



Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMK Gamaliel Madiun

Nanda Aulia Nur Febriana^{1*}, Asri Musandi Waraulia², Dedy Richi Rizaldy³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: nandaaulianur3@email.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *quizizz* yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Madiun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas X TKR A sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKR B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest pada materi teks biografi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample t-Test, dan Independent Sample t-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta adanya perbedaan yang signifikan secara statistik setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, *quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah kejuruan.

Kata kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Game-Based Learning, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perubahan tersebut ditandai dengan semakin luasnya pemanfaatan perangkat dan platform digital dalam mendukung proses pembelajaran. Teknologi tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana tambahan, tetapi mulai menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik. Peserta didik pada era digital juga memiliki kedekatan yang tinggi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan penting bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi secara tepat tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran. Teknologi yang digunakan secara tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, serta memberikan umpan balik terhadap hasil belajar secara lebih cepat. Oleh karena itu,

perubahan perkembangan teknologi perlu diikuti dengan perubahan strategi pembelajaran agar teknologi benar-benar memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Perubahan paradigma pembelajaran tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik, fleksibel, kontekstual, dan mendukung penguatan literasi. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, pemilihan strategi, model, dan media pembelajaran menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip tersebut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena pembelajaran bahasa tidak hanya bertujuan membuat peserta didik mengetahui kaidah kebahasaan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan. Keempat keterampilan tersebut perlu dikembangkan secara terpadu melalui kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami dan menggunakan bahasa dalam berbagai konteks. Muis dan Alfin (2023) sebagaimana dikaji dalam penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa perlu berorientasi pada kemampuan komunikatif, bukan semata-mata penguasaan kaidah gramatikal. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berbahasanya dalam konteks akademik maupun kehidupan nyata.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kebutuhan tersebut menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga pada kesiapan peserta didik menghadapi dunia kerja. Peserta didik SMK perlu memiliki kemampuan komunikasi yang mendukung bidang keahliannya. Kemampuan membaca, memahami informasi, menulis, menyampaikan gagasan, serta berkomunikasi secara efektif merupakan keterampilan yang dapat digunakan dalam lingkungan kerja. Dalam konteks siswa kelas X TKR A dan TKR B, kemampuan berbahasa tidak berhenti pada pemahaman teori, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai situasi vokasional, seperti menyusun laporan, menjelaskan hasil pekerjaan, mempresentasikan suatu kegiatan, dan membangun komunikasi profesional.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK yang berbasis teks juga menuntut penggunaan strategi dan media yang mampu membantu peserta didik memahami berbagai bentuk teks secara lebih mudah. Pembelajaran berbasis teks mengarahkan peserta didik untuk memahami struktur, fungsi, isi, dan penggunaan bahasa dalam suatu teks. Vidya Dharma et al. (2019) dalam kajian penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teks menuntut strategi dan sarana pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didukung media yang mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik, terutama ketika peserta didik harus memahami sejumlah konsep dan informasi dalam suatu teks.

Salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Media yang sesuai juga dapat membantu guru mengurangi dominasi pembelajaran satu arah sehingga peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi kemudian menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media digital memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, permainan, dan sistem evaluasi secara lebih interaktif. Habib et al., (2020) menempatkan multimedia interaktif sebagai salah satu kebutuhan pembelajaran abad ke-21 karena perkembangan teknologi menuntut guru dan peserta didik untuk mampu memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media digital juga semakin relevan dengan tuntutan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Hidayat et al., (2025) dalam penelitian yang menjadi salah satu rujukan skripsi ini juga mengaitkan implementasi Kurikulum Merdeka dengan kebutuhan terhadap pembelajaran yang adaptif dan pemanfaatan teknologi.

Meskipun media digital memiliki banyak potensi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar. Efektivitas media sangat bergantung pada bagaimana media tersebut dirancang dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Media yang hanya digunakan sebagai alat penyampaian informasi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif dapat memberikan manfaat yang terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan media yang tidak hanya menghadirkan materi secara digital, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu alternatif media yang memiliki karakteristik tersebut adalah quizizz. Quizizz merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan atau kuis secara interaktif. Dalam penggunaannya, peserta didik dapat mengerjakan pertanyaan melalui perangkat digital dan memperoleh umpan balik terhadap hasil pengerjaannya. Quizizz juga menyediakan berbagai fitur yang mengintegrasikan unsur permainan, seperti skor, peringkat, batas waktu, dan tampilan kuis yang menarik. Karakteristik tersebut memungkinkan kegiatan evaluasi yang biasanya dilakukan secara konvensional dikemas menjadi kegiatan yang lebih dinamis dan partisipatif.

Quizizz dalam penelitian ini diposisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan karena proses pengerjaan soal tidak hanya berorientasi pada memperoleh jawaban benar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memiliki unsur kompetisi dan permainan. Penggunaan unsur permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi. Konsep tersebut berkaitan dengan *game-based learning*, yaitu pemanfaatan karakteristik permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Wibawa et al., (2020) menjelaskan bahwa *game-based learning* dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses belajar.

Dalam pembelajaran, unsur permainan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan evaluasi menggunakan lembar soal secara konvensional. Peserta didik dapat memperoleh umpan balik dengan lebih cepat, mengetahui hasil pengerjaannya, dan melihat perkembangan pencapaian belajarnya. Situasi tersebut berpotensi membuat peserta didik lebih fokus dan terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan quizizz tidak diarahkan untuk menggantikan peran guru, tetapi digunakan sebagai media pendukung yang membantu guru menciptakan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang lebih interaktif.

Penggunaan quizizz juga memiliki relevansi dengan karakteristik peserta didik SMK yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital. Integrasi media digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman keseharian peserta didik. Namun, kedekatan peserta didik dengan teknologi perlu diarahkan pada penggunaan yang produktif. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk

mengembangkan kemampuan berpikir, memahami materi, dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak semata-mata bertujuan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga diarahkan untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks biografi. Teks biografi merupakan teks yang menyajikan informasi mengenai kehidupan seorang tokoh, pengalaman, perjalanan hidup, serta berbagai peristiwa yang berkaitan dengan tokoh tersebut. Dalam mempelajari teks biografi, peserta didik perlu memahami isi teks, menemukan informasi penting, mengenali struktur teks, memahami karakteristik kebahasaan, serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh. Kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan membaca dan memahami informasi secara cermat. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus memberikan kesempatan untuk menguji pemahamannya.

Penggunaan quizizz dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks biografi untuk memberikan latihan dan evaluasi secara interaktif. Setelah memperoleh materi dari guru, peserta didik dapat mengerjakan pertanyaan yang berkaitan dengan isi, struktur, maupun unsur kebahasaan teks biografi melalui quizizz. Sistem pemberian skor dan umpan balik memungkinkan peserta didik mengetahui hasil pengerjaan secara langsung. Bagi guru, hasil tersebut dapat digunakan sebagai informasi untuk mengetahui bagian materi yang telah dipahami maupun bagian yang masih membutuhkan penguatan.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif menjadi semakin penting ketika proses pembelajaran masih menghadapi persoalan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dan kegiatan pengerjaan soal secara konvensional dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif. Kondisi tersebut tidak berarti bahwa metode konvensional selalu tidak efektif, tetapi variasi media dan aktivitas pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran dapat menyesuaikan karakteristik materi dan peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media digital berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kondisi tersebut juga menjadi salah satu latar belakang dilaksanakannya penelitian di SMK Gamaliel 1 Madiun. Berdasarkan observasi awal yang menjadi dasar penelitian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan yang relatif konvensional sehingga keterlibatan peserta didik belum maksimal. Pada saat yang sama, sekolah memiliki fasilitas dan akses teknologi yang memungkinkan diterapkannya media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan penggunaan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dalam skripsi juga secara khusus dilaksanakan pada siswa kelas X TKR A dan TKR B dengan penerapan quizizz sebagai media evaluasi interaktif serta pengukuran hasil melalui *pretest* dan *posttest*.

Permasalahan tersebut menjadi penting karena keberhasilan penggunaan suatu media pembelajaran perlu dibuktikan secara empiris. Penggunaan teknologi tidak cukup hanya didasarkan pada anggapan bahwa media tersebut menarik atau populer. Perlu diketahui apakah penerapan media benar-benar memberikan perbedaan terhadap capaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh bukti mengenai pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memungkinkan peneliti membandingkan capaian hasil belajar peserta

didik yang memperoleh perlakuan menggunakan *quizizz* dengan peserta didik yang tidak memperoleh perlakuan tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi media pembelajaran digital dan *game-based learning* dalam mendukung pembelajaran. Penelitian tentang *game-based learning* menunjukkan bahwa unsur permainan dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran. Penelitian tentang penggunaan *quizizz* juga telah dilakukan pada berbagai konteks pembelajaran. Dalam kajian pustaka skripsi, terdapat penelitian mengenai penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang oleh Darmawan & Sulistyowati, (2025). Penelitian tersebut memiliki relevansi yang kuat karena sama-sama mengangkat penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMK.

Selain itu, penelitian Irfan Kholid Sofhan et al., (2026) mengenai efektivitas model *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan juga relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut dilakukan pada konteks siswa SMA, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang SMK. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan masih dapat dikaji lebih lanjut pada karakteristik peserta didik dan lingkungan pendidikan yang berbeda.

Penelitian mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dapat memberikan alternatif terhadap proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Komalasari et al., (2025), misalnya, mengkaji dampak penggunaan teknologi berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka. Temuan dari berbagai penelitian tersebut memperlihatkan adanya kecenderungan bahwa media dan pendekatan berbasis teknologi memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran. Namun, efektivitasnya tetap perlu dilihat berdasarkan konteks mata pelajaran, jenjang pendidikan, karakteristik peserta didik, serta bentuk perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat ruang penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa SMK. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan penggunaan *quizizz*, tetapi menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian difokuskan pada siswa kelas X TKR A dan TKR B SMK Gamaliel 1 Madiun dengan materi teks biografi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki konteks yang lebih spesifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan pendidikan vokasional.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada pengujian empiris penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Madiun, khususnya kelas X TKR A dan X TKR B. Penelitian tidak hanya melihat penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi, tetapi menghubungkannya dengan perubahan dan perbedaan hasil belajar yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Fokus pada siswa SMK jurusan TKR memberikan konteks vokasional yang berbeda dari sebagian penelitian sebelumnya. Skripsi juga secara eksplisit membatasi variabel penelitian pada pengaruh *quizizz* terhadap hasil belajar, sedangkan faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, dan perbedaan kemampuan individu tidak menjadi fokus penelitian.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu proses penyampaian materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Sementara itu, konsep *game-based learning* memberikan dasar bahwa integrasi unsur permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam kerangka penelitian ini, *quizizz* dipandang sebagai media yang

menggabungkan kedua aspek tersebut, yaitu fungsi media digital dan unsur permainan. Penggunaan *quizizz* diharapkan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih interaktif sehingga berdampak terhadap pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia.

Secara praktis, penelitian ini juga penting bagi guru Bahasa Indonesia karena memberikan informasi mengenai salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru dapat memperoleh gambaran mengenai penggunaan platform digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Sementara bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan materi, jenjang, jumlah subjek, atau variabel yang berbeda.

Dengan demikian, persoalan utama yang melandasi penelitian ini bukan sekadar kebutuhan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, tetapi kebutuhan untuk mengetahui apakah teknologi yang digunakan mampu memberikan dampak terhadap hasil belajar. *Quizizz* dipilih karena memiliki karakteristik interaktif dan berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan variasi pembelajaran. Konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Gamaliel 1 Madiun memberikan ruang untuk menguji efektivitas media tersebut secara empiris melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X TKR A dan TKR B SMK Gamaliel 1 Madiun. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan *quizizz* dengan siswa yang tidak menggunakan *quizizz* serta mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran hasil belajar peserta didik dalam bentuk data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel hasil belajar. Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan, sedangkan hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi variabel yang diamati setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini termasuk dalam penelitian kuasi-eksperimen yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan desain tersebut didasarkan pada kondisi penelitian di sekolah yang menggunakan kelas-kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan peserta didik secara individual ke dalam kelompok penelitian. Kelas yang telah tersedia digunakan sebagai kelompok penelitian dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik dan tujuan penelitian. Dalam penelitian pendidikan, kondisi tersebut memungkinkan peneliti memberikan perlakuan pada satu kelas dan menjadikan kelas lainnya sebagai pembanding.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* memungkinkan peneliti mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik melalui pemberian *pretest*. Setelah *pretest* diberikan, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan, sedangkan

kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan khusus berupa penggunaan *quizizz*. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest*. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar dalam masing-masing kelompok, sedangkan perbandingan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan.

Secara operasional, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (X TKR A)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (X TKR B)	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan *quizizz*.

O₂ = nilai *posttest* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan *quizizz*.

O₃ = nilai *pretest* kelas kontrol sebelum pembelajaran.

O₄ = nilai *posttest* kelas kontrol setelah pembelajaran pada kelompok kontrol.

X = perlakuan berupa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan.

– = pembelajaran pada kelas kontrol tanpa penggunaan *quizizz* sebagai perlakuan penelitian.

Rancangan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan hasil belajar setelah peserta didik memperoleh pembelajaran menggunakan *quizizz*. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh pengukuran awal dan akhir dengan instrumen yang sama. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat digunakan untuk melihat kondisi awal, perubahan hasil belajar, serta perbedaan capaian antara kedua kelompok. Penelitian dilaksanakan di SMK Gamaliel 1 Madiun. Sekolah tersebut menjadi lokasi penelitian karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik kelas X sehingga relevan dengan tujuan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Tahapan penelitian meliputi kegiatan persiapan, penyusunan dan validasi instrumen, pengurusan perizinan penelitian, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian. Seluruh tahapan dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan kelas X TKR A dan X TKR B dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa kedua kelas berada pada program keahlian yang sama, yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Kesamaan program keahlian menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan karakteristik subjek penelitian. Selain itu, kedua kelas merupakan kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti menggunakan kelompok yang tersedia di sekolah. Populasi yang relatif terbatas memungkinkan seluruh anggota populasi dijangkau dalam pelaksanaan penelitian. Dalam dokumen penelitian, jumlah peserta didik dari kedua kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah 20 siswa. Dengan jumlah tersebut, penelitian dapat melibatkan

seluruh peserta didik yang sesuai dengan karakteristik penelitian sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi kelompok yang diteliti. Penggunaan kelas yang telah terbentuk juga berkaitan dengan karakteristik penelitian kuasi-eksperimen. Peneliti tidak memiliki kewenangan untuk mengubah pembagian kelas yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, kelas yang tersedia digunakan sebagai unit penelitian. Dalam penelitian ini, kelas X TKR A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKR B sebagai kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Gamaliel 1 Madiun dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas X TKR A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *quizizz* dan kelas X TKR B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Masing-masing kelompok terdiri atas 10 peserta didik sehingga jumlah responden penelitian sebanyak 20 siswa. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pretest dan posttest pada materi teks biografi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	10	10	10	10
Mean	67,80	87,30	60,00	72,00
Standar Deviasi	12,245	5,498	12,055	6,976
Minimum	46	78	40	62
Maximum	81	95	75	82

Sumber: Hasil olah data penelitian.

Berdasarkan **Tabel 1**, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari **67,80** pada pretest menjadi **87,30** pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari **60,00** menjadi **72,00**. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, kenaikan rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *quizizz* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, yaitu pretest eksperimen (0,228), posttest eksperimen (0,734), pretest kontrol (0,542), dan posttest kontrol (0,603). Dengan demikian, seluruh data berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi **0,226 (>0,05)** sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

Uji Hopitesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Independent Sample t-Test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Independent Sample t-Test

Kelompok	N	Mean	Sig.	t
Eksperimen	10	87,30	<0,001	5,447
Kontrol	10	72,00		

Sumber: Hasil olah data penelitian.

Berdasarkan **Tabel 2**, diperoleh nilai signifikansi **<0,001**, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (**87,30**) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (**72,00**) dengan selisih rata-rata sebesar **15,30 poin**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan *quizizz* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Madiun.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Madiun. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh karakteristik *quizizz* yang mengintegrasikan unsur *game-based learning* dalam proses pembelajaran. Fitur seperti papan peringkat (*leaderboard*), skor otomatis, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik, serta lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga informasi yang diterima lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, penggunaan media digital juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *quizizz* efektif meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Penggunaan *quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan kompetisi sehat antarpeserta didik. Melalui sistem penilaian otomatis dan umpan balik secara langsung, peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya secara cepat sehingga terdorong untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks biografi, *quizizz* membantu peserta didik memahami konsep melalui penyajian soal yang menarik dan interaktif. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab soal, berdiskusi, dan mengevaluasi hasil belajarnya. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penggunaan *quizizz* juga memiliki beberapa keterbatasan. Pelaksanaan pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil serta perangkat digital yang memadai. Gangguan koneksi internet dapat menghambat proses pengerjaan soal dan memengaruhi kenyamanan peserta didik selama pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung sebelum menerapkan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, *quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah menengah kejuruan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Madiun. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji statistik menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks biografi.

Selain meningkatkan hasil belajar, *quizizz* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui penerapan unsur *game-based learning*. Oleh karena itu, *quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif sebagai variasi dalam proses pembelajaran agar keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik semakin meningkat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan *quizizz* pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharma Purnama Sari, V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah kelas XI. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1), 66–74. <https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7347>
- Naila, Z. A., Amalia, A. I., Qulub, F. T., Aziza, M., & Nur, D. M. M. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif (Quiziz) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- Putri, A. N., & Quraissy, A. (2017). Penggunaan Quizizz berbasis *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa.
- Sumarwati, T., Setyaningsih, H., & Yuliansah. (2025). Analisis kemandirian belajar siswa dengan pembelajaran melalui LMS BeSmart pada mata pelajaran korespondensi di SMK Negeri 1 Pengasih. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 20(2), 129–141. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v20i2.79477>
- Susanti, T., & Hidayat, R. (2022). Pelatihan model pembelajaran abad 21 bagi guru-guru di era digital. *Jurnal JUPEMA*, 1(2), 15. <https://doi.org/10.22437/jupema.v1i2.30517>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). *Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*. *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Zulpan, S., Yusron, A., Hanida, R. S., & Marfu'ah, S. (2024). Validitas tes objektif bentuk pilihan ganda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i3.812>