

## Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Tilongkabila

Oleh: Putri Nabila Dukalang<sup>1\*</sup>, Melizubaida Mahmud<sup>2</sup>, Sudirman<sup>3</sup>, Roy Hasiru<sup>4</sup>,  
Abdulrahim Maruwae<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>(Program Studi Pendidikan Ekonomi, FEB Universitas Negeri Gorontalo)

Email: \*<sup>1</sup>[putrinabiladukalag60@gmail.com](mailto:putrinabiladukalag60@gmail.com)

Diterima: 19 Maret 2026

| Revisi: 12 Mei 2026

| Diterbitkan: 30 Juni 2026

**Abstrak**—Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data primer diperoleh melalui kuesioner kepada siswa kelas VIII 1 sampai VIII 6, sedangkan data sekunder berupa hasil belajar siswa. Populasi penelitian berjumlah 170 siswa, dengan sampel 63 responden yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 21.0. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penerapan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan thitung 24,406 > ttabel 1,998 dan p-value 0,000 < 0,005. Nilai koefisien determinasi R Square sebesar 0,574 menunjukkan bahwa 57,4% variasi hasil belajar dijelaskan oleh penerapan *Quizizz*, sedangkan 42,6% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* perlu dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Penerapan Aplikasi Quizizz; Hasil Belajar; IPS Terpadu

### *The Effect of Quizizz Application Implementation on Student Learning Outcomes at SMP Negeri 1 Tilongkabila*

**Abstract**—This study aimed to examine the implementation of the *Quizizz* application in Integrated Social Studies classes at SMP Negeri 1 Tilongkabila. The research employed a quantitative approach using a survey method. Primary data were collected through questionnaires administered to students in classes VIII-1 through VIII-6, while secondary data consisted of students' learning outcomes. The study population comprised 170 students, with a sample of 63 respondents selected using simple random sampling. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using simple linear regression with the assistance of SPSS version 21.0. The results indicated a positive and significant effect of *Quizizz* implementation on students' learning outcomes, as evidenced by a t-value of 24.406 exceeding the t-table value of 1.998 and a p-value of 0.000 being lower than 0.005. The coefficient of determination ( $R^2$ ) was 0.574, indicating that 57.4% of the variance in students' learning outcomes was explained by the implementation of *Quizizz*, while the remaining 42.6% was attributable to other variables not examined in this study. Therefore, the use of *Quizizz* should be optimized as a learning strategy to improve students' academic achievement.

**Keywords:** *Quizizz Application Implementation; Learning Outcomes; Integrated Social Studies*

## PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan menyeluruh, tidak terbatas pada pemahaman teori atau konsep mata pelajaran saja, melainkan juga mencakup pembentukan kebiasaan, persepsi, minat, bakat, keterampilan sosial, serta cita-cita dan harapan individu. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengolah pengalaman dan menghubungkannya dengan aspek kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan rasa ingin tahu setiap individu

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan, karena melalui proses tersebut tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran dapat dipahami sebagai bentuk interaksi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan serta memperoleh ilmu pengetahuan, baik di dalam maupun di luar kelas. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara maksimal. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna sehingga hasil belajar anak dapat difungsikan dalam kehidupan sehari-hari (Aini, 2021), guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih semangat mengikuti proses belajar di sekolah. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat

belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat meningkatkan antusiasme siswa, sehingga mereka lebih semangat mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan belajar dengan tekun untuk mencapai hasil yang optimal.

Dalam proses pendidikan, memahami hasil belajar siswa menjadi hal yang sangat penting karena mencerminkan sejauh mana pembelajaran berhasil. Menurut Dawolo et al., (2024) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan/keterampilan berpikir), afektif (aspek yang melibatkan watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai), dan psikomotorik (aspek aktivitas/kemampuan fisik) maka dari itu, perhatian terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik harus menjadi bagian integral dari setiap proses evaluasi pendidikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara menyeluruh.

Hasil belajar yang diperoleh siswa mencerminkan efektivitas usaha guru dalam memfasilitasi dan menciptakan kondisi belajar yang kondusif di sekolah. Menurut Utami et al., (2024), pencapaian hasil belajar siswa menjadi indikator utama keberhasilan guru, karena keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya diukur dari aktivitas mengajar, tetapi dari sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang diberikan. Dengan kata lain, tujuan dari setiap usaha guru dalam proses belajar-mengajar dapat dievaluasi melalui hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Pencapaian hasil belajar yang optimal, siswa harus memenuhi ketuntasan indikator dari setiap aspek pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Setiap indikator tersebut dirancang untuk

memastikan tercapainya tujuan pembelajaran di ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar siswa menjadi tolok ukur keberhasilan keseluruhan proses pembelajaran, sekaligus menjadi dasar bagi guru untuk menilai efektivitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di lokasi penelitian, ditemukan beberapa permasalahan yang krusial terkait pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran terpadu kelas VIII. Pertama, pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru dan kemampuan siswa dalam menguasai

materi pelajaran. Kedua, masih ditemui perilaku siswa yang meniru jawaban teman tanpa memahami konsep yang diajarkan. Kondisi ini mencerminkan rendahnya pemahaman konseptual siswa serta kurangnya kemandirian dalam proses belajar, yang berdampak langsung pada kualitas hasil belajar. Ketiga, keterbatasan media dan sarana pembelajaran yang tersedia menyebabkan proses belajar-mengajar kurang optimal dan kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh. Permasalahan-permasalahan tersebut menegaskan perlunya intervensi strategis dalam metode dan media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Permasalahan yang telah dijelaskan di atas diperkuat dengan data nilai hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

**Tabel 1. Nilai UAS Kelas VIII Tahun Ajaran 2024/2025 SMP Negeri 1 Tilongkabila**

Kelas	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
VIII 1	75	15	17	32
VIII 2	75	14	18	32
VIII 3	75	11	15	27
VIII 4	75	10	17	27
VIII 5	75	10	16	26
VIII 6	75	11	16	27
Total		71 Siswa (40%)	99 Siswa (60%)	170 Siswa (100%)

*Sumber:* (SMP Negeri 1 Tilongkabila, 2025)

Berdasarkan data Tabel 1 Nilai UAS dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dari total 170 siswa, hanya 71 siswa (40%) yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 99 siswa (60%) lainnya belum tuntas. Rinciannya per kelas adalah sebagai berikut: kelas VIII 1 15 siswa tuntas dan

17 siswa tidak tuntas, VIII 2 14 siswa tuntas dan 18 siswa tidak tuntas, VIII 3 11 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas, VIII 4 10 siswa tuntas dan 17 siswa tidak tuntas, VIII 5 10 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas serta VIII 6 11 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan efektivitas

pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa adalah penerapan aplikasi *Quizizz*, yang memungkinkan evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat menyajikan kuis, pertanyaan pilihan ganda, atau pertanyaan isian secara *online* yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat komputer atau ponsel. Pendekatan ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran *online E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok (Supriadi et al., 2021). Penerapan elemen permainan, seperti pemberian poin, peringkat, dan batas waktu pengerjaan, berperan dalam memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat serta mengulang kembali materi yang telah dipelajari, sehingga pemahaman konsep dapat terinternalisasi dengan lebih baik.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* memungkinkan guru untuk melakukan pemantauan secara *real-time* terhadap perkembangan belajar siswa. Melalui fitur evaluasi yang tersedia, guru dapat menilai penguasaan materi setiap siswa, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, dan menyesuaikan strategi pembelajaran

secara tepat. Dengan demikian, platform ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran adaptif yang mendukung peningkatan kualitas hasil belajar.

Interaktivitas yang ditawarkan oleh *Quizizz* juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis pertanyaan, dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan kognitif, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan efektif. Menurut Rahmawati et al., (2022) dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan integrasi motivasi, evaluasi *real-time*, dan keterlibatan aktif siswa, penggunaan *Quizizz* berkontribusi secara maksimal terhadap optimalisasi hasil belajar siswa. *Platform* ini memungkinkan siswa mencapai penguasaan materi yang lebih mendalam, meningkatkan retensi pengetahuan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, *Quizizz* dapat dianggap sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini akan relevan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Towoliu et al., 2025) bahwasanya hasil belajar pada siklus I meningkat yaitu sebanyak 11 orang memenuhi KKTP dengan nilai tertinggi 80 dan tes dilanjutkan kembali pada siklus II dengan sedikit perbaikan di dapatkan kembali hasil belajar siswa pada siklus II

meningkat sebanyak 18 siswa memenuhi KKTP dengan nilai tertinggi 93.

Menurut Meliyana *et al.*, (2023) hasil belajar adalah salah satu yang diperlukan guru untuk menilai potensi yang dimiliki masing-masing, karena setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal akademik ataupun potensinya yang dapat dicapai. Melalui hasil belajar, guru tidak hanya mengukur pencapaian akademis berdasarkan standar kurikulum, tetapi juga memperoleh wawasan mendalam mengenai kekuatan, kelemahan, dan bakat unik yang mungkin tidak terlihat melalui penilaian konvensional. Setiap siswa adalah individu yang berbeda dengan kecepatan belajar dan cara merespons materi yang beragam. Oleh karena itu, hasil belajar berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan pemahaman dan keterampilan siswa secara otentik, menjadi dasar objektif bagi guru untuk memetakan potensi individual mereka secara akurat.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Selama pelaksanaan belajar, masalah belajar yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, mengolah bahan ajar, kebiasaan belajar, faktor guru, lingkungan sosial serta sarana dan prasarana. Menurut Tonge *et al.*, (2023) hasil belajar adalah salah satu yang diperlukan guru untuk menilai potensi yang dimiliki masing-masing, karena setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal akademik ataupun potensinya yang dapat dicapai. Dalam hal ini dipengaruhi oleh fasilitas belajar siswa yang merupakan salah satu faktor penunjang dalam

pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar. Pencapaian hasil belajar dapat dikatakan optimal apabila tingkat pencapaian belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan yaitu nilai yang diperoleh memenuhi standar yang ditetapkan sekolah yaitu sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Ali *et al.*, (2022) menjelaskan hasil belajar merupakan gambaran nyata mengenai keberhasilan belajar mengajar di kelas baik yang disampaikan oleh guru maupun dari hasil diskusi. Tahapannya biasanya siswa mendapat materi dari guru ketika sedang proses tersebut akan ada evaluasi belajar dari guru terhadap siswa yang biasanya hasilnya dinyatakan dalam hasil belajar. Sakum *et al.*, (2023) hasil belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang siswa untuk memperoleh nilai yang maksimal. Usaha ini adalah proses belajar siswa dimana seorang siswa mengalami perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mengarah pada perubahan positif itu telah terinternalisasi menjadikan hasil belajar sebagai bukti nyata dari pertumbuhan seorang individu secara utuh, membangun pemahaman dan mengasah kemampuannya melalui latihan, interaksi, dan refleksi. Dalam Pendidikan formal, dengan kemampuan belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat (Rahayu *et al.*, 2023).

Menurut Ambarsari (2022) Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya, diantaranya faktor intern dan faktor ekstern, Faktor dari luar siswa (ekstern) terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial adapun kurikulum, bahan pelajaran, guru, sarana dan fasilitas sekolah. Sedangkan faktor dari dalam

(intern) terdiri dari aspek fisiologi atau kondisi fisik, kondisi pancaindra aspek psikologi atau bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif, cara siswa dalam menyerap informasi dan cara belajar siswa atau disebut dengan gaya belajar siswa. Menurut (Gulo *et al.*, 2022) faktor-faktor yang mempengaruhi pada hasil belajar adalah Faktor internal yang terdiri dari a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi Kesehatan yang sehat, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran dan b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar.

Faktor yang mencakup intelengsi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar. Selain faktor internal hasil belajar juga di pengaruhi oleh faktor Eksternal yaitu a) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembapan, Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk. b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya di desain sesuai hasil belajar yang diinginkan, diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah di rencanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Indikator hasil belajar menurut Bloom dalam (Lestari & Rasto, 2024) meliputi tiga aspek, yaitu ranah kognitif, pada bidang kognitif mencakup hasil belajar mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Mengingat adalah bentuk kognitif yang bertujuan untuk menum buh kembangkan

kemampuan meretensi materi pelajaran yang diajarkan. Cakupan dalam pengetahuan yang harus diingat seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan lain-lain. Peserta didik dikatakan dapat memahami bila mereka dapat mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran. Mengaplikasikan adalah kesanggupan peserta didik menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, hukum, ide, rumus dalam situasi baru. Kemampuan menganalisis adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikanya ke dalam unsur dan kemampuan evaluasi adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari penilaiannya tersebut.

Ranah afektif merupakan ranah berkenaan dengan nilai yaitu penerimaan, responding, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai atau internalisasi. Penerimaan adalah kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada peserta didik. Responding adalah reaksi yang diberikan peserta didik terhadap stimulasi. Penilaian terkait dengan penilaian terhadap gejala atau stimulus. Organisasi adalah kesedian mengorganisasikan nilai yang dipilihnya. Internalisasi adalah keterpaduan Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan. Dan ketepatan, gerakangerakan kill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks. sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang. Selain kedua ranah tersebut diatas hasil belajar sangat di tentukan oleh

Ranah Psikomotorik, hasil belajar yang merupakan pada ranah psikomotorik adalah gerakan refleks (keteram pilan pada gerakan tidak sadar). Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual termasuk didalamnya

membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain lain. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan. Dan ketepatan, gerakangerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks.

Aplikasi *quizizz* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat membantu sebagai bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik dari kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman serta motivasi pembelajaran siswa terhadap materi yang nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan (Jong & Tacoh, 2024).

Penggunaan media *Quizizz* selain membantu siswa mengingat kembali materi yangtelahdiberikan juga dapat memunculkan kompetisi di antara para siswa sehingga merekatertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas. Nilai yang diperoleh siswa akan ditampilkan pada layar LCD setelah menjawab setiap soal, hal ini mampu mendorong semangat siswa saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai sebaik mungkin. Kuis online *Quizizz* tidak hanya menyediakan model permainan individu tetapi juga menyediakan model permainan berkelompok. Dengan model berkelompok siswa dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal-soal kuis *online* (Supriadi et al., 2021)

Adapun menurut orang tua/wali murid ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* anak dapat melihat jawaban yang benar apabila anak menjawab pertanyaan salah dan anak diberikan kesempatan untuk mengulang apabila mendapat nilai rendah. Sebagaimana kajian dokumen yang ditemukan yaitu gambar pada portal siswa

diaplikasi *Quizizz*, yang mana siswa dapat melihat jawaban benar berwarna hijau dan salah berwarna merah. Dapat dilihat juga gambar hasil belajar yang hanya bisa dilihat melalui portal guru diaplikasi *Quizizz*, kemudian dapat dilihat juga seberapa banyak upaya siswa mengerjakan soal. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Haddar & Juliano, 2021) bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat melihat jawaban benar apabila menjawab soal.salah sehingga siswa dapat mengevaluasi secara mandiri.

Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Hidayah et al., 2021). Aplikasi ini bermanfaat sebagai media pembelajaran, karena dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat menerima pembelajaran yang ada di kelas dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik serta kelebihan dari adanya media aplikasi *quizizz* dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam mengakses perangkat digital seperti *handphone* dan *PC* yang langsung terhubung dengan internet, dan memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan dapat meningkat adanya hasil belajar dari peserta didik terhadap aplikasi *quizizz* (Yani, 2021).

Adapun indikator dari penggunaan aplikasi *quizizz* (Selviani et al., 2024) yaitu kemudahan navigasi, mengacu pada seberapa mudah pengguna berpindah dari satu bagian ke bagian lain dalam sistem atau situs. Navigasi yang baik membantu pengguna menemukan informasi dengan cepat tanpa kebingungan. Kandungan kognisi, berkaitan dengan sejauh mana isi membantu pengguna memahami informasi. Konten harus logis, mudah

dipahami, dan sesuai dengan kemampuan berpikir pengguna. Pengetahuan dan persentasi informasi, menjelaskan kualitas informasi yang disajikan apakah akurat, relevan, dan disampaikan dengan cara yang jelas, terstruktur, serta mudah diikuti oleh pengguna. Integrasi media, berkaitan dengan sejauh mana isi membantu pengguna memahami informasi. Konten harus logis, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan berpikir pengguna. Estetika, menyangkut tampilan visual seperti warna, tata letak, tipografi, dan keseimbangan desain. Estetika yang baik membuat tampilan menarik dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Fungsi secara keseluruhan, mengacu pada bagaimana semua elemen (navigasi, konten, media, estetika) bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan utama sistem atau situs, baik dari sisi kegunaan maupun pengalaman pengguna.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif untuk mengetahui pengaruh dan hubungan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila. Penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2025 sampai Februari 2026. Aplikasi *Quizizz* ditetapkan sebagai variabel bebas (X), sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 21.0 untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan analisis korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara kedua variabel penelitian.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas *kolmogrov smirnov* yang merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Pengujian normalitas data dengan *kolmogrov simornov* bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residu yang berdistribusi normal. Lihat Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas Data *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test***

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		63
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	4,60196882
	<i>Most Extreme Differences</i>	
	<i>Absolute</i>	,111
	<i>Positive</i>	,111
	<i>Negative</i>	-,073
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,884
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,416
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		

*Sumber:* (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *kolmogorov smirnov* adalah jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka nilai residual berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *kolmoogrov-Smirnov* test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,416 dimana nilai ini lebih besar dari  $\alpha$  5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual terdistribusi normal.

### Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel tergantung (dependen). Setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu normalitas data dan heteroskedastisitas data telah terpenuhi, tahap selanjutnya dilakukan permodelan data dengan menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0*. ditampikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Pengujian Regresi Linier Sederhana**

Model		Coefficients <sup>a</sup>			T	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	120,256	4,927		24,406	,000
	Apk_Quiz	,344	,038	,758	9,075	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Berdasarkan hasil analisis di atas, model regresi linier sederhana yang dibangun adalah:  $\hat{Y} = 120.256 + .344X$

Dari model tersebut diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut:

a. Nilai variabel Y (Hasil Belajar Siswa) akan sebesar 120,256 apabila variabel X (Penerapan Aplikasi Quizizz) bernilai 0 atau tidak ada.

b. Setiap peningkatan satu persen variabel X (Penerapan Aplikasi Quizizz), maka jumlah variabel Y

(Hasil Belajar Siswa) akan meningkat sebesar 0,344.

c. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif dan signifikan antara variabel Y (Hasil Belajar Siswa) dan Variabel X (Penerapan Aplikasi Quizizz), semakin naik nilai Variabel X (Penerapan Aplikasi Quizizz) maka akan semakin meningkat nilai Variabel Y (Hasil Belajar Siswa).

Setelah diperoleh model persamaan regresi taksiran maka langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t.

Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$  artinya tidak terdapat pengaruh variabel X (Penerapan Aplikasi Quizizz) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa).

$H_1 : \beta \neq 0$  artinya terdapat pengaruh variabel X (Penerapan Aplikasi

Quizizz) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Siswa).

Kriteria pengujian yaitu jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima artinya signifikan. Jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak signifikan.

Dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0* diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Pengujian Hipotesis**

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		T	Sig.
1	(Constant)	24,406	,000
	Apk_Quiziz	9,075	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Dari hasil di atas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 24,406 dan tingkat signifikan sebesar 0,000. Dengan

demikian diperoleh hasil uji signifikan sebagai berikut:

**Tabel 5. Pengujian Hipotesis**

Taraf Signifikansi $\alpha$	Nilai $t_{hitung}$	Nilai $t_{tabel}$	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
5%	24,406	1,998	0,000	Signifikan

Sumber: (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $24,406 > 1,998$  pada taraf signifikansi  $\alpha$  sebesar 5%, maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, dengan kesimpulan signifikan. Hal ini memberikan indikasi bahwa Penerapan Aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila.

### Analisis Korelasi

Untuk mengetahui besarnya keeratan hubungan antara Penerapan Aplikasi Quizizz (X) dengan variabel Hasil Belajar Siswa (Y) digunakan *koefisien korelasi Pearson* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

$r \leq 1$ , menunjukkan hubungan linier positif sempurna antara X dan Y, dalam arti makin besar harga X makin besar pula harga Y, atau semakin kecil harga X makin kecil pula harga Y.

$r \geq -1$ , menunjukkan hubungan linier negatif sempurna antara X dan Y, dalam arti makin besar harga X makin kacil harga Y, atau makin kacil harga X maka makin harga Y.

$r = 0$ , menunjukkan tidak ada hubungan linier antara X dan Y

Dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0* diperoleh nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 6. Pengujian Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi**

<i>Model Summary<sup>b</sup></i>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,758 <sup>a</sup>	,574	,568	4,63954

a. Predictors: (Constant), Apk Quiziz  
b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh nilai koefisien korelasi pearson sebesar 0,758. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang Kuat antara Penerapan Aplikasi Quizizz (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila. Koefisien determinasi mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel independen dalam menjalankan perubahan pada variabel dependen secara bersama-sama, dengan tujuan untuk mengukur kebenaran

dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Besarnya nilai  $r^2$  berkisar antara  $0 < r^2 < 1$ . Jika nilai  $r^2$  semakin mendekati satu maka model yang diusulkan dikatakan baik karena semakin tinggi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Berdasarkan hasil estimasi model persamaan regresi yang telah dilakukan di atas diperoleh nilai koefisien determinan  $r^2$  sebagai berikut:

**Tabel 7. Kofisien Determinasi**

R	R Square	Kontribusi Faktor Lain
0.758	0.574	0.426

Sumber: (Diolah dari SPSS 21.0, 2026)

Berdasarkan hasil di atas diperoleh *R Square* sebesar 0.574. Nilai ini berarti bahwa sebesar 57,4 % variabilitas mengenai variabel Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila, dapat diterangkan oleh variabel Penerapan Aplikasi Quizizz, sedangkan sisanya

sebesar 42,6 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran IPS Terpadu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa,

yang dibuktikan melalui hasil analisis statistik dengan nilai koefisien korelasi yang berada pada kategori kuat serta nilai koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar variasi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan media *Quizizz*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS Terpadu (Towoliu et al., 2025).

Hasil analisis data hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa nilai Ujian Akhir Semester yang diperoleh siswa telah mencerminkan pencapaian pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai indikator yang valid untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta sebagai dasar dalam menganalisis hubungan dan pengaruh variabel lain terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrument menggunakan model *Person Product Moment*, seluruh butir pernyataan pada variabel X (Penerapan Aplikasi *Quizizz*) menunjukkan nilai  $R_{hitung} 0.602 > R_{tabel} 0.248$ . Hal ini menandakan bahwa setiap item pertanyaan mampu mengukur aspek Aplikasi *Quizizz* secara tepat sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Dengan demikian, seluruh butir instrument pada variabel Aplikasi *Quizizz* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $24,406 > 1,998$  pada taraf signifikansi  $\alpha$  sebesar 5%, maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, dengan kesimpulan signifikan. Hal ini memberikan indikasi bahwa Penerapan Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila.

Berdasarkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,574, dapat diartikan bahwa 57,4% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penerapan aplikasi *Quizizz*. Sisanya, sebesar 42,6%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian, seperti motivasi belajar, kondisi lingkungan, metode pengajaran guru, dan karakteristik siswa masing-masing. penelitian ini membuktikan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* secara positif dan signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan pengujian hipotesis secara statistik membuktikan bahwa Ada Pengaruh Positif Penerapan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilongkabila. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Quizizz* bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen pembelajaran yang

efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa.

Hasil analisis korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi yang berada pada kategori Sangat Kuat. Hubungan yang kuat ini menandakan bahwa semakin optimal dan intensif penerapan aplikasi *Quizizz* dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), maka akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa secara linear dan signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa transformasi media pembelajaran dari konvensional ke digital melalui *Quizizz* memberikan dampak nyata bagi siswa di SMP Negeri 1 Tilongkabila. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi pendidikan guna menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Saran bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* secara lebih maksimal sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, baik dalam kegiatan penyampaian materi, evaluasi, maupun penguatan pemahaman siswa. Penggunaan aplikasi ini diharapkan

mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu, dapat terus meningkat. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* secara positif dan bertanggung jawab. Melalui keterlibatan yang lebih aktif, siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta mengembangkan sikap belajar mandiri yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Serta bagi peneliti disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel penelitian, memperluas cakupan subjek dan lokasi penelitian, serta menggunakan desain penelitian dan media pembelajaran yang berbeda. Hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh *quizziz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains kelas VIII di MTSN 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh motivasi dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553.

- <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Bulukerto Wonogiri. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesh a*, 9 (1), 1221. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/7742/5813>
- Dawolo, Y. M. Z. D., Lase, A., Harefa, Y., & Laoli, E. S. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10 (2)(2), 295–303.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan media quizizz sebagai media pembelajaran bahasa indonesia cerita rakyat kelas X. *Prosiding Samasta*, 620631. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/620-631>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Lestari, D. D., & Rasto. (2024). Peran motivasi belajar dalam memoderasi pengaruh whatsapp group terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpm.v9i1>
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., & Dama, S. S. M. N. (2023). Pengaruh fasilitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.17904>
- Rahayu, Ahmad, Hafid, R., Bahsoan, A., Ilato, R., & Sudirman. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap meningkatkan. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 2963–5160. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.19263>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., & Astuti, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Dawuh Guru*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>
- Rangkuti, M. H., & Albina, M. (2025). Penelitian korelasional dalam pendidikan (metode penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(3), 1054–1063. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i3.1504>
- Sakum, N. S., Panigoro, M., Sudirman, S., Ilato, R., & Maruwae, A. (2023). Pengaruh metode pemberian tugas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Kabila. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 133–144. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.19290>
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133–143.

<https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.133-143>

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>

Tonge, I., Panigoro, M., Bahsoan, A., & Mahmud, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Journal on Teacher*, 5, 582–592.

Towoliu, P., Hafid, R., Sudirman, S., Hasiru, R., & Prawiranegaragani, I. (2025). Penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Mongondow. *Journal of Economic and Business Education*, 3(2), 446–455. <https://doi.org/10.37479/jebe.v3i2.30965>

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>

Yani, D. A. (2021). Pengaruh penggunaan media aplikasi quizizz dalam melaksanakan pembelajaran daring (online) pada materi konflik di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 5759. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>