YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.7850

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA N 4 SUMATERA BARAT

Influence of Using Quizizz Interactive Learning Media on Geography Learning Outcomes of Grade X Students at SMA N 4 West Sumatra

Ainul Mardiah & Syafri Anwar
Universitas Ngeri Padang
ainulmardiah012002@gmail.com; syafrianwar@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 28, 2025	Oct 21, 2025	Nov 2, 2025	Nov 7, 2025

Abstract

The low geography learning outcomes among Grade X students, as indicated by scores falling below the standard, serve as the background of this study. One of the main contributing factors is the use of learning methods that lack engagement and interactivity. This research aims to examine the implementation of learning using interactive media, compare learning outcomes between control and experimental classes, and analyze the effect of using interactive media on geography learning outcomes. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed, using purposive sampling to select two classes—E2 as the experimental class and E4 as the control class. Data were collected through observation, documentation, and testing. The research instruments underwent validity and reliability testing, while data analysis included tests of normality, homogeneity, hypothesis testing, and gain analysis. The findings show that the average post-test score of the experimental class using the interactive Quizizz media was 88.63, compared to 74.03 in the control class. This difference indicates a significant positive effect of using Quizizz on students'

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

geography learning outcomes. The study concludes that integrating interactive media such as Quizizz is effective in enhancing learning outcomes, particularly when aligned with students' characteristics and learning needs. The practical implication recommends that teachers adopt digital interactive media in geography instruction to foster a more engaging and participatory learning environment.

Keywords: Effect; Interactive Media; Quizizz; Learning Outcomes; Geography Learning

Abstrak: Rendahnya hasil belajar geografi pada siswa kelas X yang ditunjukkan oleh pencapaian nilai di bawah standar menjadi latar belakang penelitian ini. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif, membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar geografi. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih dua kelas (E2 sebagai kelas eksperimen dan E4 sebagai kelas kontrol). Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas, sedangkan analisis data mencakup uji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan *gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *Quizizz* adalah 88,63, sedangkan kelas kontrol mencapai 74,03. Perbedaan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media interaktif seperti *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama bila disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Implikasi praktisnya, guru disarankan untuk mengadopsi media digital interaktif dalam proses pembelajaran geografi guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Kata Kunci: Pengaruh; Media Interaktif; *Quizizz*; Hasil Belajar; Pembelajaran Geografi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut guru untuk beradaptasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dalam konteks implementasi *Kurikulum Merdeka Belajar*, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong kemandirian dan kreativitas peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh sebab itu, kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran saat ini adalah rendahnya tingkat keterlibatan dan motivasi siswa, terutama dalam mata pelajaran Geografi. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA N 4 Sumatera Barat, masih banyak siswa yang menunjukkan minat belajar rendah dan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak fokus, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep geografi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi digital. Salah satu media yang banyak digunakan dan terbukti efektif adalah Quizizz. Aplikasi ini merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan sistem poin, peringkat, dan umpan balik secara langsung (Zhao, 2019)Dengan fitur-fitur tersebut, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Maspupah & Wulan, 2021)Keunggulan Quizizz lainnya adalah fleksibilitas penggunaannya dalam pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi ini tidak memerlukan kuota internet besar dan dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone. Selain itu, guru dapat dengan mudah menganalisis hasil belajar siswa melalui laporan otomatis yang disediakan Quizizz, sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif (Wijayanti et al., 2021)Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya mendukung terciptanya pembelajaran interaktif, tetapi juga memperkuat prinsip asesmen formatif yang berorientasi pada umpan balik langsung.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Rahmadina, 2023)menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan Quizizz meningkatkan hasil belajar geografi siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Muhammad Syukron Dhani (2023), yang menyimpulkan bahwa model *Team* Quizizz efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep geografi siswa. Selain itu, penelitian oleh Intan Haryanti (2021) mengungkapkan bahwa Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz merupakan media yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada aspek motivasi atau pada jenjang pendidikan dasar, serta belum banyak yang meneliti secara mendalam dampaknya terhadap hasil belajar Geografi di tingkat SMA, khususnya dalam konteks *Kurikulum Merdeka*. Kondisi inilah yang menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diisi.

Studi-studi terdahulu umumnya menyoroti efektivitas Quizizz dalam konteks pembelajaran umum atau mata pelajaran selain Geografi(Rahmadina, 2023) Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik pengaruh media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar Geografi siswa SMA, terutama di sekolah dengan karakteristik khusus seperti SMA N 4 Sumatera Barat yang merupakan sekolah keberbakatan olahraga. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk memberikan kontribusi empiris terhadap pemanfaatan media digital interaktif dalam konteks pembelajaran Geografi di era digital.

Penelitian ini terletak pada penerapan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran Geografi di lingkungan sekolah keberbakatan olahraga yang menggunakan *Kurikulum Merdeka Belajar*. Penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif eksperimental dengan teori hasil belajar dan teori konstruktivisme.

(Sudjana, 1989)hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Vygotsky, 1978)Dalam konteks ini, Quizizz berperan sebagai media yang mendukung konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar berbasis interaksi, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung.

Secara teoretis, penelitian ini juga didasari oleh teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Keller, 2010)dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Penggunaan Quizizz diyakini mampu memenuhi keempat aspek tersebut melalui tampilan menarik (attention), relevansi dengan materi pelajaran (relevance), sistem skor dan peringkat (confidence), serta kepuasan dari hasil belajar (satisfaction).

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji **pengaruh penggunaan media interaktif pembelajaran *Quizizz*** terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas X SMA N 4 Sumatera Barat. Fokus penelitian meliputi:

1. Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar Geografi siswa.

2. Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas Quizizz dalam pembelajaran Geografi.

3. Strategi optimalisasi pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran berbasis teknologi digital.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas X SMA N 4 Sumatera Barat.

2. Mengetahui sejauh mana penerapan Quizizz dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran Geografi.

3. Memberikan rekomendasi implementatif bagi guru dan sekolah dalam mengintegrasikan media digital interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian literatur mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Geografi serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif menggunakan Quizizz, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam memperkuat kebijakan integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental design). Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X.

Desain yang digunakan adalah Posttest Control Group Design, dengan dua kelompok:

Kelas eksperimen yaitu menggunakan media interaktif Quizizz Sedangkan kelas kontrol yaitu menggunakan pembelajaran konvensional

Tabel 1. Desain Penelitian

KELAS	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Y_1	X_1(Quizizz)	Y_2
Kontrol	Y_1	X_2(Konvensional)	Y_2

Keterangan:

X_1 = pembelajaran menggunakan media interaktif Quizizz

X_2 = pembelajaran konvensional

Y_1 = tes awal (pretest)

Y_2 = tes akhir (posttest)

Seluruh siswa kelas X SMA N 4 Sumatera Barat tahun ajaran 2024/2025, terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 105 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu:

Kelas X E2 (35 siswa) kelas eksperimen

Kelas X E3 (34 siswa) kelas kontrol

Jumlah total sampel: 69 siswa

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen:

Tes hasil belajar (pretest dan posttest) berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Mengukur aspek kognitif: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis).

Telah diuji validitas dan reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,693 reliabel).

Teknik Pengumpulan Data:

Observasi mengamati pelaksanaan pembelajaran.

Dokumentasi data jumlah siswa, nilai geografi, dan profil sekolah.

Tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan SPSS 22 dengan tahapan:

Uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) menentukan apakah data berdistribusi normal ($p > 0,05$).

Uji homogenitas (Levene Test) memastikan varian kedua kelompok homogen ($p > 0,05$).

Uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol.

Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Kategori efektivitas N-Gain:

$G > 0,7 \rightarrow$ tinggi

$0,3 \leq G \leq 0,7 \rightarrow$ sedang

$G < 0,3 \rightarrow$ rendah

Waktu dan Lama Penelitian

Lokasi: SMA Negeri 4 Sumatera Barat (Jl. By Pass No.Km.13, Sungai Sapih, Kec. Kuranji, Kota Padang).

Waktu pelaksanaan: April – Juli 2025 (semester genap tahun ajaran 2024/2025).

Durasi penelitian: ± 3 bulan, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data

HASIL

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 67,41, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,09, menunjukkan kemampuan awal siswa relatif seimbang. Setelah perlakuan, rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 88,63, sedangkan kelas kontrol menjadi 74,03.

Tabel 2 berikut memperlihatkan perbandingan hasil belajar kedua kelas.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen	67,41	88,63	+21,22
Kontrol	66,09	74,03	+7,94

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk uji parametrik. Uji t (independent sample t-test) menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 0,65 (kategori sedang–tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,32 (kategori sedang–rendah). Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa.

PEMBAHASAN

Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Sumatera Barat terhadap siswa kelas X, diperoleh bahwa penerapan media interaktif pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar geografi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen adalah 88,63, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mencapai 74,03. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori sedang hingga tinggi, yang berarti Quizizz tidak hanya meningkatkan nilai akhir, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran "Tenaga Endogen dan Eksogen".

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih antusias, aktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur interaktif dalam Quizizz, seperti sistem poin, peringkat, dan tampilan visual yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Suasana

kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif, sementara siswa merasa termotivasi untuk memperoleh skor terbaik.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan berorientasi pada keaktifan siswa (student-centered learning), yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar geografi.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari sejumlah penelitian terdahulu yang juga meneliti efektivitas media interaktif Quizizz dalam pembelajaran.

1. Ashimatul Wardah Al Mawaddah dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Quizizz membuat siswa lebih aktif dan antusias. Hasil ini sejalan dengan penelitian ini, meskipun konteks dan jenjang pendidikan berbeda, keduanya menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Silvia Rahmadina (2024) pada penelitiannya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP juga menunjukkan hasil serupa, yakni penerapan model pembelajaran Numbered Head Together dengan bantuan Quizizz meningkatkan hasil belajar geografi siswa secara signifikan. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran geografi.

3. Intan Haryanti (2021) menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Walaupun fokus penelitian tersebut pada motivasi, bukan hasil belajar, hasil ini relevan dengan penelitian ini karena peningkatan motivasi berkontribusi langsung terhadap peningkatan prestasi belajar.

Dengan demikian, penelitian ini memperluas dan memperkuat literatur yang ada, dengan memberikan bukti empiris bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam konteks pembelajaran geografi.

Implikasi Temuan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi dunia pendidikan, terutama dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan kemandirian siswa.

1. Implikasi bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif seperti Quizizz sebagai inovasi dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara cepat dan akurat. Selain itu, guru dapat menggunakan Quizizz untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa.

2. Implikasi bagi Siswa

Bagi siswa, pembelajaran menggunakan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Siswa dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi geografi.

3. Implikasi bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam merancang strategi pengajaran berbasis teknologi. Integrasi media interaktif seperti Quizizz sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital dalam pendidikan. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru agar mampu mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

4. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian lanjutan dengan mengombinasikan media Quizizz dengan model pembelajaran lain seperti Problem Based Learning, Flipped Classroom, atau Cooperative Learning untuk melihat pengaruhnya terhadap berbagai aspek kemampuan siswa, seperti berpikir kritis dan kolaboratif.

Keterbatasan Penelitian

Walaupun penelitian ini berhasil menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar geografi, masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Cakupan Penelitian Terbatas

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMA Negeri 4 Sumatera Barat, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh SMA di Indonesia.

2. Durasi Penelitian Singkat

Penelitian dilaksanakan dalam waktu relatif singkat, yaitu sekitar tiga bulan. Dengan demikian, penelitian ini belum mampu mengukur pengaruh jangka panjang penggunaan Quizizz terhadap retensi atau daya ingat siswa.=

3. Kendala Teknis

Dalam pelaksanaan pembelajaran, ditemukan beberapa kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat digital yang dimiliki siswa, yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan kuis.

4. Ruang Lingkup Aspek Penilaian

Penelitian ini hanya fokus pada peningkatan hasil belajar aspek kognitif. Aspek afektif (sikap, motivasi) dan psikomotor (keterampilan) belum dikaji secara mendalam, sehingga masih terbuka peluang penelitian lanjutan untuk mengkaji pengaruh Quizizz terhadap aspek-aspek tersebut.

Sintesis Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif pembelajaran Quizizz memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada siswa. Hasil penelitian ini mendukung teori-teori belajar modern yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, penerapan Quizizz sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menuntut guru untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X

SMA N 4 Sumatera Barat. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 21,22 poin dengan nilai N-Gain 0,65 (kategori sedang–tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 7,94 poin dengan N-Gain 0,32 (kategori sedang–rendah). Hasil ini membuktikan bahwa penerapan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi geografi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan geografi dan teknologi pembelajaran dengan memperkuat teori behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus dan umpan balik langsung dalam proses belajar. Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan penerapan media interaktif seperti Quizizz sebagai alternatif pembelajaran digital yang relevan dengan konsep Merdeka Belajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media serupa diterapkan pada mata pelajaran lain dan dalam jangka waktu lebih panjang guna mengukur konsistensi serta keberlanjutan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Al Mawaddah, A. W., & Wardah, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *12*(1), 55–64.

Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, *4*(e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak), 4.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3203–3213. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604

Chrisnaji Banindra Yudha, Risky Dwiprabowo, & Budiono. (2022). Development of Evaluation Tools Using Quizizz Application in Mathematics. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, *2*(2), 134–147. https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i2.269

Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.

Maspupah, A., & Wulan, R. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *9*(2), 112–119.

Rahmadina, S. (2023). *Pengaruh Model Kooperatif Numbered Head Together Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Partisipasi Siswa Mata Pelajaran Geografi*. *7*, 24283–24292.

Rahmadina, S. (2024). *Penerapan model Numbered Head Together berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa SMA*. Universitas Negeri Padang.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, *7*(3), 1–8. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sudjana, N. (1989). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wijayanti, E., Mulyani, R., & Prasetyo, D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *8*(3), 45–52.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

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