

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 8 SMP 1 Jati Kudus

Atalarick Adjie Prasetyo¹, Ahmad Nasril Ulul Rifki², Dany Miftah M.Nur³

^{1,2,3} UIN Sunan Kudus

atararick04@ms.iainkudus.ac.id¹, nasril@ms.iainkudus.ac.id², dany@iainkudus.ac.id³

Article Info

Article history:

Received April 19, 2025

Revised April 23, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Quizizz, learning media, social sciences

ABSTRACT

This study aims to determine the use of interactive learning media Quizizz on student learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects for grade 8 at SMP 1 Jati Kudus. With a Classroom Action Research (CAR) approach, this study was conducted in four meetings and involved two students and one IPS teacher as research subjects. Data was collected through a quizizz-based media results test. The results of the study indicate that the use of Quizizz can increase student engagement and motivation to learn. Interactive features such as live scores, rankings, and automatic feedback encourage students to be more active and understand the material in depth. Quizizz also makes it easier for teachers to evaluate learning quickly and efficiently. The supporting factors in the use of this media include ease of use, flexible access, and an attractive appearance. Meanwhile, inhibiting factors include limited devices, internet network constraints, and lack of digital skills in some teachers and students. Overall, Quizizz has proven to be an effective and enjoyable learning media in improving IPS student learning outcomes, as long as it is balanced with adequate infrastructure readiness and educator support.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received April 19, 2025

Revised April 23, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Quizizz, media pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 8 di SMP 1 Jati Kudus. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dan melibatkan dua siswa serta satu guru IPS sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes hasil media berbasis quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Fitur interaktif seperti skor langsung, peringkat, dan umpan balik otomatis mendorong siswa untuk lebih aktif dan memahami materi secara mendalam. Quizizz juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Adapun faktor

pendukung dalam pemanfaatan media ini meliputi kemudahan penggunaan, akses fleksibel, dan tampilan yang menarik. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, kendala jaringan internet, serta kurangnya keterampilan digital pada sebagian guru dan siswa. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPS, selama diimbangi dengan kesiapan infrastruktur dan dukungan pendidik yang memadai.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: atalarick adjie prasetyo
UIN Sunan Kudus
Email: atarick04@ms.iainkudus.ac.id

Pendahuluan

Meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap lembaga pendidikan, karena secara langsung akan meningkatkan nilai pendidikan di dalam lembaga tersebut. Selain itu, salah satu faktor kunci yang berkontribusi terhadap kemajuan suatu negara adalah peningkatan sumber daya manusia, yang melibatkan perolehan dan penyerapan pengetahuan. Dalam konteks Revolusi Industri 4.0 saat ini, pendidikan di Indonesia menghadapi tekanan yang semakin besar untuk terus berkembang agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin cepat. Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perannya yang berdampak besar dalam proses pembelajaran tidak dapat dilebih-lebihkan, karena secara signifikan meningkatkan penyampaian materi dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. (Aitonam et al., 2024) Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, kita dapat mengubah pengalaman belajar, membuatnya lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Media pembelajaran interaktif, khususnya, menonjol karena kemampuannya yang luar biasa dalam mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan konten multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, keberhasilan akademis yang lebih baik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, media pembelajaran merupakan aset utama yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan di sekolah, sebagai penghubung kesenjangan antara guru dan siswa. Dengan media yang inovatif, kita dapat memberdayakan generasi penerus untuk meraih kesuksesan dalam pembelajaran mereka. (Aitonam et al., 2024)

Salah satu alat pembelajaran interaktif yang tersedia adalah Quizizz. Quizizz menyediakan berbagai sumber daya untuk guru, termasuk permainan edukasi yang menarik yang dapat digunakan untuk mengajar dan menilai pemahaman siswa. Aplikasi ini tidak hanya

berfungsi sebagai platform untuk menyampaikan konten, tetapi juga sebagai cara yang menyenangkan dan interaktif untuk mengevaluasi kinerja dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagai aplikasi game edukasi, Quizizz bersifat naratif dan fleksibel. (Utami et al., 2023) Antarmuka yang mudah digunakan memungkinkan guru untuk membuat dan menyesuaikan penilaian yang sesuai dengan tujuan pendidikan mereka. Dengan akses yang mudah ke alat pembelajaran ini, para pendidik dapat secara efektif menggunakan Quizizz untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk menilai pemanfaatan media pembelajaran interaktif, khususnya Quizizz, terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII IPS di SMP 1 Jati yang berlokasi di Jalan Pejaten No. 4, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian tindakan menekankan pada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu gagasan ke dalam praktik atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki, meningkatkan mutu dan melakukan perbaikan sosial. Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan sekolah ini terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya. Diantaranya: 1) perencanaan, 2) tindakan, dan 3) observasi. penelitian ini dilakukan di SMP 1 Jati. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 yang berjumlah 2 orang dengan 1 guru mapel IPS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Metode observasi adalah teknik utama untuk mempelajari perilaku non-verbal. Hal ini melibatkan observasi lapangan di mana peneliti secara langsung mengamati subjek penelitian untuk mengumpulkan data empiris. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah mengamati proses belajar mengajar siswa di kelas. Peneliti secara aktif terlibat dalam kegiatan sehari-hari yang sedang diteliti, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kegiatan belajar mengajar di Kelas 8 di SMP 1 Jati Kudus.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang penting dalam penelitian. Wawancara dapat didefinisikan sebagai percakapan dua arah yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden yang relevan. Wawancara melibatkan pertukaran pertanyaan langsung antara pewawancara dan informan mengenai topik penelitian yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur. Format ini memungkinkan pertanyaan yang lebih fleksibel dibandingkan dengan wawancara terstruktur, namun tetap mengikuti kerangka kerja yang telah direncanakan. (Salsabila et al., 2020) Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari para partisipan. Metode ini sangat berguna untuk mengumpulkan data yang tidak dapat diperoleh melalui dokumen atau observasi. Wawancara akan dilakukan dengan individu-

individu kunci, khususnya guru dan siswa, untuk menggali pengalaman mereka dengan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai jenis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan tujuan dan fokus masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan metode yang umum digunakan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan dokumentasi dan data-data tertulis yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di SMP 1 Jati. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data-data baik dalam bentuk tulisan maupun gambar.

Hasil dan Pembahasan

a. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP 1 Jati Kudus. Penelitian ini berlangsung selama empat kali pertemuan dalam waktu dua minggu, dengan setiap pertemuan dialokasikan dua jam pelajaran, dimulai dengan 40 menit pelajaran. Penelitian dilakukan pada tanggal 9 April, dengan sasaran kelas delapan di SMP 1 Jati Kudus. Penelitian ini melibatkan dua siswa dan satu guru IPS, dan pelaksanaan pembelajaran mengikuti jadwal pelajaran IPS di sekolah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari wawancara yang dilakukan di SMP 1 Jati Kudus.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas 8 di SMP 1 Jati Kudus. Peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Hasil penelitian dari efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diujikan	74.38	29	9.096	1.689
	Setelah diujikan	72.59	29	12.365	2.296

Sumber: hasil perhitungan SPSS

Hasil analisis statistik deskriptif dari data hasil kerja siswa diperoleh dengan menggunakan SPSS 16 for Windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor pretest berkisar dari minimum 60 hingga maksimum 86, sedangkan skor posttest berkisar dari minimum 20

hingga maksimum 85. Skor rata-rata untuk pretest adalah 74,38, sedangkan skor rata-rata untuk posttest adalah 72,59. Hasil ini menunjukkan adanya penurunan kinerja, yang dibuktikan dengan penurunan nilai rata-rata yang cukup signifikan.(Pokhrel, 2024)

Tabel 2. Hasil Uji Test
Paired Differences
95% Confidence Interval of
the Difference
Upper

			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum diujikan - Setelah diujikan	6.376	.801	28	.430

Hasil T-test dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, uji T akan menyoroti perbedaan signifikan yang diamati sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran interaktif berbasis quizizz. Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 4, uji T menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya penurunan nilai yang signifikan antara pretest yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan post-test yang dilakukan setelah penerapannya.(Yandhora Sari, 2023)

b. Pembahasan

Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa dan faktor apa saja yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game edukatif yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif melalui fitur-fitur interaktif seperti kompetisi skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mencatat materi secara mandiri.(Aitonam et al., 2024) Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan yang diciptakan oleh elemen-elemen permainan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Peningkatan keterlibatan ini terlihat dari partisipasi mereka yang lebih besar dalam menjawab kuis dan mencari jawaban yang benar.(Putra & Madiun, 2024) Dalam konteks pembelajaran IPS di SMP 1 Jati Kudus, Quizizz dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat teoritis dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.Penggunaan Kuis sebagai alat pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal:

- Faktor Internal: Salah satu pengaruh utama adalah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Ketika siswa terlibat dan tertarik, mereka cenderung lebih aktif dan termotivasi

saat menggunakan Quizizz. Selain itu, keterampilan teknologi siswa juga berperan dalam seberapa efektif mereka dapat menggunakan aplikasi ini. (Pranoto, 2020)

- b. Faktor Eksternal: Ketersediaan perangkat digital, seperti komputer atau smartphone, dan koneksi internet yang stabil sangat penting untuk kelancaran penggunaan Quizizz. Di daerah dengan akses teknologi yang terbatas, penerapan media pembelajaran ini dapat menjadi tantangan yang signifikan.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola aplikasi ini juga sangat penting. Guru perlu memahami cara membuat pertanyaan, mengatur durasi kuis, dan memberikan umpan balik yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui Quizizz. (Solikah, 2020)

Proses Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran kelas 8 SMP 1 Jati

Berdasarkan pengamatan di kelas saat menggunakan aplikasi quizizz, pada tahap-tahap quizizz dapat dilihat dari hal berikut:

1) Perencanaan

Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai alat pendidikan interaktif yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dan penilaian secara online, yang dapat diakses oleh siswa melalui komputer atau perangkat seluler mereka. (Utami et al., 2023) Aplikasi ini menawarkan beberapa keunggulan, termasuk kemudahan penggunaan, berbagai fitur menarik, dan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Platform Quizizz sangat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam berbagai cara:

- a) Memfasilitasi Pengajaran Jarak Jauh. Dalam lanskap pembelajaran jarak jauh saat ini, banyak sekolah yang memilih pendidikan jarak jauh. Quizizz berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat diakses yang menyederhanakan proses bagi siswa dan guru ketika melakukan ujian atau tes.
- b) Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. Quizizz menyediakan beragam pertanyaan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, ini memungkinkan siswa untuk berlatih membuat hipotesis dan menganalisis jawaban mereka.
- c) Mendorong Kompetisi yang Sehat. Fitur papan peringkat memungkinkan siswa untuk membandingkan pencapaian mereka dengan rekan-rekan mereka, menumbuhkan rasa motivasi dan merangsang persaingan yang sehat di antara para siswa.
- d) Dorong Efisiensi Pembelajaran. Kuis mempercepat dan memperkuat proses pembelajaran dengan mengumpulkan dan mengevaluasi jawaban secara otomatis. Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik secara real-time, sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan mereka. (Santy Handayani et al., 2023)

Mengenai efektivitas penggunaan media dalam proses pengajaran Menurut Depdikbud, penggunaan media dalam proses pengajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, mengurangi atau menghilangkan verbalism, menyediakan bahan pembelajaran yang teratur dan sistematis, serta membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan

kesadaran diri mereka. Menggunakan Quizizz dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, fitur-fitur Quizizz memudahkan siswa untuk membuat konten. Konten yang disediakan oleh Quizizz terdiri dari pilihan ganda. Guru juga dapat menyertakan ilustrasi seperti grafik, gambar, tabel, dan sebagainya untuk membuat materi lebih mudah dipahami. Jika digunakan dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik proses pembelajaran, Quizizz adalah aplikasi yang sangat membantu bagi guru dan siswa. (Rabiatul et al., 2024)

2) Pelaksanaan

Selama tahap pelaksanaan, peneliti mengamati kelas dengan menyediakan materi yang sesuai dengan kurikulum. Setelah menjelaskan materi, peneliti memberikan pertanyaan melalui Quizizz. Peneliti meneliti bagaimana siswa menggunakan Quizizz di bagian pertama. Studi ini menggunakan Quizizz sebagai alat pengajaran bagi siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas 8 SMP 1 Jati, di mana Quizizz telah digunakan sebelumnya tetapi masih digunakan. Mengingat hal ini, para peneliti menyarankan untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam pengajaran IPS. Ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat seakurat mungkin setelah diperoleh. Para peneliti akan menggunakan data naratif sehingga hasil reduksi dapat disusun dengan baik dan ringkas dalam pola hubungan, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami data penelitian.

3) Evaluasi

Tahap evaluasi yang sedang dibahas terkait dengan penggunaan Quizizz dan bukan tentang materi pelajaran. Untuk kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kendala dan hal-hal yang dibahas selama penggunaan media pendidikan. Evaluasi adalah komponen penting dalam proses pengembangan media pendidikan. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media pendidikan yang telah digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena banyak guru yang enggan menggunakan media untuk mengajar pastilah seratus persen. (Putra & Madiun, 2024) Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelompok dan wawancara perorangan, mengamati perilaku siswa, dan mengevaluasi media yang sudah tersedia atau digunakan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran kelas 8 SMP 1 Jati

Sebagai sarana komunikasi, teknologi berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan standar kegiatan pendidikan. (Rabiatul et al., 2024) Namun, dalam menerapkan media pendidikan berbasis teknologi informasi, pasti akan dapat mengidentifikasi masalah di dalamnya karena ada faktor-faktor yang menghalangi dan menghambat penerapannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, berikut ini menggambarkan bagaimana penggunaan Quizizz sebagai alat pengajaran untuk siswa IPS kelas 8 SMP 1 Jati memiliki faktor pendukung dan penghambat:

a. Faktor Pendukung

- 1) Mudah digunakan. Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan, baik untuk siswa maupun pengajar. Pengajar dapat dengan mudah membuat kuis, dan siswa dapat mengaksesnya dengan mudah tanpa harus masuk atau memerlukan kata sandi. Akhirnya, akan sulit untuk memasukkan kode permainan. Menurut temuan penelitian, smartphone memudahkan siswa untuk menyelesaikan tugas rumah dan belajar melalui berbagai aplikasi online, seperti Word Wall, Quizizz, dan lainnya. Menurut umpan balik yang diberikan oleh siswa, Quizizz adalah aplikasi yang menghibur. Selain itu, Quizizz adalah aplikasi yang dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menulis dengan cepat, dan juga merupakan salah satu permainan edukasi yang paling sederhana yang dapat digunakan oleh siapa saja, bukan hanya siswa. Selain itu, Quizizz memiliki antarmuka yang ramah pengguna.
- 2) Bikin Siswa Semangat Belajar
Fitur peringkat (leaderboard) dan skor langsung mendorong siswa untuk lebih semangat dan bersaing secara sehat. Mereka jadi lebih antusias karena merasa tantangannya seru.
- 3) Mempermudah Memahami Materi
Setiap jawaban yang salah langsung diberi penjelasan. Jadi, siswa bisa belajar dari kesalahan mereka dan memahami materi lebih cepat tanpa harus menunggu penjelasan ulang dari guru.
- 4) Praktis dan Bisa Diakses di Mana Saja
Quizizz bisa dibuka lewat HP atau laptop, jadi sangat fleksibel. Siswa bisa ikut kuis di sekolah, di rumah, bahkan saat sedang istirahat. Cukup butuh koneksi internet saja.
- 5) Membantu Guru Mengevaluasi dengan Cepat
Hasil kuis langsung muncul secara otomatis, jadi guru bisa melihat perkembangan belajar siswa tanpa harus memeriksa satu per satu secara manual.

b. Faktor Penghambat

- 1) Jaringan Internet yang Tidak Stabil
Kendala paling umum adalah internet. Kalau jaringan lemot atau tidak stabil, siswa bisa kesulitan masuk ke kuis atau bahkan terlempar saat sedang mengerjakan soal.
- 2) Tidak Semua Siswa Punya Perangkat Memadai
Di beberapa kasus, masih ada siswa yang belum punya HP sendiri atau perangkat mereka tidak mendukung. Ini tentu bisa membuat mereka tertinggal.
- 3) Potensi Kecurangan
Karena berbasis online, ada kemungkinan siswa membuka tab lain untuk mencari jawaban di internet, atau bahkan menggunakan dua akun. Hal ini jadi tantangan tersendiri bagi guru.
- 4) Tidak Semua Guru Mahir Teknologi
Guru yang belum terbiasa dengan platform digital kadang merasa bingung saat harus mengatur kuis di Quizizz. Perlu pelatihan atau bimbingan agar penggunaannya maksimal.
- 5) Belum Terintegrasi Sepenuhnya dengan Kurikulum

Kalau soal-soal di Quizizz tidak disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran, hasilnya bisa sekadar hiburan tanpa mendukung capaian pembelajaran yang diharapkan.

Secara umum, penggunaan aplikasi Quizizz di kelas 8 SMP 1 Jati bisa membawa banyak manfaat untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Tapi, tentu saja butuh dukungan dari berbagai pihak mulai dari kesiapan infrastruktur, (Salsabila et al., 2020) kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran, hingga kedisiplinan siswa. Dengan pendekatan yang tepat, Quizizz bisa jadi alat bantu belajar yang efektif, menyenangkan, dan berdampak positif untuk pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 di SMP 1 Jati Kudus. Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur seperti skor langsung, leaderboard, dan umpan balik instan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara kompetitif dan memperdalam pemahaman materi. Selain itu, kemudahan penggunaan dan aksesibilitas aplikasi membuat Quizizz menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, terutama dalam mendukung evaluasi belajar yang cepat dan efisien. Namun, penerapan Quizizz juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat siswa, kendala jaringan internet, serta kesiapan guru dalam mengelola media berbasis teknologi. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, siswa, dan infrastruktur teknologi. Dengan penerapan yang tepat, Quizizz dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Aitonam, C., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2024). *J-EDu Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas 3 SDN 64 Ambon*. 4(2), 71–75.
- Pokhrel, S. (2024). No Title ELENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Putra, A. D., & Madiun, U. P. (2024). *Evaluasi Berbasis Quiziz dalam Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa*. 3(3), 555–561.
- Rabiatul, R. S., Thariq, M., Di, P., & Warungkiara, S. (2024). *MEDIA*. 7, 13242–13249.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Santy Handayani, Didik Nur Huda, & Siwi Puji Astuti. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i2.448>
- 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.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Yandhora Sari, R. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX.8 MTsN 4 Kota Padang. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(3), 553–560. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v2i3.153>
- Aitonam, C., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2024). *J-EDu Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht* Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas 3 SDN 64 Ambon. 4(2), 71–75.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Putra, A. D., & Madiun, U. P. (2024). *Evaluasi Berbasis Quiziz dalam Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa*. 3(3), 555–561.
- Rabiatul, R. S., Thariq, M., Di, P., & Warungkiara, S. (2024). *MEDIA*. 7, 13242–13249.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Santy Handayani, Didik Nur Huda, & Siwi Puji Astuti. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i2.448>
- 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.

- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Yandhora Sari, R. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX.8 MTsN 4 Kota Padang. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(3), 553–560. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v2i3.153>