

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATAKAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 1 LAMBITU

Salmawati¹, Ahyar², Ika Irawati³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi dan Informasi STKIP Taman Siswa Bima

salmawati6547@gmail.com, ardiantoahyar9@gmail.com,

ika.irawati1989@gmail.com

ABSTRACT

The lack of digital-based learning media used in informatics learning is one of the main problems faced by SMPN 1 Lambitu. This study aims to develop interactive learning media using Quizizz to improve student learning outcomes at SMPN 1 Lambitu. This research is a development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product feasibility test was conducted by two material experts and two media experts. The results of the feasibility test by the media experts showed that the product was included in the Very Feasible category with percentages of 91.43% and 88.57%, respectively, while the results of the feasibility test by the material experts were also in the Very Feasible category with percentages of 87.5% and 90%. The results of the product effectiveness test through pretest and posttest on 20 grade VII students showed an average N-gain of 0.73 which is included in the high category. Therefore, this product is proven to be effective in improving student learning outcomes. These results indicate that the use of Quizizz media can significantly improve student learning outcomes, as well as increase motivation and participation in the learning process. This media also supports the implementation of the Independent Curriculum, which emphasizes active and interactive learning.

Keywords: *learning outcomes, interactive learning media, quizizz*

ABSTRAK

Minimnya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran informatika menjadi salah satu permasalahan pokok yang dihadapi oleh SMPN 1 Lambitu. Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz guna meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 1 Lambitu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji kelayakan produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil uji kelayakan oleh ahli media mengindikasikan bahwa produk termasuk dalam

kategori *Sangat Layak* dengan persentase masing-masing 91,43% dan 88,57%, sementara hasil uji kelayakan oleh ahli materi juga berada pada kategori *Sangat Layak* dengan persentase 87,5% dan 90%. Hasil uji keefektifan produk melalui pretest dan posttest terhadap 20 siswa kelas VII menunjukkan rata-rata N-gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori *tinggi*. Oleh karena itu, produk ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Media ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif dan interaktif.

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran interaktif, quizizz

A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 turut memberikan dampak yang luas berbagai aspek dalam realitas sosial. Kemajuan teknologi dan sains yang pesat menjadikan pemanfaatan teknologi sebagai bagian penting dan tidak terpisahkan dari aktivitas masyarakat sehari-hari. Menurut data yang diterbitkan oleh BPS, terjadi peningkatan dengan pesat dalam pemanfaat TIK oleh masyarakat Indonesia selama periode 2014 hingga 2018. Salah satu indikatornya adalah persentase pengguna ponsel yang terus mengalami kenaikan, hingga mencapai angka 62,41% pada tahun 2018. (Statistik 2019). Bahkan pada tahun 2023, Indeks Pembangunan TIK Indonesia terus mengalami peningkatan, menunjukkan semakin besarnya peran teknologi dalam kehidupan masyarakat (Statistik 2024).

Pesatnya kemajuan TIK berkontribusi terhadap munculnya transformasi di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Dampak revolusi industri sangat terasa dalam sektor pendidikan, khususnya pada aspek pelaksanaan pembelajaran, yang kini mengalami berbagai penyesuaian dan inovasi sesuai dengan berkembangnya pembelajaran digital, personalisasi pembelajaran, serta meningkatnya pemanfaatan platform online sebagai media pendidikan (Sesmiarni 2024). Dalam aspek Interaksi antara guru dan siswa yang sebelumnya terbatas pada pertemuan langsung secara tatap muka, kini telah berkembang menjadi lebih fleksibel dengan adanya pemanfaatan teknologi internet. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, perubahan juga terjadi dalam metode evaluasi. Jika sebelumnya penilaian dilakukan secara konvensional melalui soal-soal berbasis

kertas, kini evaluasi dapat dilakukan secara digital melalui penggunaan perangkat digital seperti smartphone maupun komputer. Situasi ini mendukung dengan pendapat (Elihami and Syahid 2018), Pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk mempersiapkan generasi penerus agar mampu melanjutkan kehidupan bangsa secara lebih baik di masa mendatang. Selain itu, penelitian oleh (Wang 2020) mengindikasikan bahwa pemanfaatan *gamified learning platforms* seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada ranah proses pembelajaran daring dan tatap muka. Penelitian lain oleh (Yildirim 2021) menegaskan bahwa media berbasis kuis interaktif berpengaruh signifikan terkait dengan tumbuhnya motivasi belajar siswa di sekolah menengah. Temuan ini diperkuat oleh hasil riset terbaru dari (Putri, Hidayat, and Lestari 2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis kuis interaktif berdampak positif terhadap partisipasi dan pemahaman materi oleh siswa. Penelitian oleh (Salsabila and Nugroho

2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Google Form sebagai media evaluasi digital memudahkan guru dalam pelaksanaan ujian sekaligus meningkatkan efisiensi penilaian. Selain itu, artikel oleh (Handayani 2024) menyoroti transformasi interaksi guru dan siswa dengan bantuan *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* dan *Moodle* yang terbukti meningkatkan kolaborasi dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

SMP adalah fase pendidikan yang sangat penting untuk membentuk pondasi intelektual, sosial, dan emosional anak menuju kedewasaan. Para ahli menekankan bahwa pendidikan di SMP harus holistik, bukan sekadar menekankan pada prestasi akademik melainkan juga pada karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kepekaan sosial. Menurut Prof. Dr. Suyanto, M.Ed, Jenjang SMP merupakan masa transisi penting dalam perkembangan remaja, sehingga perlu Pendidikan yang mencakup bukan hanya kemampuan intelektual, namun juga aspek emosional dan sosial. Ki Hadjar Dewantara (Tokoh Pendidikan

Indonesia), Pendidikan bertujuan untuk membimbing dan mengarahkan seluruh potensi alami yang dimiliki anak supaya mereka berkembang sebagai pribadi yang seimbang dan warga masyarakat yang mampu mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan setinggi mungkin. Seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, bentuk media pembelajaran pun mengalami banyak perubahan dan semakin beragam. Jika sebelumnya media yang umum digunakan lebih didominasi oleh bahan ajar dalam bentuk media cetak seperti buku paket, LKS, modul pembelajaran, maka kini media berbasis digital seperti game edukatif, perangkat komputer, dan aplikasi berbasis Android mulai banyak dimanfaatkan. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menunjang peningkatan kualitas proses belajar.

Pengembangan model pembelajaran dengan bersifat kreatif terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar (Tibahary and Muliana 2018). Segala bentuk hambatan yang mengganggu alur transfer pengetahuan

perlu dikurangi, terutama faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik atau monoton, sebab kondisi tersebut bisa melemahkan ketertarikan belajar siswa (Ferlianti et al. 2022). Keberagaman dan inovasi melalui media pembelajaran pun menjadi sangat penting, mengingat media memiliki peran krusial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sudjana dalam (Firmansyah 2021), proses pembelajaran idealnya tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal antara guru dan siswa, melainkan juga melibatkan aktivitas serta penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi alternatif guna menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik perhatian, serta mendorong rasa ingin tahu dan daya pikir siswa, yang secara keseluruhan dapat menumbuhkan motivasi belajar salah satunya melalui aplikasi pendidikan seperti Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran daring yang membantu guru mengembangkan

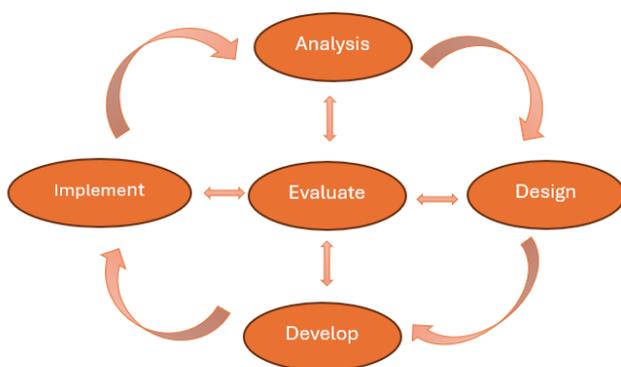
materi dan kuis yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer, sehingga perlu terus dikembangkan dengan konten yang relevan oleh para pendidik. Sejumlah penelitian mendukung efektivitas Quizizz, seperti yang disampaikan oleh (Heriyanto, Cahyadi, and Suroso 2024), (Ardiansyah 2022), (Budiarti and Rohmah 2021), (Pradana 2021), serta (Amsul et al. 2022), yang mengindikasikan bahwa media ini dapat menumbuhkan motivasi, minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai materi. Namun, pemanfaatan teknologi seperti Quizizz masih belum diterapkan secara optimal di beberapa sekolah, termasuk di SMPN 1 Lambitu, sehingga dibutuhkan upaya lebih lanjut untuk mengintegrasikan teknologi ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Lambitu, pembelajaran informatika di kelas VII masih minim pemanfaatan media digital, termasuk aplikasi *Quizizz*, akibat keterbatasan jaringan dan kurangnya variasi metode mengajar. Guru masih mengandalkan *PowerPoint*, ceramah, dan paket

buku, sehingga pembelajaran cenderung monoton, kurang interaktif, dan fokus pada guru, membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Wawancara guru mengonfirmasi bahwa media digital jarang digunakan karena kesulitan dalam pemilihan serta keterbatasan sumber belajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Maka dari itu, studi ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif, membuktikan efektivitas serta partisipasi siswa, mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, dan membantu guru dalam memanfaatkan teknologi. Diharapkan, pengembangan ini meningkatkan kualitas pembelajaran informatika, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Solusi yang ditawarkan ialah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang disesuaikan dengan materi Dampak sosial informatika kelas VII Kurikulum Merdeka. Media ini dirancang menarik, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran aktif melalui fitur kuis interaktif. Pengembangan dilakukan dengan

model ADDIE serta mempertimbangkan keterbatasan jaringan di sekolah, sehingga dapat digunakan secara fleksibel. Diharapkan, media ini efektif dalam mendorong motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, sekaligus membantu guru memanfaatkan teknologi secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini ialah studi pengembangan yang bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam pengembangan media ini menerapkan model ADDIE yang di kembangkan oleh Dick and Carry (Umami, Sugiyanto, and Slamet 2021).



Gambar 1 Model ADDIE

Analysis(Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi awal guna mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran. Temuan observasi mengindikasikan bahwa peserta didik di kelas VII SMPN 1 Lambitu mengalami kesulitan belajar dan kurang motivasi akibat metode pembelajaran yang monoton. Wawancara dengan guru TIK mengungkapkan bahwa siswa tergolong aktif, namun sering bosan dan kurang fokus. Mereka lebih antusias saat pembelajaran menggunakan teknologi. Fasilitas sekolah seperti ruang kelas, LCD, dan proyektor terbatas; proyektor hanya tersedia di ruang guru, sehingga menyulitkan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar di kelas.

Design(Desain)

Peneliti pada tahap ini melibatkan perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan serta mengumpulkan berbagai aset pendukung seperti materi dan instrumen evaluasi. Seluruh komponen tersebut disiapkan untuk mendukung pengembangan media berbasis Quizizz. Proses ini penting dilakukan guna mempermudah tahapan selanjutnya dalam pembuatan produk.

Development(Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses di mana peneliti mulai mengimplementasikan rancangan menjadi sebuah produk, yakni media pembelajaran berbasis Quizizz. Fase ini menjadi lanjutan dari hasil perancangan dengan sudah disusun pada tahap sebelumnya.

Implementation(Implementasi)

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, tahap berikutnya adalah implementasi atau penerapan media tersebut dalam proses edukatif. Media berbasis Quizizz ini kemudian diujicobakan di SMPN 1 Lambitu.

Evaluation(Evaluasi)

Tahap akhir dalam proses pengembangan ialah evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan disusun selaras dengan temuan dari kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya oleh pengembang.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan kerangka pendekatan kuantitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil pretest dan posttest siswa serta dari lembar validasi ahli materi dan ahli media.

Analisis pretest dan posttest dimanfaatkan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz.

1. Uji Validasi

Tahap validasi dilaksanakan dengan melibatkan dua narasumber ahli, yakni pada aspek materi dan media. Data dari hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber Arikunto (2010).

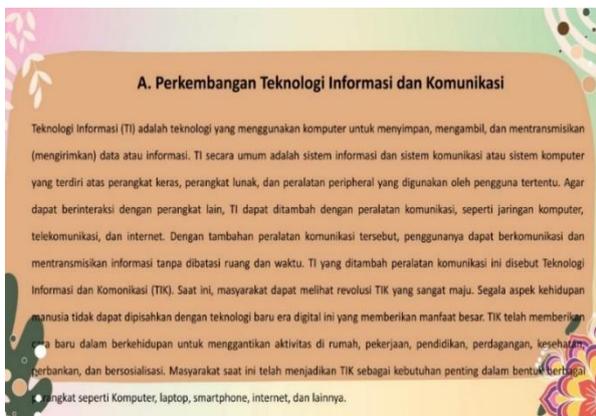
2. Uji Efektivitas Media

Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan selisih nilai rata-rata guna melihat peningkatan hasil belajar. Selanjutnya dilakukan uji gain dengan rumus:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

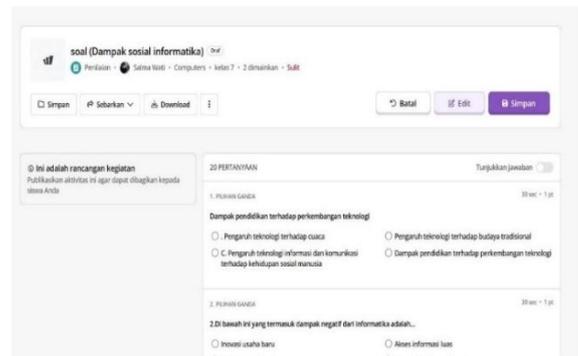
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran informatika di SMPN 1 Lambitu menunjukkan bahwa media ini efektif, layak digunakan, dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penjelasan lebih lanjut disajikan melalui dokumentasi tampilan, hasil validasi, serta data pretest dan posttest berikut.



Gambar 2. Tampilan Materi Quiz

Gambar ini menunjukkan antarmuka materi pembelajaran yang dirancang dalam platform Quizizz. Materi dirancang berbasis kurikulum dan disusun secara sistematis untuk mendukung pemahaman siswa. Tampilan ini memperlihatkan integrasi antara teks dan visual, sehingga memudahkan siswa guna memahami konsep yang diajarkan secara mandiri maupun dalam pembelajaran terarah.



Gambar 3. Tampilan Soal Quiz

Gambar ini memperlihatkan contoh soal interaktif yang terdapat dalam Quizizz. Tampilan didesain menarik, dengan pilihan ganda dan sistem waktu, yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Soal tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran dan memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara real-time.

Tabel 1. Ahli Validator Materi

Aspek Nilai	Validator I	Validator II
Kesesuaian Materi	18	13
Kelengkapan Materi	11	11
Kebenaran dan Aktualitas Materi	10	10
Total	35	36
Persentase	87,5%	90%
Rata-rata	3,5	3,6

Validasi dilakukan oleh dua validator materi. Hasil penilaian menunjukkan persentase 87,5% (validator 1) dan 90% (validator 2), dengan rata-rata skor

masing-masing 3,5 dan 3,6 dari skala 4. Berdasarkan kriteria Arikunto, media ini digolongkan sebagai *sangat layak* guna dimanfaatkan dari sisi isi/materi.

Tabel 2. Validasi Ahli media

No	Indikator	Validasi I	Validasi II
1	Kesesuaian dengan kurikulum	5	4
2	Interaktivitas media	4	5
3	Kemudahan penggunaan	5	5
4	Tampilan visual	5	5
5	Kejelasan instruksi	4	4
6	Kecepatan akses	4	4
7	Efektivitas dalam pembelajaran	5	4
Total		32	31
Persentase		91,43%	88,57%
Rata-Rata		4,57	4,43%

Validasi I memberikan total skor 32 (91,43%) dengan rata-rata 4,57. Validasi II memberikan total skor 31 (88,57%) dengan rata-rata 4,43 keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Penilaian meliputi aspek kesesuaian dengan kurikulum, interaktivitas, visual, intruksi, aksesibilitas, dan efektivitas pembelajaran.

Tabel 3. Angket Respoden Guru Terhadap Media

Responden	Jumlah skor
R1	48
Persentase	80%
Rata-Rata	4,00

Tabel 3 menunjukkan hasil angket yang diberikan kepada guru guna menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, guru memberikan skor maksimal (48 dari 60) terhadap 12 pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Persentase yang diperoleh sebesar 80%, dengan rata-rata skor 4,00 dari skala 5. Nilai ini menunjukkan bahwa guru memberikan apresiasi yang baik terhadap kualitas media yang dikembangkan. Artinya, secara umum media tersebut dinilai layak dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran, serta memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran secara efektif.

Tabel 4. Angket Respoden Pengguna Media

Responden	Jumlah Skor
R1	46
R2	41
R3	48
R4	38
R5	47
R6	39
R7	48
R8	40
R9	47
R10	44
R11	39
R12	48
R13	37
R14	46
R15	38
R16	48
R17	43
R18	41
R19	38
R20	48
Total	880
Persentase	73,33%
Rata-Rata	44,00

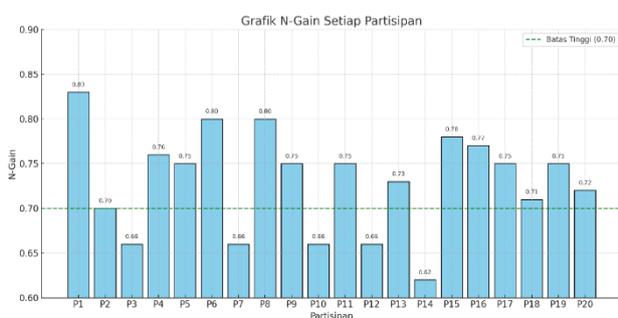
Tabel 4 menyajikan hasil angket dari 20 responden siswa yang menggunakan media pembelajaran. Masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap 12 Pernyataan (P1 Sampai P12) dengan skor berkisar antara 1 hingga 4. Total skor yang terkumpul dari seluruh responden adalah 880 dari total maksimal 1.200, yang berarti persentase ketercapaian

berada pada angka 73,33%. Nilai rata-rata skor per responden adalah dari skor 44,00 maksimal 60. Hasil ini menunjukkan apresiasi siswa terhadap media yang digunakan berada pada kategori tinggi, meskipun belum mencapai nilai optimal. Secara umum, media dianggap menarik, mudah digunakan, dan berperan dalam mendorong minat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Prestes dan Posttest

Partisipan	Pretest	Posttest	Hasil N-gain
P1	70	95	0,83
P2	50	85	0,70
P3	70	90	0,66
P4	15	80	0,76
P5	40	85	0,75
P6	25	85	0,80
P7	70	90	0,66
P8	75	95	0,80
P9	20	80	0,75
P10	40	80	0,66
P11	20	80	0,75
P12	40	80	0,66
P13	25	80	0,73
P14	60	85	0,62
P15	30	85	0,78
P16	55	90	0,77
P17	60	90	0,75
P18	30	80	0,71
P19	20	80	0,75
P20	45	85	0,72
Rata-Rata			0,73
Minimal			0,62
Maksimal			0,83

Data menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest. Rata-rata N-gain sebesar 0,73, yang tergolong dalam kategori tinggi menurut Hake (1999). Nilai terendah 0,62 dan tertinggi 0,83, mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam capaian belajar yang baik setelah menggunakan media ini.



Gambar 4. Grafik Pretest dan Posttest

Gambar ini menyajikan grafik perbandingan nilai pretest dan posttest dari 20 partisipan. Terlihat peningkatan signifikan dari nilai awal sebelum menggunakan media (pretest) ke nilai setelah menggunakan media (posttest), menggambarkan efektivitas media berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil validasi dari para ahli mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz telah memenuhi kriteria kelayakan tinggi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

informatika di SMPN 1 Lambitu. Validasi oleh dua ahli materi mengindikasikan persentase kelayakan masing-masing sebesar 87,5% dan 90%, sementara validasi oleh dua ahli media memberikan hasil 91,43% dan 88,57%. Berdasarkan kriteria kelayakan Arikunto, seluruh penilaian tersebut termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Artinya, baik dari segi isi, tampilan visual, interaktivitas, maupun kesesuaian dengan kurikulum, media ini telah memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan.

Uji keefektifan juga menunjukkan hasil yang signifikan. Rata-rata N-gain sebesar 0,73 mengindikasikan peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan mendalam. Selain itu, respon positif dari guru dan siswa, masing-masing dengan persentase 80% dan 73,33%, menunjukkan bahwa media ini diterima baik oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu (Wang, 2020; Yildirim, 2021; Putri et al., 2023), yang

menyimpulkan bahwa media gamifikasi seperti Quizizz berperan besar dalam membangkitkan semangat belajar dan partisipasi siswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, partisipatif, dan berorientasi pada peserta didik. Dengan tampilan menarik, akses mudah melalui perangkat digital, dan fitur evaluasi real-time, Quizizz menjadi solusi praktis dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini, terutama di sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dengan dikembangkan sangat layak dan efektif guna digunakan dalam pembelajaran informatika di SMPN 1 Lambitu. Validasi oleh ahli materi dan ahli media mengindikasikan persentase kelayakan di atas 88%, dengan berarti media memenuhi standar kualitas dari aspek isi dan tampilan. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui pretest dan posttest menghasilkan nilai rata-rata N-

gain sebesar 0,73, yang termasuk dalam kategori tinggi. Media ini terbukti efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan partisipatif. Lebih lanjut, penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, Quizizz ialah alternatif media pembelajaran digital yang efektif dan sesuai untuk diterapkan di sekolah dalam mendukung Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsul, K M, I Irmayanti, F Fitriani, and S P. 2022. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai." *JTMT: Journal Tadris Matematika* 3(1): 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>.
- Ardiansyah, M. 2022. "Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6(3): 417–23.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiarti, S, and S N Rohmah. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

- Pada SMK Di Tengah Pandemi Sebagai Media Pembelajaran.” In *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*, <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/download/6804/2024>.
- Elihami, E, and A Syahid. 2018. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 2(1): 79–96. doi:10.33487/edumaspul.v2i1.80.
- Ferlianti, S, A R Nurbani, D Rusdiana, and I Rahma. 2022. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Tekanan Hidrostatik.” *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 3(1): 2146–57. doi:10.36418/japendi.v3i1.332.
- Firmansyah, A A. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Handayani, M. 2024. “Transformasi Pembelajaran Digital Melalui LMS Pada Masa Pasca-Pandemi.” *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi* 9(1): 45–53. <https://jurnal.uinjakarta.ac.id/index.php/jipt/article/view/transformasi-lms>.
- Heriyanto, H, A Cahyadi, and J Suroso. 2024. “Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran.” *Sebatik* 28(2). <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/download/2526/970/10093>.
- Pradana, K W. 2021. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Bahasa Di SMA Negeri Jogoroto.” Universitas Brawijaya. [https://repository.ub.ac.id/184914/6/ Kevin Wahyu Pradana](https://repository.ub.ac.id/184914/6/Kevin%20Wahyu%20Pradana).
- Putri, R P, D R Hidayat, and S A Lestari. 2023. “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah.” *Jurnal Pendidikan Digital* 7(1): 23–30. <https://ejournal.unesa.ac.id/article/view/quizizz-hasil-belajar>.
- Salsabila, N, and A Nugroho. 2022. “Efektivitas Penggunaan Google Form Dalam Proses Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10(2): 110–20. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/jtp/article/view/efektivitas-google-form>.
- Sesmiarni, Z. 2024. “Peran Manajemen Mutu Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pada Era Revolusi Industri 5.0 Di MTSN 1 Bukittinggi.” *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam* 11(3): 261–69. Statistik, Badan Pusat. 2019. *Statistik*
-

- Telekomunikasi Indonesia* 2018.
BPS. <https://www.bps.go.id>.
- Statistik, Badan Pusat. 2024. *Indeks Pembangunan Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2023*.
<https://assets.dataindonesia.id/2024/12/12/1733992082394-5-12.-indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2023.pdf>.
- Tibahary, A R, and M Muliana. 2018. "Model-Model Pembelajaran Inovatif." *Scolae: Journal of Pedagogy* 1(1): 54–64.
doi:10.56488/scolae.v1i1.12.
- Umami, N, Sugiyanto, and I Slamet. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Model ADDIE." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8(2): 123–32.
- Wang, A I. 2020. "Using Quizizz for Game-Based Learning to Engage Students in Learning." *Journal of Educational Technology Systems* 49(1): 128–45.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0047239520934019>.
- Yildirim, S. 2021. "Gamification in Education: A Systematic Review of Educational Technology Studies." *Journal of Learning and Teaching in Digital Age* 6(1): 1–10.
doi:10.5281/zenodo.4552235.