

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII MTs PUI CIAWIGEBANG

M. Ipad Nurpadilah<sup>1</sup>, Asep Mahpudin<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [m.ipadnurpadilah@gmail.com](mailto:m.ipadnurpadilah@gmail.com)

---

### Article History

Received: 16-08-2024

Revision: 23-08-2024

Accepted: 25-08-2024

Published: 26-08-2024

**Abstract.** This study aims to determine the influence of the use of educational game based Quizizz learning media on student learning outcomes in the subject of Cultural Arts in grade VII MTs PUI Ciawigebang. The research method used is an experiment with a research design, namely a nonequivalent control group design. The research sample consisted of two classes, namely an experimental class consisting of 30 students using Quizizz learning media and a control class consisting of 30 students using conventional methods. The test statistics used for hypothesis testing are the Paired Sample T-Test. The results of data analysis showed that the average score of the pretest of the experimental class was 48.67 and the posttest was 83.50, while the results of the control class pretest obtained a score of 53.67 and the posttest 75.00. Based on data analysis, it can be concluded that there is a significant increase in student learning outcomes in the experimental class compared to the control class. Based on the results of the study, it was shown that there was an influence of the use of Quizizz learning media on the learning outcomes of grade VII students in the subject of Arts and Culture

**Keywords:** Learning Media, Learning Outcomes, Arts and Culture, Quizizz

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya di kelas VII MTs PUI Ciawigebang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa menggunakan metode konvensional. Statistik uji yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu *Paired Sample T-Test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 48,67 dan *posttest* 83,50 sedangkan untuk hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai 53,67 dan *posttest* 75,00. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Seni Budaya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Seni Budaya, Quizizz

---

**How to Cite:** Nurpadilah, M. I & Mahpudin, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII MTs PUI Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5128-5137. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1756>

---

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer saat ini adalah Quizizz berbasis game edukasi. Quizizz adalah sebuah

Media Pembelajaran yang menyediakan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dengan format game yang dapat digunakan oleh guru atau tenaga pendidik untuk membantu proses belajar siswa. *Quizizz* menggunakan format *game* yang menyenangkan dan menantang sehingga dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Latar belakang penelitian tentang media pembelajaran *quizizz* berbasis game edukasi ini muncul karena adanya kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang seperti *Quizizz* dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif serta dapat membantu guru atau pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

*Quizizz* merupakan web atau aplikasi pembelajaran interaktif yang didirikan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015, awalnya digunakan untuk mengajar siswa yang matematika remedial di sebuah sekolah di Bangalore, India. *Quizizz* mendukung jutaan siswa di lebih dari 150 negara dari kantor di Bangalore dan Santa Monica, California. *Quizizz* adalah laman edukatif online yang tersedia di aplikasi *PlayStore* berbasis android, secara resmi laman *Quizizz* dipublikasi pada tahun 2017 (Official Website “*Quizizz*”, 2017). *Quizizz* memiliki misi “memotivasi setiap siswa”, *Quizizz* lebih dari sekadar kuis. *Quizizz* adalah penilaian, instruksi, dan praktik yang memotivasi setiap siswa untuk menguasai. Saat ini, *Quizizz* digunakan oleh guru di 86% sekolah Amerika Serikat yang telah membuat dan membagikan lebih dari 30 juta aktivitas, dan dipercaya oleh guru 86% sekolah di Amerika, dapat menghemat waktu guru sebanyak 3 jam setengah perminggu, dapat meningkatkan nilai sampai 50%, dan mengurangi kecemasan saat ujian (Supriadi et al., 2021).

Penggunaan *game* edukatif seperti *Quizizz* telah ada dalam kurun waktu yang cukup lama, namun pengaplikasiannya dalam konteks pendidikan masih jarang ditemui (Nurfadilah et al., 2021). *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis anda sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan (Noor, 2020).

*Platform Quizizz* tidak hanya menawarkan model permainan untuk perorangan, tetapi juga menyediakan opsi permainan dalam kelompok. Dengan model kelompok, siswa dapat berdiskusi dan berkolaborasi satu sama lain untuk menjawab pertanyaan kuis daring (Supriadi

et al., 2021). Quizizz dalam implementasinya cukup mudah digunakan karena sudah ada template dasar yang dapat digunakan langsung. Template permainan, pertanyaan atau kuis ada yang tersedia secara gratis, namun ada juga fitur layanan yang berbayar. Tes interaktif yang terdapat dalam platform *Quizizz* tersedia bermacam-macam bentuk pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban pertanyaan, pilihan benar dan salah. (Abdillah et al., 2022). Dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz* metode yang digunakan dalam platform ini adalah pembelajaran *Gamification*. Yang memanfaatkan elemen permainan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Gamifikasi memberi guru kekuatan super ajaib untuk memotivasi, sehingga siswa lebih mungkin untuk belajar. Selain itu, gamifikasi mendorong literasi digital dan mempersiapkan generasi muda dengan lebih baik menuju jalur karier yang sukses (Official Website “Quizizz”, 2017).

Pembelajaran masih terlihat mayoritas terjadi umumnya masih konvensional ditandai dengan bercirikan guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran belum berbasis TIK, Karena itulah diperlukan banyak perubahan dalam pembelajaran dengan salah satunya pemanfaatan teknologi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut berperan lebih dari sekedar pengajar melainkan sebagai fasilitator untuk menjadikan pembelajaran terlaksana dengan baik di kelas. Belajar artinya ada perubahan dari segi afektif, kognitif, dan behavior. Sebagai mediator dalam proses penyampaian informasi kepada siswa, guru diharapkan mampu mengkomunikasikan semua informasi secara jelas agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran (Pamungkas, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* merupakan web atau aplikasi pembelajaran interaktif yang didirikan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015, awalnya digunakan untuk mengajar siswa yang matematika remedial di sebuah sekolah di Bangalore, India. Hari ini, *Quizizz* mendukung jutaan siswa di lebih dari 150 negara dari kantor di Bangalore dan Santa Monica, California. *Quizizz* adalah laman edukatif online yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android, secara resmi laman *Quizizz* dipublikasi pada tahun 2017 (Official Website “Quizizz”, 2017). *Quizizz* memiliki misi “memotivasi setiap siswa”, *Quizizz* lebih dari sekadar kuis. *Quizizz* adalah penilaian, instruksi, dan praktik yang memotivasi setiap siswa untuk menguasai. Saat ini, *Quizizz* digunakan oleh guru di 86% sekolah Amerika Serikat yang telah membuat dan membagikan lebih dari 30 juta aktivitas, dan dipercaya oleh guru 86% sekolah di Amerika,

dapat menghemat waktu guru sebanyak 3 jam setengah perminggu, dapat meningkatkan nilai sampai 50%, dan mengurangi kecemasan saat ujian (Supriadi et al., 2021).

Hasil belajar sering digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Memahami dua kata yang membentuk hasil belajar, "hasil" dan "belajar", akan membantu Anda memahami apa itu hasil belajar. Perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional adalah pengertian dari hasil (Fadhillah, 2023). Media pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi siswa lebih tinggi dan hasil belajar akan menjadi lebih baik (Ali & Zaini, 2020). *Quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk bersaing karena setiap jawaban yang diberikan terlihat di papan peringkat pemain. Selain itu, aplikasi *Quizizz* dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang muncul saat siswa menjawab pertanyaan dengan benar atau salah (Kinanti & Subagio, 2020).

## METODE

Metode Penelitian yang dilakukan merupakan metode penelitian Eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian ilmiah di mana satu atau lebih variabel independen atau variabel bebas, dimanipulasi dan dikontrol, dan pengamatan dilakukan pada variabel dependen atau variabel terikat untuk mengidentifikasi variasi yang disebabkan oleh manipulasi variabel independen. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi Seni Musik. Sampel dibagi dua bagian, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penilaian formatif menggunakan *Quizizz*, dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Untuk desain penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* untuk desain kuasi eksperimennya.

Dua kelas tersebut menerima materi yang sama yaitu Seni dengan perlakuan yang berbeda saat penilaian formatif. Pada awal penelitian, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media penilaian formatif berbasis web yaitu *Quizizz*, dan kelas kontrol menggunakan media konvensional.

**Tabel 1.** Desain penelitian *nonequivalent control group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai *Posttest*(Setelah diberikan perlakuan)

X<sub>1</sub> : Perlakuan dengan menggunakan media Pembelajaran *Quizizz*

X<sub>2</sub> : Perlakuan dengan menggunakan metode Konvensional

O<sub>3</sub> : Nilai *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

O<sub>4</sub> : Nilai *Posttest*(Setelah diberikan perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs PUI Ciawigebang yang terdiri dari 184 siswa (Kelas VII A sampai dengan Kelas VII F). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling purposive sampling*. Metode non-random ini dipilih secara sengaja dengan mempertimbangkan ciri-ciri khusus dari populasi dan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Sampel yang dijadikan fokus dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang memiliki peran berbeda: pertama, kelas VII F, yang terdiri dari 30 siswa, akan berperan sebagai kelas kontrol. Sementara itu, kelas VII D, dengan jumlah siswa 30 siswa, akan berperan sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan kelas VII F dan VII D dilakukan dengan pertimbangan yang cermat untuk memastikan representasi yang baik dari populasi yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, tes, dan angket. Tes tersebut berfokus pada hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen tes ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelumnya. Uji validitas dilakukan dengan rumus korelasi Pearson Product Moment, sementara uji reliabilitas menggunakan metode K-R 20 dan K-R 21. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan analisis data dengan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Shapiro Wilk. Sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan uji homogenitas Levene Test menggunakan program SPSS versi 29.0. Setelah uji prasyarat selesai, analisis dilanjutkan dengan perhitungan uji hipotesis, yaitu uji *Paired Sample T-Test*.

## HASIL DAN DISKUSI

Sebelum penelitian, peneliti menyusun instrumen tes berupa 25 soal pilihan ganda untuk *pretest* dan *post-test*, yang divalidasi. Validasi soal dilakukan di kelas VII MTs PUI Ciawigebang menggunakan teknik Korelasi Pearson Product Moment, menghasilkan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Reliabilitas soal dihitung dengan teknik Kuder Richardson, menunjukkan hasil yang reliabel. Tingkat kesukaran soal mengategorikan 1 soal sulit, 14 soal sedang, dan 5 soal mudah. Daya pembeda soal menghasilkan 0 soal tidak baik, 0 soal jelek, 12 soal cukup, 7 soal baik, dan 1 soal sangat baik.

Peneliti kemudian membuat *slide presentasi* di *Quizizz* dan menerapkannya di kelas eksperimen dengan dalam mata pelajaran Seni Budaya tentang materi Seni Musik. Guru *login* ke *Quizizz* dan siswa masuk ke ruang kelas yang dibuat. Guru menjelaskan materi, memberikan contoh, melakukan percobaan, mengamati hasil, dan menyelipkan kuis dalam video pembelajaran. Siswa diberi kesempatan bertanya jika ada materi yang tidak dipahami. Metode ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs PUI Ciawigebang.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan pretest yang terdiri dari 20 soal untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setiap jawaban benar diberi skor 1, dan jawaban salah diberi skor 0. Setelah memperoleh data kemampuan awal siswa, kelas eksperimen menggunakan *Quizizz* untuk pembelajaran Seni Budaya. Kemudian, posttest dengan 20 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menilai hasil belajar mereka, begitu juga dengan kelas kontrol. Namun pada kelas kontrol, dalam kegiatan belajar mengajar itu masih menggunakan metode konvensional.

**Tabel 2.** Data hasil belajar siswa

	<b>Pretest Eksperimen</b>	<b>Post-test Eksperimen</b>	<b>Pretest Kontrol</b>	<b>Post-test Kontrol</b>
N	30	30	30	30
Mean	48.67	83.50	53.67	75.00
Median	47.50	85.00	50.00	75.00
Minimum	30	65	30	55
Maximum	75	95	80	90

Berdasarkan data di atas, nilai rata-rata (mean) dan median memberikan gambaran tentang pusat distribusi nilai di setiap kelompok, dengan rata-rata *pretest* Eksperimen sebesar 48.67, meningkat menjadi 83.50 pada *posttest* Eksperimen. Di sisi lain, *pretest* Kontrol dimulai dengan rata-rata 53.67 dan mencapai 75.00 pada *posttest* Kontrol. Median masing-masing kelompok juga menunjukkan kecenderungan yang serupa, dengan nilai *pretest* Eksperimen 47.50 dan meningkat menjadi 85.00 pada *posttest* Eksperimen. *pretest* Eksperimen memiliki multiple modes, dengan nilai terkecil yang dilaporkan sebesar 35, dan *Posttest* Eksperimen memiliki modus sebesar 85. *pretest* Kontrol memiliki modus sebesar 50, dan *posttest* Kontrol sebesar 65. Deviasi standar juga mencerminkan tingkat variabilitas di dalam setiap kelompok, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan dispersi yang lebih besar dari rata-rata. Rentang nilai (minimum dan maksimum) memberikan gambaran tentang variasi ekstrem dalam data. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor untuk kelas eksperimen (83.50 pada *post-test*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (75.00 pada *post-test*). Hal ini menunjukkan bahwa

perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada kelas eksperimen cenderung memberikan efek positif yang lebih besar terhadap variabel yang diukur dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Uji Shapiro-Wilk dilakukan dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dianggap tidak berdistribusi normal. Untuk pengujian ini, digunakan perangkat lunak SPSS versi 29.0. Adapun Data hasil uji normalitas Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Data hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.123	30	.200*	.951	30	.180
Posttest Eksperimen	.102	30	.200*	.944	30	.120
Pretest Kontrol	.181	30	.013	.946	30	.130
Posttest Kontrol	.141	30	.130	.940	30	.091

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas dan hasil uji Shapiro-Wilk, kita dapat menyimpulkan bahwa data pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk yang lebih besar dari 0.05, yaitu 0.180 untuk pretest dan 0.120 untuk post-test. Untuk kelompok kontrol, data pretest memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0.130, yang menunjukkan data berdistribusi normal. Data posttest untuk kelompok kontrol juga berdistribusi normal dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0.091, yang juga lebih besar dari 0.05. Uji persyaratan berikutnya adalah pengujian homogenitas menggunakan uji Levene. Uji digunakan dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, varians dianggap homogen atau sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, varians dianggap tidak homogen. Pengujian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 29.0. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Data hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.955	1	58	.333
	Based on Median	1.158	1	58	.286
	Based on Median and with adjusted df	1.158	1	57.933	.286
	Based on trimmed mean	1.060	1	58	.307

Berdasarkan tabel 4, dapat diamati bahwa nilai Signifikansi Berdasarkan Rerata untuk variabel hasil belajar siswa adalah 0,333. Karena nilai Signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa variasi data hasil belajar posttestSeni Budaya antara siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah seragam. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok memiliki distribusi normal dan variansi yang seragam. Oleh karena itu, uji t sampel berpasangan diterapkan untuk menguji hipotesis. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttestpada kelas eksperimen guna menentukan apakah penggunaan media *Quizizz* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Seni Budaya.

**Tabel 5.** Data hasil *paired sample t-test*

		Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
					Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & PosttestEksperimen	48.66	15.272	2.788	42.964	54.369	17.454	29	<,001	<,001
Pair 2	Pretest & PosttestKontrol	-21.33	13.126	2.397	-26.23	-16.43	-8.90	29	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, perbedaan antara nilai pretest dan posttestpada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 48,667, standar deviasi 15,272, dan nilai signifikansi < 0,001. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Seni Budaya pada siswa kelas eksperimen. Sebaliknya, perbedaan antara nilai pretest dan posttestpada kelas kontrol menunjukkan penurunan yang signifikan dengan nilai rata-rata -21,333, standar deviasi 13,126, dan nilai signifikansi < 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya pada siswa kelas kontrol tidak meningkat, bahkan mengalami penurunan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Maka terjadi perkembangan kognitif, jika sebelumnya hanya sampai mengetahui, memahami, dan menerapkan menjadi lebih tinggi yaitu sampai dengan

mampu menganalisis, dan merangkum. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi interaktif *Quizizz* sebagai alat bantu mengajar, siswa terlihat lebih bersemangat dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, di kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, antusiasme dan konsentrasi siswa kurang terlihat, beberapa di antara mereka terlihat membosankan dan tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan *Quizizz* memberikan pencapaian belajar yang lebih baik.

Hasil pengujian hipotesis paired sample t-test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan post-test, yang berarti media pembelajaran *Quizizz* (variabel bebas X) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya (variabel terikat Y) pada siswa kelas VII MTs PUI Ciawigebang. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa tampak antusias untuk terlibat secara aktif. Secara keseluruhan, penggunaan media ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa meski masih perlu optimalisasi di beberapa aspek tertentu.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan kelancaran selama seluruh proses penelitian ini berlangsung. Tanpa pertolongan dan bimbingan-Nya, segala usaha dan upaya yang telah dilakukan tidak akan membuahkan hasil yang optimal. Rasa syukur yang mendalam ini menjadi pengingat bagi penulis akan betapa besar peran Tuhan dalam setiap langkah yang diambil, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian penelitian ini.

Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada MTs PUI Ciawigebang yang telah dengan murah hati memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini di lingkungan sekolah mereka. Dukungan dari institusi ini sangat berarti dalam menunjang kelancaran proses pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian secara keseluruhan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, atas bantuan, dukungan, dan kerjasamanya yang sangat berharga sepanjang penelitian ini berlangsung. Tanpa partisipasi dan kontribusi dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuannya.

**REFERENSI**

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Dasar-Dasar Kependidikan. *Society*, 11(1), 27–34. <https://doi.org/10.20414/society.v11i1.2297>
- Fadhillah, M. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. 1–122.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 1–10.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Panggabean, S. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis Quizizz Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 238–247. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v2i2.5338>
- 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*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Wati, A. N. (2022). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open the Box Berbasis Wordwall Pada Materi Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*.