandra                      | 54                    | 85,8                 |
| Edward                      | 40                    | 79,2                 |
| Kaleb Ebenezer              | 28                    | 79,6                 |
| Irma G.F.Br.Situmorang      | 54                    | 72,6                 |
| Citra Rasbina               | 38                    | 72,6                 |
| Nadya Febiola               | 54                    | 72,6                 |
| Alda Bura N.Br.Bangun       | 26                    | 72,6                 |
| Anugrah Siagian             | 56                    | 72,6                 |
| Yabes Simalango             | 40                    | 72,6                 |
| Cindy Navasya S.            | 42                    | 72,6                 |
| Gabriel Fernando Pandjaitan | 44                    | 66                   |
| Angel Tri.K.Telaumbanua     | 54                    | 59,4                 |
| Bunga Ceintha               | 54                    | 59,4                 |
| Marsya                      | 40                    | 59,4                 |
| Geisa Natania               | 42                    | 59,4                 |
| Elisabeth F. Silalahi       | 40                    | 52,8                 |
| Rafaldo Limbong             | 34                    | 52,8                 |
| Irfan                       | 34                    | 52,8                 |
| Despita Veronika            | 16                    | 52,8                 |
| Jufiani Harafa              | 42                    | 52,8                 |
| Mariana Bormalili Br.Gultom | 40                    | 52,8                 |
| Rafael Imanuel Simanjuntak  | 0                     | 52,8                 |
| Kezia Saragih               | 26                    | 52,8                 |
| Koresh Imanuel Sitinjak     | 22                    | 46,2                 |
| Caresy Clarisa Br.Tarigan   | 40                    | 46,2                 |

|                                   |    |      |
|-----------------------------------|----|------|
| Tety                              | 20 | 46,2 |
| Elia Syarah Natalia Br.Panggabean | 28 | 46,2 |
| Shersy Jely Manurung              | 22 | 39,6 |
| Pernius                           | 28 | 26,4 |

**Tabel 2 . Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas VIII-2**

| <b>Nama</b>                 | <b>Nilai Posttest</b> | <b>Nilai Pretest</b> |
|-----------------------------|-----------------------|----------------------|
| David Messi Panggabean      | 33                    | 80                   |
| Yosefa Oktavine Gurning     | 33                    | 53                   |
| Nicholas Benzalin T         | 47                    | 73                   |
| Syella Febryana Ginting     | 33                    | 53                   |
| Hanna Pakpahan              | 20                    | 47                   |
| Marioteguh Purba            | 27                    | 13                   |
| Mia Sabrina Pasaribu        | 33                    | 60                   |
| Natanael Marpaung           | 47                    | 47                   |
| Natalia E Barus             | 47                    | 40                   |
| Juni Nita Simanjuntak       | 47                    | 40                   |
| Yehezkiel S                 | 20                    | 60                   |
| Saktiawan Barus             | 40                    | 60                   |
| Melfan Waruwu               | 53                    | 47                   |
| Risna Wati Halawa           | 53                    | 67                   |
| Roni                        | 27                    | 40                   |
| Zefanya Ekklesia Sitompul   | 60                    | 60                   |
| Sinta Marito Marbun         | 40                    | 53                   |
| Cici Margareta Marbun       | 33                    | 27                   |
| Sahara Panesia Pasaribu     | 53                    | 47                   |
| Stephen Sion Pardede        | 47                    | 73                   |
| Yesriani Laoly              | 47                    | 47                   |
| Tiara Afrida Laia           | 53                    | 60                   |
| Putri Yolanda Sihombing     | 47                    | 60                   |
| Zepania Novirianti Hutauruk | 27                    | 47                   |
| Mersy Florence Zebua        | 47                    | 40                   |
| Sintiana Inggrit            | 40                    | 53                   |
| Frida R E                   | 20                    | 53                   |
| Abelia Sembiring            | 47                    | 53                   |

Dari data di atas, terlihat bahwa:

- 1) Kelas eksperimen (VIII-1) yang menggunakan Quizizz pada posttest justru mengalami penurunan rata-rata nilai dari pretest ke posttest (dari 60,51 menjadi 37,07).
- 2) Kelas kontrol (VIII-2) yang menggunakan metode konvensional sepenuhnya mengalami kenaikan rata-rata nilai, meskipun kecil (dari 51,89 menjadi 40,04).

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan aplikasi Quizizz pada kelas eksperimen tidak menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Bahkan, terjadi penurunan skor posttest di kelas eksperimen, yang bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti:

Kurangnya latihan atau familiarisasi sebelumnya, Konsentrasi saat ujian berbasis aplikasi. Namun, perlu dicatat bahwa kesimpulan lebih kuat sebaiknya didukung oleh analisis statistik (misalnya uji-t) untuk memastikan apakah perbedaan ini signifikan secara statistik atau tidak.

Tabel 3 . Rata Rata Skor *pretest* dan *posttest* kelas VIII-1&VIII-2

| Kelas               | Pretest (Rata-rata) | Posttest (Rata-rata) |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| VIII-1 (Eksperimen) | 60,51               | 37,07                |
| VIII-2 (Kontrol)    | 51,89               | 40,4                 |

- Kelas eksperimen justru **menurun 23,44 poin** setelah menggunakan Quizizz.
- Kelas kontrol malah mengalami **kenaikan 11,85 poin**, meski menggunakan metode biasa.

Tabel 4 . Hasil Uji T-Test Pretest (Kesetaraan Awal)

| Kelompok Siswa | N  | Mean    | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------------|----|---------|----------------|-----------------|
| Eksperimen     | 30 | 60.5133 | 14.31967       | 2.61440         |
| Kontrol        | 28 | 51.8929 | 13.81448       | 2.61069         |

Tabel 5 . Output Statistik Uji-T Pretest (Kesetaraan Awal)

| F     | Sig.  | t     | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% CI Lower | 95% CI Upper |
|-------|-------|-------|----|-----------------|-----------------|-----------------------|--------------|--------------|
| 0.686 | 0.411 | 2.330 | 56 | 0.023           | 8.62048         | 3.69936               | 1.20977      | 16.03118     |

| F    | Sig. | t     | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% CI Lower | 95% CI Upper | Assumption                  |
|------|------|-------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|--------------|--------------|-----------------------------|
| .686 | .411 | 2.330 | 56     | .023            | 8.62048         | 3.69936               | 1.20977      | 16.03118     | Equal variances assumed     |
|      |      | 2.333 | 55.934 | .023            | 8.62048         | 3.69470               | 1.21891      | 16.02204     | Equal variances not assumed |

Hasil uji-t terhadap nilai pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.023 ( $< 0.05$ ), yang berarti terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, analisis lanjutan terhadap efektivitas *Quizizz* dilakukan menggunakan nilai gain untuk mempertimbangkan perbedaan awal ini.

Tabel 6 . Hasil Uji T-Test Pengaruh *Quizizz* – *Gain Score*

| Kelompok Siswa | N  | Mean     | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------------|----|----------|----------------|-----------------|
| Eksperimen     | 30 | -23.4467 | 13.45703       | 2.45691         |
| Kontrol        | 28 | -11.8571 | 15.84582       | 2.99458         |



| F     | Sig. | t          | df     | Sig.<br>(2-<br>tailed) | Mean<br>Difference | Std. Error<br>Difference | 95% CI<br>Lower | 95% CI<br>Upper | Assumption                        |
|-------|------|------------|--------|------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------------------|
| 1.119 | .295 | -<br>3.009 | 56     | .004                   | -11.58952          | 3.85152                  | -19.30506       | -3.87399        | Equal<br>variances<br>assumed     |
|       |      | -<br>2.992 | 53.158 | .004                   | -11.58952          | 3.87348                  | -19.35821       | -3.82084        | Equal<br>variances<br>not assumed |

Berdasarkan hasil uji-t terhadap nilai gain, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.004 ( $< 0.05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan (penurunan) hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai gain pada kelas eksperimen adalah -23.44, sedangkan pada kelas kontrol -11.85, yang berarti kelas eksperimen mengalami penurunan hasil belajar lebih besar. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam penelitian ini tidak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa, dan bahkan cenderung menyebabkan penurunan nilai.

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Penelitian kelas 8-1**

|                                        |                      |
|----------------------------------------|----------------------|
| N                                      | 30                   |
| Normal Parameters (Mean)               | 0,0000000            |
| Normal Parameters (Std. Deviation)     | 12,09867803          |
| Most Extreme Differences<br>(Absolute) | 0,093                |
| Most Extreme Differences<br>(Positive) | 0,093                |
| Most Extreme Differences<br>(Negative) | -0,089               |
| Test Statistic                         | 0,093                |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                 | .200 <sup>c, d</sup> |

**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Penelitian kelas 8-2**

|                                        |                      |
|----------------------------------------|----------------------|
| N                                      | 28                   |
| Normal Parameters (Mean)               | 0,0000000            |
| Normal Parameters (Std. Deviation)     | 13,48263470          |
| Most Extreme Differences<br>(Absolute) | 101                  |
| Most Extreme Differences<br>(Positive) | 067                  |
| Most Extreme Differences<br>(Negative) | -,101                |
| Test Statistic                         | ,101                 |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                 | .200 <sup>c, d</sup> |

Dari hasil output uji normalitas data kelas 8-1 dengan 8-2, menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang sama, memiliki nilai sebesar  $0,200 > 0,05$  yang artinya data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, variabel dependen dan variabel independent memiliki distribusi normal. Data yang baik adalah data mempunyai distribusi normal atau mendekati normal.

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah sampel bersifat homogen atau tidak. Data hasil nilai belajar siswa di penelitian Pengaruh Media belajar *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji *Levene*. Uji *Levene* dilakukan dengan aplikasi SPSS. Setelah dilakukan pengolahan data maka dapat hasil output uji homogenitas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 9 . Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Penelitian**

| <i>Test of Homogeneity of Variances</i> |                |     |             |      |      |
|-----------------------------------------|----------------|-----|-------------|------|------|
| Levene Statistic                        | df1            | df2 | Sig.        |      |      |
| .364                                    | 1              | 56  | .549        |      |      |
| <i>Anova</i>                            |                |     |             |      |      |
|                                         | Sum of Squares | df  | Mean Square | F    | Sig. |
| Between Groups                          | 127,669        | 1   | 127,669     | .813 | .813 |
| Within Groups                           | 8794,831       | 56  | 157,051     |      |      |
| Total                                   | 8922,500       | 57  |             |      |      |

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada tabel di atas Menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,549 dan nilai tersebut  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi yang sedang diteliti memiliki kesamaan atau homogen.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz* dalam pembelajaran IPA di SMP GKPI Padang Bulan belum memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen justru mengalami penurunan setelah menggunakan *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mengalami sedikit peningkatan. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam mengkritisi anggapan umum bahwa media digital selalu efektif meningkatkan hasil belajar. Meskipun *Quizizz* memiliki fitur yang interaktif dan gamifikasi, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam menggunakan aplikasi, kesiapan teknis seperti perangkat dan koneksi internet, serta strategi pelaksanaan oleh guru. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal waktu adaptasi siswa terhadap media baru, serta tidak dilakukan pengukuran lanjutan terhadap aspek afektif dan motivasional siswa. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kelemahan tersebut, diperlukan pelatihan awal bagi siswa dalam penggunaan *Quizizz*, pendampingan yang intensif selama proses pembelajaran, serta evaluasi terhadap kesiapan teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah, memperpanjang masa penggunaan media digital sebelum evaluasi, serta menambahkan aspek kualitatif untuk mengukur motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk tidak hanya mendorong penggunaan media digital, tetapi juga memastikan kesiapan infrastruktur, pelatihan guru, dan kesiapan siswa dalam menggunakannya secara efektif.



## REFERENSI

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667  
<https://jurnal.basicedu.org/index.php/basicedu/article/view/1512>
- Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode Dalam Asesmen Formatif Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Riset Pendidikan Prima*, 2(1), 20–30.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/40926/25751/134860>
- Mustika Piliang, F., Damanik, R., & Wiranda, D. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di SMP. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 60–73.  
<https://jurnal.usi.ac.id/index.php/jpbm/article/view/282>
- Mahmudah, F. N., & Sari, P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Mobile Dalam Pembelajaran IPAS kelas V. *Indonesian Journal of Innovation in Science Education (IJINS)*, 4(1), 10–22.  
<https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/1458>
- Novitasari, D., Ansori, I., & Widagdo, A. (2023). Effectiveness of a Problem-Based Learning Model with Quizizz Learning Media on Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 9(Special Issue), 1179–1185.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9iSpecialIssue.6329>
- Kusuma Arini, K. D., & Suharso. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Media Quizizz. *Educatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 144–149  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/46555/41604>
- Acesta, A. (2014). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–52.  
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPD/article/view/339>
- Sari, R. K., & Manuaba, I. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Sistem Pencernaan Manusia Berbasis HOTS. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 49–58.  
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jji/article/download/29708/10673>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Sistem Pencernaan Manusia Berbasis HOTS. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 49–58. *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.  
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas penggunaan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4368–4371.  
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>

Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4368–4371.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>

Gunawan, A., Inaarah, D., As-Syawal, M. F., Savitri, N. A. P., & Pratiwi, S. A. (2025). The Implementation of Quizizz Learning Media on Science Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at SD Negeri 3 Siraman. *Pena Inspirasi: Journal of Elementary School Teacher Education*, 1(1), 15–23.

<https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/penainspirasi/article/view/8152/3093>