

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI MTs NURUL HUDA CIMANGGU

Nuraisyah<sup>1</sup>, Dena Latif Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo No. 28 B, Kuningan, Jawa Barat  
Email: [aisyahnuraisyah503@gmail.com](mailto:aisyahnuraisyah503@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-09-2025

Revision: 16-09-2025

Accepted: 18-09-2025

Published: 20-09-2025

**Abstract.** The lack of active student participation and low learning motivation in Information and Communication Technology (ICT) learning at MTS Nurul Huda Cimanggu became the background for this study. The study aimed to apply an interactive learning method based on Quizizz to improve student motivation and learning outcomes. The research method used was quantitative with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research population consisted of 310 students, with a sample of two classes, namely the experimental class and the control class, each consisting of 32 students. Data were collected through observation, documentation, and tests, then analyzed statistically. The results of the study indicate that the use of Quizizz significantly improves student learning outcomes. The average post-test score for the experimental class was 76.56, while the control class scored only 59.38, with the hypothesis test showing a significant difference ( $p < 0.01$ ). These findings confirm that the use of technology-based interactive media can create more engaging and effective learning. This study is expected to be a practical contribution for teachers in developing ICT learning strategies and to serve as a reference for further research on the use of technology in education.

**Keywords:** Interactive Learning Method, Quizizz, Learning Outcomes, Information and Communication Technology (ICT), Student Motivation

**Abstrak.** Kurangnya partisipasi aktif siswa dan rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MTS Nurul Huda Cimanggu menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 310 siswa, dengan sampel dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes, kemudian dianalisis secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pascates kelas eksperimen mencapai 76,56, sedangkan kelas kontrol hanya 59,38, dengan hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan ( $p < 0,01$ ). Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran TIK serta menjadi referensi bagi penelitian lanjutan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran Interaktif, *Quizizz*, Hasil Pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Motivasi Siswa

---

**How to Cite:** Nuraisyah & Setiawan, D. L. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di MTs Nurul Huda Cimanggu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9521-9526. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4218>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif yang diperlukan dalam kehidupan. Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah menghasilkan individu yang beriman, bertakwa, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Dalam era digital, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif (Putra & Jumadi, 2020).

Salah satu media berbasis TIK yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi *game-based learning* yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memungkinkan guru membuat kuis, latihan soal, maupun evaluasi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan fitur permainan seperti poin, papan peringkat, serta batasan waktu yang menumbuhkan semangat kompetisi di antara siswa. Melalui fitur-fitur tersebut, siswa tidak hanya termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi juga terdorong untuk berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa (Bury, 2020; Susanti & Surjono, 2022). Bahkan, penelitian lain menegaskan bahwa integrasi *game-based learning* seperti *Quizizz* dapat membantu siswa lebih fokus, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Licorish et al., 2018; Yuniarti & Hartati, 2021). Dengan demikian, *Quizizz* dapat dipandang sebagai salah satu inovasi teknologi yang relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di era digital.

Observasi di MTS Nurul Huda Cimanggu menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran TIK. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, di mana guru masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut. Dengan format kuis berbasis digital yang interaktif, siswa dapat belajar secara lebih menyenangkan sekaligus memperoleh umpan balik secara langsung. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi (Zhao, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTS Nurul Huda Cimanggu.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Design*. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 310 siswa di MTS Nurul Huda Cimanggu. Sampel diambil dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran berbasis *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi nyata di lapangan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait jumlah siswa dan informasi lainnya. Tes dilakukan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran TIK.

## **HASIL**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Data *posttest* memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 76,56, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 59,38. Perbedaan rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Quizizz* memiliki pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Uji hipotesis dengan analisis t-test memperkuat temuan ini. Hasil pengujian menunjukkan nilai  $p < 0,01$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan kata lain, penggunaan *Quizizz*

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima.

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga mencatat respon positif dari siswa terhadap penggunaan *Quizizz*. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif. Mereka menjadi lebih termotivasi, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran, terlihat dari meningkatnya partisipasi selama proses belajar berlangsung. Aspek kompetisi sehat yang ditawarkan oleh *Quizizz* membuat siswa lebih fokus dan bersemangat untuk memperoleh skor terbaik, sehingga secara tidak langsung turut mendorong peningkatan pemahaman materi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menegaskan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan potensi besar pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran di era digital, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas.

## **DISKUSI**

Penggunaan aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta keterlibatan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Bury (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Dengan adanya gamifikasi, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang monoton, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan menantang.

Fitur-fitur interaktif pada *Quizizz*, seperti sistem poin, leaderboard, dan umpan balik instan, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Sejalan dengan penelitian Susanti dan Surjono (2022), kompetisi sehat yang ditawarkan oleh aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong mereka untuk lebih fokus memahami materi, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Perbedaan mencolok antara metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dengan pembelajaran berbasis *Quizizz* memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menciptakan iklim belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menguatkan pandangan Wang dan Tahir (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *game-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memperbaiki sikap siswa terhadap pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menjawab kebutuhan siswa pada era digital. Guru yang mampu beradaptasi

dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan media seperti *Quizizz* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan generasi saat ini. Dengan demikian, temuan penelitian ini menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan untuk mendukung hasil belajar sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

## **KESIMPULAN**

Terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan *Quizizz* memiliki hasil belajar yang lebih baik, dengan rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa yang menggunakan aplikasi *Quizizz* menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* sangat dianjurkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di MTS Nurul Huda Cimanggu. Diharapkan juga agar guru dapat terus berinovasi dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan

## **REKOMENDASI**

Diharapkan kepada semua guru agar dapat menerapkan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri; oleh karena itu, seorang guru perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan materi yang berbeda untuk menguji efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam konteks yang lebih luas. Dengan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran, diharapkan kualitas pendidikan dapat terus meningkat

## REFERENSI

- Bury, B. (2020). Testing goes mobile – Web 2.0 formative assessment tools. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(12), 4–14. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i12.13895>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Putra, R. S., & Jumadi, J. (2020). The effect of ICT-assisted problem-based learning on students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 382–392. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25000>
- Susanti, E., & Surjono, H. D. (2022). The effect of Quizizz-based learning media on student learning outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 141–152. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.43575>
- Susanti, R., & Surjono, H. D. (2022). The effectiveness of Quizizz in blended learning on student engagement and learning outcomes. *Journal of Education Technology*, 6(1), 111–120. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41032>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yuniarti, S., & Hartati, T. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–56. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15623>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>