

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Quizizz terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMP

Dea Amara Rahzisa¹⁾,

¹⁾Instutut Prima Bangsa Cirebon, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jl Bringjen Darsono, Cirebon

¹⁾ deaamararahzisa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Negeri 13 Kota Cirebon. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran konvensional serta hasil belajar yang belum optimal. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Sampel penelitian melibatkan dua kelas IX yang dipilih dengan purposive sampling, terdiri atas kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan Quizizz dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan siswa dan tes pretest–posttest hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji t-test berpasangan, uji t-test independen, serta MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Quizizz, Keaktifan, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive multimedia based on Quizizz on students' engagement and learning outcomes at SMP Negeri 13 Kota Cirebon. The background of this research is the low level of student participation in conventional learning and the relatively low learning outcomes. This research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of two ninth-grade classes selected using purposive sampling, comprising an experimental class taught using Quizizz and a control class taught conventionally. The research instruments included an observation sheet to measure engagement and pretest–posttest to measure learning outcomes. Data were analyzed using paired sample t-tests, independent sample t-tests, and MANOVA. The results revealed significant differences in engagement and learning outcomes between the experimental and control classes. These findings indicate that the use of Quizizz has a positive effect on increasing student engagement and learning outcomes..

Keywords: Interactive Multimedia, Quizizz, Engagement, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih aktif dan hasil belajar meningkat. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang masih

dominan membuat siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Multimedia interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, video, serta interaksi pengguna. Menurut Manurung (2021), penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Salah satu platform multimedia interaktif yang populer adalah *Quizizz*, yaitu aplikasi berbasis permainan kuis dengan fitur pemeringkatan, poin, dan umpan balik instan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Nurholifah, 2023; Pangaribuan & Nugroho, 2024). Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruhnya terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar secara simultan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Mengetahui pengaruh *Quizizz* terhadap keaktifan siswa.
2. Mengetahui pengaruh *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.
3. Mengetahui pengaruh *Quizizz* secara simultan terhadap keaktifan dan hasil belajar

siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan media tersebut. Supardi & Cepogo (2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan termotivasi.

2.2 Quizizz

Quizizz adalah aplikasi berbasis kuis yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran. Guru dapat menyusun soal dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, maupun isian singkat yang kemudian dimainkan oleh siswa secara individu atau kelompok. Menurut Salsabila et al. (2020), *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

2.3 Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam belajar ditunjukkan melalui keterlibatan mereka secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Napitupulu & Susanti (2023) menegaskan bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih baik serta hasil belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang pasif.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Rahmawati et al. (2022), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan keaktifan, serta faktor eksternal seperti media dan metode pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti *Quizizz* diharapkan mampu mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Kota Cirebon. Sedangkan sampel yang diambil hanya dua kelas dipilih menggunakan purposive sampling. Kelas IX D sebagai kelas eksperimen (menggunakan *Quizizz*) dan kelas IX F sebagai kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Jumlah total siswa adalah 60 orang.

Instrumen Penelitian yang pertama yaitu observasi untuk mengetahui keaktifan siswa dikelas pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang

mencakup indikator seperti keberanian bertanya, menjawab, diskusi, dan keterlibatan dalam kegiatan kelas. Yang kedua yaitu tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur capaian kognitif siswa. Soal telah divalidasi oleh ahli materi dan diuji reliabilitasnya.

Teknik Analisis Data yang digunakan Independent sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. MANOVA digunakan untuk mengetahui pengaruh simultan Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

4. HASIL

Tabel 1 Independent Samples T- Test Keaktifan Siswa

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
keaktifan siswa	Equal variances assumed	6.732	.012	3.704	58	.000	.19013	.05133	.08738	.29288
	Equal variances not assumed			3.704	51.036	.001	.19013	.05133	.08708	.29318

Berdasarkan data tabel diatas hasil independent samples test didapat nilai sig. (2 tailed) yakni $0,000 < 0,05$ sehingga bisa diambil kesimpulan didapati perbedaan rata-rata keaktifan siswa diantara metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz melalui penggunaan metode ceramah, secara makin jelasnya melihat *mean* nilai keaktifan siswa di kelas kontrol dan eksperimen bisa dilihat melalui tabel statistik berikut :

Tabel 2 Rata Rata Keaktifan Siswa

Group Statistics					
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
keaktifan siswa	kontrol	30	.2704	.15787	.02882
	eksperimen	30	.4605	.23264	.04247

Dalam data diatas dapat dilihat bahwasannya nilai *mean* keaktifan siswa kelas eksperimen yang mempergunakan pemanfaatan Media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz memperoleh nilai rata rata 0.4605 sedangkan nilai keaktifan siswa kelas kontrol yang mempergunakan media ceramah sebesar 0.2704 dilihat dari posttest maka dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz* memberi dampak positif akan keaktifan siswa

Tabel 3. Independent Samples T- Test Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.135	.714	10.611	58	.000	.26020	.02452	.21112	.30928
	Equal variances not assumed			10.611	57.850	.000	.26020	.02452	.21111	.30929

Berdasarkan data tabel diatas hasil independent samples test didapat nilai sig. (2 tailed) yakni $0,000 < 0,05$ sehingga bisa diambil kesimpulan didapati perbedaan mean Hasil belajar siswa diantara metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz melalui

penggunaan metode ceramah, secara makin jelasnya melihat mean nilai Hasil Belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen bisa diamati melalui tabel statistik berikut :

Tabel 4 Rata Rata Gasil Belajar Siswa

Group Statistics					
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	kontrol	30	.3339	.09252	.01689
	eksperimen	30	.5941	.09736	.01778

Dalam data diatas bisa diamati bahwasannya nilai mean Hasil Belajar siswa kelas eksperimen yang mempergunakan pemanfaatan Media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz memperoleh nilai mean 0.594 disisi lain nilai Hasil Belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media ceramah sebesar 0.3339. maka dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa

Tabel 5 Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	n gain keaktifan siswa	.542 ^a	1	.542	13.720	.000
	n gain hasil belajar	1.016 ^b	1	1.016	112.597	.000
Intercept	n gain keaktifan siswa	8.014	1	8.014	202.764	.000
	n gain hasil belajar	12.918	1	12.918	1432.219	.000
kelas	n gain keaktifan siswa	.542	1	.542	13.720	.000
	n gain hasil belajar	1.016	1	1.016	112.597	.000
Error	n gain keaktifan siswa	2.292	58	.040		
	n gain hasil belajar	.523	58	.009		
Total	n gain keaktifan siswa	10.849	60			
	n gain hasil belajar	14.456	60			
Corrected Total	n gain keaktifan siswa	2.835	59			
	n gain hasil belajar	1.539	59			

a. R Squared = .191 (Adjusted R Squared = .177)
 b. R Squared = .660 (Adjusted R Squared = .654)

Berdasarkan data diatas bisa diamati bahwasannya nilai sig $0,000 < 0,05$ maknanya terdapat perbedaan hasil belajar dan keaktifan siswa diantara kelas Eksperimen yang mempergunakan Aplikasi Quizizz dengan kelas kontrol dengan mempergunakan metode ceramah. Oleh karena itu dapat dipahami secara detail dengan tabel di bawah mengenai mean nilai kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 6 Descriptive Statics

Descriptive Statistics				
kelas		Mean	Std. Deviation	N
n gain keaktifan siswa	kontrol	.2704	.15787	30
	eksperimen	.4605	.23264	30
	Total	.3655	.21919	60
n gain hasil belajar	kontrol	.3339	.09252	30
	eksperimen	.5941	.09736	30
	Total	.4640	.16149	60

Berdasarkan data diatas mean keaktifan siswa kelas eksperimen yakni 0,4605 disisi lain di kelas kontrol yakni 0,2704 dan hasil belajar siswa mengalami perbedaan diantara kelas eksperimen dan kontrol. Mean hasil belajar siswa dikelas eksperimen 0,5941 dengan kelas kontrol yang nilainya 0,339. artinya ada pengaruh positif dalam penggunaan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran Informatika dalam penggunaan media tersebut yang mendorong siswa dapat menjadi semangat dalam pembelajaran sehingga dapat mudah untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa di kelas kontrol dan eksperimen

5. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa pada kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor observasi keaktifan siswa yang lebih besar. Fitur gamifikasi seperti leaderboard dan poin pada Quizizz memberikan motivasi kompetitif yang mendorong siswa lebih aktif. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen juga meningkat signifikan dengan kategori N-Gain tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini sejalan dengan temuan Salsabila et al. (2020) dan Nurholifah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Hasil uji MANOVA menunjukkan bahwa Quizizz berpengaruh secara simultan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, semakin baik pula hasil belajarnya. Temuan ini mendukung penelitian Napitupulu & Susanti (2023) yang menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan faktor penting yang menentukan pencapaian akademik siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat dianggap sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam konteks pendidikan abad 21. Kehadiran fitur gamifikasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mendorong kolaborasi antarsiswa.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Negeri 13 Kota Cirebon. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan peningkatan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan dengan kategori N-Gain yang termasuk tinggi. Hasil uji MANOVA memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa Quizizz berpengaruh secara simultan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah menengah.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini menyarankan agar guru memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan lingkup yang lebih luas, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun pada mata pelajaran lain, sehingga efektivitas Quizizz dapat diuji lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Supardi & Cepogo, “Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran,” Jurnal Pendidikan, 2018.
- [2] Salsabila, et al., “Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif,” Jurnal Pendidikan Informatika, 2020.
- [3] Nurholifah, “Quizizz sebagai Media Inovatif,” Jurnal Teknologi Pendidikan, 2023.
- [4] Pangaribuan & Nugroho, “Quizizz sebagai Media Penilaian,” Jurnal Teknologi Pendidikan, 2024.
- [5] Napitupulu & Susanti, “Keaktifan Siswa dalam Proses Belajar,” Jurnal Pendidikan, 2023.
- [6] Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, “Pengaruh Teknologi dalam Pembelajaran,” Jurnal Pendidikan Modern, 2022.

Biodata Penulis

Dea Amara Rahzisa, lahir di Cirebon, 8 November 2000. Lulus dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon. Aktif dalam bidang pendidikan dan penelitian yang berfokus pada teknologi pembelajaran.