

# Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif pada Materi Informatika di SMP Negeri 1 Sanrobone

Asih Suci Kania <sup>1\*</sup>, Aktifa Pratiwi <sup>2</sup>, Riza Sativani Hayati <sup>3</sup>, Nasir <sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

\* [asihsucikania22@gmail.com](mailto:asihsucikania22@gmail.com)

## Abstract

Urgensi penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada materi Informatika di SMP Negeri 1 Sanrobone. Pembelajaran Informatika di sekolah menengah pertama menghadapi tantangan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Evaluasi yang masih didominasi metode konvensional cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mendukung karakteristik pembelajaran Informatika yang menekankan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir logis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain one-group pretest–posttest. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sanrobone. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest serta angket respons siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, dan uji t berpasangan dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 61,9 meningkat menjadi 84,3 pada posttest, disertai penurunan standar deviasi dari 9,8 menjadi 7,6. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dan pemerataan pemahaman siswa setelah penerapan Quizizz. Dengan demikian, Quizizz terbukti efektif digunakan sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Informatika di SMP dan berpotensi meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

**Keywords:** Quizizz, Media Evaluasi Interaktif, Pembelajaran Informatika

## Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berlangsung sangat pesat pada era digital saat ini telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi, tetapi juga mempengaruhi paradigma pembelajaran di sekolah (Hadi & Athallah, 2021). Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan ini agar mampu menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Zuhri et al., 2024)

Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran Informatika di sekolah menengah pertama (SMP) memiliki posisi strategis karena berperan dalam membekali peserta didik dengan kompetensi dasar teknologi, logika berpikir, dan pemahaman sistem digital (Dewi, 2024). Proses pembelajaran Informatika tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan konseptual, tetapi juga keterampilan praktis dan kemampuan analitis (Sari et al., 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran Informatika harus dirancang secara bermakna, interaktif, dan kontekstual agar

mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara optimal (Akramunnisa et al., 2024). Melalui proses pembelajaran yang efektif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan memecahkan masalah (Husna & Fauzan, 2023; Ridwan & Purnamasari, 2026).

Keberhasilan pembelajaran Informatika sangat ditentukan oleh kualitas proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan teknik penting untuk menjamin ketercapaian tujuan pendidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar (Anggraeni et al, 2025). Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar siswa, tetapi juga sebagai sarana umpan balik bagi guru dan peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Prasetyo & Suyanto, 2022; Nuriyah, 2002). Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar mengajar berhasil menyampaikan materi kepada siswa secara efektif (Sari & Setiawan, 2021; Hidayat & Asyafah, 2020).

Namun demikian, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran Informatika di banyak SMP masih didominasi oleh metode konvensional berbasis kertas-pensil. Metode ini seringkali dianggap kurang interaktif, monoton, dan belum mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi (Amany, 2020). Padahal, karakteristik pembelajaran Informatika yang dinamis, aplikatif, dan berbasis keterampilan menuntut bentuk evaluasi yang lebih inovatif dan partisipatif. Akibatnya, siswa cenderung kurang termotivasi dan kurang terlibat secara aktif saat mengikuti evaluasi pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu permasalahan utama yang mempengaruhi prestasi belajar. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi disiplin akademik, kondisi fisiologis, serta kondisi psikologis siswa seperti kecerdasan, minat, bakat, dan motivasi. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, kurikulum, metode pembelajaran, media evaluasi, fasilitas sekolah, serta peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif (Mulyani & Sari, 2021; Hidayat & Asyafah, 2020). Media evaluasi yang kurang menarik dan tidak interaktif merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Informatika (Pratama & Prastyaningrum, 2022).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis digital menjadi suatu keharusan (Salsabila et al., 2020). Pendidik sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, termasuk dalam kegiatan evaluasi hasil belajar siswa. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi metode pengajaran, tetapi juga media yang digunakan dalam menilai pencapaian kompetensi siswa (Rachma, 2025). Evaluasi merupakan salah satu tanggung jawab guru untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penyampaian materi pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan (Khulud, 2023). Secara yuridis, pelaksanaan evaluasi pembelajaran telah diatur dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa penilaian hasil belajar merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, baik selama maupun setelah proses pembelajaran berlangsung. Ketentuan ini menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara komprehensif, berkelanjutan, dan relevan dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Salah satu bentuk inovasi media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah *Quizizz* (Citra & Rosy, 2020). *Quizizz* merupakan aplikasi penugasan dan kuis berbasis web yang dirancang untuk mendukung evaluasi pembelajaran secara

interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. *Quizizz* bersifat multipemain dan dapat diakses oleh guru maupun siswa melalui situs web atau aplikasi, sehingga memungkinkan pelaksanaan evaluasi secara fleksibel dan real-time (Karmila et al., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, seperti yang ditemukan dalam pembelajaran Fiqh dengan perbedaan yang nyata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bioteknologi dibandingkan dengan media evaluasi tradisional (Anggraeni et al., 2025). Sedangkan penelitian lain melaporkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam penilaian formatif di madrasah (Hidayati et al., 2025).

Selain itu, *Quizizz* juga terbukti efektif dalam berbagai mata pelajaran lain. *Quizizz* berfungsi sebagai media inovatif untuk evaluasi interaktif pada pembelajaran IPA di SMPN 10 Gresik, serta memberikan dampak positif terhadap kompetensi kognitif siswa pada pembelajaran matematika (Khoiruddin & Rahmawati, 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan peningkatan pencapaian pembelajaran tata bahasa di SMP melalui penggunaan *Quizizz*, sementara penelitian lainnya menemukan efektivitas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Salsabila et al., 2020; Hidayat & Aslam, 2021; Herlina, 2024). Beberapa penelitian juga membandingkan efektivitas *Quizizz* dengan platform lain seperti Kahoot dalam konteks evaluasi pembelajaran di SMP.

Meskipun hasil penelitian terdahulu menunjukkan potensi besar *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, sebagian besar kajian masih berfokus pada mata pelajaran selain Informatika. Penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Informatika di tingkat SMP masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian penelitian hanya menitikberatkan pada aspek hasil belajar kognitif, tanpa mengkaji secara komprehensif aspek motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran berbasis keterampilan digital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya gap penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Informatika di SMP. Kedua, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan analisis efektivitas *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Ketiga, konteks implementasi *Quizizz* pada sekolah dengan karakteristik tertentu dan keterbatasan infrastruktur digital belum banyak ditelaah secara empiris.

Sisi lain, implementasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran juga menghadapi berbagai tantangan. Kendala jaringan internet, keterbatasan waktu pengerjaan kuis, kesiapan infrastruktur digital sekolah, serta keterampilan guru dalam merancang soal evaluasi yang berkualitas menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan *Quizizz* (Abroto, Na'iah, 2025). Tantangan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya memerlukan kesiapan teknologi, tetapi juga kompetensi pedagogik dan profesional guru. Berdasarkan uraian tersebut, novelty penelitian ini terletak pada kajian mendalam mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Informatika di SMP, dengan meninjau secara simultan aspek hasil belajar dan motivasi belajar siswa (Al Mawaddah et al., 2021). Penelitian ini juga memberikan kontribusi kontekstual dengan mengkaji implementasi *Quizizz* dalam kondisi riil pembelajaran Informatika, sehingga diharapkan dapat menjadi rujukan empiris bagi guru dan

sekolah dalam mengembangkan model evaluasi pembelajaran Informatika yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan digital.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, menggunakan desain one-group pretest–posttest design, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol (Rahmawati & Hardini, 2020). Dalam desain ini, subjek diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar (Yuliarsih & Utaminingsih, 2025). Pemilihan desain ini didasarkan pada fokus penelitian untuk mengukur efektivitas media evaluasi dalam konteks pembelajaran nyata di kelas, serta keterbatasan jumlah kelas yang tersedia di SMP Negeri 1 Sanrobone.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII A, yang berjumlah 32 siswa, dan seluruh anggota kelas dijadikan subjek penelitian menggunakan non-probability sampling jenis jenuh, dengan tujuan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz*. Karakteristik siswa mencakup usia rata-rata 13–14 tahun, dengan pengalaman dasar menggunakan perangkat digital, baik smartphone maupun laptop. Teknik pengambilan sampel jenuh dipilih agar seluruh populasi dapat diobservasi secara komprehensif, sehingga data yang diperoleh representatif dan mendukung validitas internal penelitian.

Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar dan angket respons siswa. Tes hasil belajar meliputi pretest dan posttest, masing-masing berjumlah 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimum 100. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran Informatika, termasuk logika dasar, algoritma sederhana, dan pemahaman konsep pemrograman. Validasi instrumen dilakukan oleh guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator dan tingkat kesulitan, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan Cronbach's alpha melalui uji coba pada kelas serupa. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan *Quizizz*, dengan skala Likert empat tingkat yang mengukur aspek ketertarikan, motivasi belajar, kemudahan penggunaan, dan kejelasan umpan balik. Hasil angket dianalisis menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan sikap siswa terhadap media evaluasi interaktif.

Penelitian dilaksanakan selama 8 pertemuan pada semester genap tahun ajaran berjalan. Kegiatan penelitian dimulai dengan pretest pada pertemuan pertama untuk mengukur kemampuan awal siswa. Perlakuan dengan *Quizizz* dilaksanakan pada pertemuan kedua hingga ketujuh, dengan materi pembelajaran mencakup logika dasar dan algoritma sederhana. Evaluasi dilakukan menggunakan mode live quiz di *Quizizz*, sehingga siswa mengerjakan kuis melalui perangkat pribadi yang terhubung ke jaringan internet sekolah. Selama kuis, siswa menerima umpan balik langsung berupa jawaban benar dan penjelasan singkat, sementara guru memfasilitasi diskusi singkat untuk memperjelas kesalahan dan memberikan tips penyelesaian soal. Pada pertemuan kedelapan, dilaksanakan posttest yang setara dengan pretest tetapi dengan redaksi soal berbeda untuk menghindari efek pengulangan, serta siswa mengisi angket respons mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap penggunaan *Quizizz*.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi skor pretest dan posttest. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, digunakan analisis N-Gain dengan rumus: Kategori peningkatan dikelompokkan menjadi rendah ( $0 < N\text{-Gain} < 0,3$ ), sedang

( $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ ), dan tinggi ( $N\text{-Gain} \geq 0,7$ ) sesuai konvensi Hake (1999). Untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pretest dan posttest, digunakan uji t berpasangan (paired t-test) dengan taraf signifikansi 0,05. Data angket dianalisis menggunakan persentase untuk menilai kecenderungan sikap siswa terhadap aspek ketertarikan, motivasi, kemudahan penggunaan, dan kejelasan umpan balik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian pendidikan, yaitu memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, menjaga kerahasiaan identitas siswa, serta memastikan seluruh data digunakan semata-mata untuk kepentingan akademik dan pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan prosedur dan analisis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang valid mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Informatika, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Sanrobone.

## Hasil dan Pembahasan

### *Hasil Belajar Siswa*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Informatika. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada satu kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa kelas VIII A. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan *Quizizz* dilaksanakan selama delapan pertemuan.

**Tabel 1.** Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Kategori	Pre-test	Post-test
Jumlah Siswa	32	32
Nilai Rata-Rata	61,9	84,3
Nilai Tertinggi	72	92
Nilai Terendah	50	78
Standar Deviasi	9,8	7,6

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest sebesar 61,9 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori sedang dengan variasi hasil belajar yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari standar deviasi sebesar 9,8 yang mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan yang cukup signifikan antar siswa, khususnya dalam memahami konsep logika dan algoritma dasar pada mata pelajaran Informatika.

Variasi hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual. Selain itu, evaluasi yang digunakan sebelumnya cenderung kurang interaktif dan belum memberikan umpan balik secara langsung, sehingga proses perbaikan pemahaman siswa belum optimal. Setelah diterapkan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 84,3 dengan standar deviasi sebesar 7,6. Terjadi peningkatan sebesar 22,4 poin dari kondisi awal. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada nilai tertinggi dan terendah, yang menunjukkan bahwa perbaikan hasil belajar terjadi secara menyeluruh pada hampir seluruh siswa.

Penurunan standar deviasi dari 9,8 menjadi 7,6 mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih homogen. Hal ini berarti kesenjangan kemampuan antar siswa semakin berkurang setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga berkontribusi terhadap pemerataan pemahaman siswa.

Memperkuat analisis, dilakukan perhitungan N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya signifikan secara kuantitatif, tetapi juga cukup efektif secara pedagogis. Selain itu, hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest ( $p < 0,05$ ). Hal ini menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan, bukan terjadi secara kebetulan. Peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata sebesar 22,4 poin mengindikasikan adanya perubahan pemahaman konsep yang cukup signifikan. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan siswa dalam menjawab soal evaluasi, tetapi juga menunjukkan adanya proses konstruksi pengetahuan yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung.

Jika dikaitkan dengan kondisi awal, nilai pretest yang relatif rendah dengan variasi yang tinggi menunjukkan bahwa metode evaluasi sebelumnya belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Evaluasi konvensional cenderung bersifat satu arah dan tidak memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa kesulitan mengidentifikasi kesalahan mereka. Hal ini berdampak pada lambatnya perbaikan pemahaman konsep. Setelah diterapkannya *Quizizz*, terjadi perubahan yang cukup signifikan baik dari segi hasil maupun proses pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan melalui karakteristik *Quizizz* yang mengintegrasikan umpan balik langsung, visualisasi soal yang menarik, serta unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan batas waktu pengerjaan. Fitur-fitur tersebut mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran Informatika yang menuntut kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, umpan balik cepat memiliki peran yang sangat penting. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memahami konsep yang benar. Proses ini menjadikan evaluasi sebagai bagian dari pembelajaran, bukan sekadar alat ukur.

Selain itu, penggunaan *Quizizz* dalam mode live quiz juga mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Guru dapat memantau hasil siswa secara real time dan memberikan penjelasan tambahan pada bagian yang belum dipahami. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab soal. Penurunan standar deviasi juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berkontribusi terhadap pemerataan hasil belajar. Hal ini berarti media ini tidak hanya efektif bagi siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa dengan kemampuan rendah untuk meningkatkan pemahamannya. Dengan demikian, *Quizizz* berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang relatif lebih tinggi. Penelitian terdahulu melaporkan bahwa penggunaan evaluasi interaktif meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata peningkatan yang lebih rendah dibandingkan penelitian ini (Fitriyani et al., 2024). Selain itu, penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar (Anggraeni et al., 2025; Hidayati et al., 2025)). Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat SMP. Karakteristik materi yang menuntut kemampuan logika dan algoritmik menjadikan *Quizizz* sebagai media yang sangat relevan untuk digunakan. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Penggunaan *Quizizz* sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan perangkat digital. Selain itu, faktor eksternal seperti motivasi belajar siswa, peran guru, serta lingkungan belajar juga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati.

### ***Efektivitas Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif***

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata serta penurunan standar deviasi, efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Informatika tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif, tetapi juga dari kualitas proses belajar yang dialami siswa. Peningkatan hasil belajar yang disertai dengan pemerataan kemampuan menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *Quizizz* mampu menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa secara lebih optimal.

Efektivitas ini berkaitan erat dengan karakteristik *Quizizz* yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi. Berbeda dengan evaluasi konvensional, *Quizizz* memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mereka dapat segera mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep. Dalam konteks pembelajaran Informatika yang menuntut kemampuan berpikir logis dan sistematis, mekanisme ini berperan penting dalam mempercepat proses pemahaman. Selain itu, unsur gamifikasi yang terdapat dalam *Quizizz* terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini tidak hanya berdampak pada keaktifan siswa selama evaluasi, tetapi juga berpengaruh terhadap kesiapan mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak semata-mata disebabkan oleh latihan soal, tetapi juga oleh meningkatnya keterlibatan kognitif siswa selama proses pembelajaran.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media evaluasi berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, dalam penelitian ini terlihat bahwa efektivitas *Quizizz* juga ditunjukkan melalui penurunan kesenjangan hasil belajar, yang mengindikasikan bahwa media ini bersifat lebih inklusif dan mampu membantu siswa dengan kemampuan awal yang beragam. Dari sudut pandang pembelajaran, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang bersifat reflektif. Umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan siswa membangun pemahaman secara bertahap, sehingga proses evaluasi sekaligus menjadi sarana penguatan konsep. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, penggunaan *Quizizz* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan analisis hasil belajar. Data yang tersaji secara otomatis membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa dan merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan *Quizizz* tetap dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti ketersediaan jaringan internet, perangkat digital, serta kesiapan guru dalam merancang instrumen evaluasi yang berkualitas. Oleh karena itu, implementasi *Quizizz* perlu disertai dengan perencanaan yang matang agar manfaat yang diperoleh dapat maksimal. Secara keseluruhan, dengan mempertimbangkan hasil peningkatan nilai, pemerataan kemampuan, serta perubahan kualitas proses pembelajaran, *Quizizz* dapat dinyatakan efektif sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Informatika di tingkat SMP. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, reflektif, dan berpusat pada siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Sanrobone. Efektivitas ini ditunjukkan melalui

adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari 61,9 menjadi 84,3, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah penerapan media evaluasi berbasis *Quizizz*. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 9,8 menjadi 7,6 mengindikasikan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata, sehingga kesenjangan hasil belajar antar siswa dapat diminimalisir. Hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori sedang (0,58) memperkuat bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga memiliki makna pedagogis yang cukup baik. Uji t berpasangan juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat dipastikan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut merupakan dampak dari penggunaan *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran.

Selain dari aspek hasil belajar, efektivitas *Quizizz* juga terlihat dari peningkatan kualitas proses pembelajaran. Fitur interaktif, umpan balik langsung, serta unsur gamifikasi yang dimiliki *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan evaluasi. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses evaluasi tidak lagi bersifat monoton, melainkan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Meskipun demikian, implementasi *Quizizz* tetap memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta kesiapan guru dalam merancang instrumen evaluasi yang berkualitas. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* perlu direncanakan secara matang agar dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## Aknowledgment

## Daftar Pustaka

- Abroto, A., & Na'imah, N. (2025). Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Pembelajaran IPA di Berbagai Tingkat Pendidikan di Indonesia . *The Prime*, 1(1), 39–52.
- Akramunnisa, A., Jumarniati, J., Hardiana, H., & Annisa, N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(3), 960-969.  
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5405>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).  
<https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Anggraeni, H., Al Habib, I. M., & Putri, H. R. (2025). Efektivitas Quizizz Sebagai Media Evaluasi Sumatif Materi Bioteknologi Kelas X MA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2185–2190. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3770>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK

- Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, A. C. (2024). Peran literasi tradisional dan digital dalam pembentukan karakter siswa di era pendidikan abad 21. *Algazali International Journal of Educational Research*, 7(1). <https://doi.org/10.59638/aijer.v7i1.1465>
- Fitriyani, F., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2024). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953–10960. <https://doi.org/10.54371/jlIP.v7i9.5494>
- Hadi, M. S., & Athallah, N. I. (2021). Gamification's effectiveness in online English teaching in the pandemic era. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 282–289., 4(2), 282-286. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.590>
- Herlina, O. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Di Man 2 Kota Bengkulu. 08(04). <https://doi.org/10.29040/jje.v8i4.16171>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2020). Konsep dasar evaluasi dan implikasinya dalam proses pembelajaran di sekolah. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 159–169. <https://doi.org/10.17509/t.v7i2.24453>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2020). Konsep dasar evaluasi dan implikasinya dalam proses pembelajaran di sekolah. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 159–169. <https://doi.org/10.17509/t.v7i2.24453>
- Hidayati, N., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3806. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1342>
- Hidayati, N., Aripin, S., & Hina, S. (2025). Gamified Formative Assessment with Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasa. *Journal of Islamic Education Research*, 6(3), 303–314. <https://doi.org/10.35719/jier.v6i3.492>
- Husna, A., & Fauzan, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. 12. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13448>
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636–14643. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2521>
- Khoiruddin, M. A., & Rahmawati, E. (2025). Effectiveness of Quizizz in Enhancing Cognitive Competence in Mathematics at Islamic Elementary Schools. *Noumerico: Journal of Technology in Mathematics Education*, 3(2), 73–82. <https://doi.org/10.33367/jtme.v3i2.7454>
- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *TSAQOFAH*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Mulyani, S., & Sari, R. (2021). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1270–1277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.874>

- Nuriyah, N. (2020). Evaluasi pembelajaran: Sebuah kajian teori sebagai umpan balik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v4i1.1103>
- Prasetyo, Z. K., & Suyanto, S. (2022). Fungsi evaluasi pembelajaran sebagai umpan balik dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*, 26(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/pep.v26i1.45879>
- Pratama, R. A., & Prastyaningrum, I. (2022). Pengaruh metode pembelajaran dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(2), 107–114. <https://doi.org/10.30734/jpe.v9i2.2215>
- Rachma, L. A. (2025). Konsep literasi digital dalam kurikulum merdeka belajar pada era disrupsi di sekolah dasar. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*. <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol302.2025.96-115>
- Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumentasi Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1035–1043. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496>
- Ridwan, W., & Purnamasari, F. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Kooperatif Berbasis Learning Manajemen System SYAM-OK terhadap Hasil Belajar melalui Variabel Mediasi Keterlibatan dan Motivasi Mahasiswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 9(1), 251–265. <https://doi.org/10.30605/jsgp.9.1.2026.8058>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi[JITUJ]*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>
- Salsabila, U. H., Habibah, I. N., Amanah, I. L., & Istiqomah, N. A. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>
- Sari, D. N., Hasanah, M., & Faisal, A. N. (2025). Urgensi penguasaan literasi digital bagi guru dan calon guru sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pembelajaran di abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1917>
- Sari, M., & Setiawan, A. (2021). Peran evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Yuliarsih, T., & Utaminingsih, R. (2025). *Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Biologi (Studi Kasus Mahasiswa PGSD)*. <https://doi.org/10.69836/synergy.v1i1.25>
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: Analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 149–155. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>