

The Effect of Implementing Quizizz Learning Media on Student Learning Outcomes at SMA N 3 Singaraja Based on Learning Styles

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA N 3 Singaraja Berdasarkan Gaya Belajar

Kadek Juliawan^{1*}, Putu Indra Christiawan^{2*}, I Putu Ananda Citra³

Jurusan Geografi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Email : *juliawan@undiksha.ac.id, *indra.christiawan@undiksha.ac.id, ananda.citra@undiksha.ac.id

*Corresponding Author

Received : 14 May 2025, Revised : 26 July 2025, Accepted : 31 July 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 3 Singaraja ditinjau dari gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari 86 siswa kelas XI IPS, terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian meliputi angket gaya belajar, tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *ANCOVA* untuk menguji perbedaan hasil belajar antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa ($F = 24,022$, $sig. = 0,000 < 0,05$). Selain itu, terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan media *Quizizz* dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa ($F = 7,238$, $sig. = 0,002 < 0,05$). Gaya belajar visual memperoleh peningkatan hasil belajar tertinggi, diikuti oleh kinestetik dan auditori. Fitur-fitur *Quizizz* seperti visualisasi menarik, audio-video, dan interaktivitas mendukung perbedaan gaya belajar tersebut. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa, terutama jika disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media interaktif seperti *Quizizz* dalam pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Media *Quizizz*; Hasil Belajar; Gaya Belajar

Abstract

This study aims to analyze the effect of using Quizizz learning media on geography learning outcomes of students at SMA Negeri 3 Singaraja, based on their learning styles. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects consisted of 86 grade XI IPS students, divided into experimental and control groups. The research instruments included a learning style questionnaire, learning achievement tests, observation, and documentation. Data analysis used ANCOVA to examine differences in learning outcomes between groups. The results showed a significant effect of Quizizz media use on students' geography learning outcomes ($F = 24.022$, $sig. = 0.000 < 0.05$). In addition, there was a significant interaction between Quizizz media use and learning styles on student learning outcomes ($F = 7.238$, $sig. = 0.002 < 0.05$). Visual learning styles achieved the highest learning outcomes, followed by kinesthetic and auditory learning styles. Quizizz features such as engaging visualizations, audio-video, and interactivity support these differences in learning styles. The conclusion of this study is that Quizizz is effective in improving students' geography learning outcomes, especially when adapted to their individual learning styles. This study recommends the integration of interactive media such as Quizizz into differentiated learning based on the Independent Curriculum.

Keywords: *Quizizz Media; Learning Outcomes; Learning Styles*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran vital dalam mencetak sumber daya manusia unggul yang mampu bersaing secara global. Salah satu indikator utama keberhasilan pendidikan adalah tercapainya hasil belajar siswa yang optimal, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hayati, 2021). Namun

demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara dalam bidang literasi dan numerasi (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan besar dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran geografi di jenjang SMA.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (Arisanti, 2022). Pendekatan ini mendorong guru untuk memperhatikan keberagaman karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar, dalam merancang proses pembelajaran. Gaya belajar merupakan kecenderungan siswa dalam menyerap, mengolah, dan mengingat informasi yang diperoleh. Teori VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic) yang dikembangkan oleh Fleming dan teori Kolb (1984) tentang *experiential learning* menekankan pentingnya penyesuaian pendekatan pembelajaran dengan preferensi belajar individu agar hasil belajar lebih optimal.

Dalam konteks pembelajaran geografi di SMA Negeri 3 Singaraja, tantangan yang muncul tidak hanya terkait dengan rendahnya capaian akademik siswa, tetapi juga minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan laporan guru, hanya 32,55% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 67,45% siswa lainnya belum memenuhi standar tersebut. Hal ini diperparah dengan dominasi media konvensional seperti PPT dan buku ajar dalam pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa secara optimal.

Solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan adaptif. Salah satu media yang menjanjikan adalah *Quizizz*—sebuah platform gamifikasi berbasis kuis yang mendukung fitur visual, audio, serta elemen interaktif lainnya. *Quizizz* terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai studi (Adnan & Adi, 2024; Lafendry, 2023; Ratnasari et al., 2022). Platform ini juga memungkinkan guru untuk menyusun berbagai jenis soal sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa dan melakukan evaluasi secara real-time.

Keunggulan *Quizizz* dibanding media lain terletak pada kemampuannya menyesuaikan fitur pembelajaran dengan tiga gaya belajar utama: visual (melalui gambar, warna, dan animasi), auditori (melalui audio dan narasi), dan kinestetik (melalui fitur permainan dan kompetisi interaktif). Hal ini memberikan ruang bagi terciptanya pembelajaran yang berdiferensiasi dan inklusif, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka (Candrasari & Munandar, 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa di SMA Negeri 3 Singaraja dengan mempertimbangkan gaya belajar mereka. Penelitian ini penting karena menjadi salah satu studi pertama yang mengintegrasikan analisis efektivitas media interaktif berbasis digital dengan variabel gaya belajar di lingkungan sekolah menengah atas, khususnya dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experiment*). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen semu di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, melainkan telah terbentuk secara alami. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa, ditinjau dari gaya belajar mereka (visual, auditori, dan kinestetik).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 129 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas XI F ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Quizizz, sedangkan kelas XI E sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media digital. Masing-masing kelas terdiri dari 43 siswa, sehingga jumlah total sampel dalam penelitian ini adalah 86 siswa. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas: variabel bebas: media pembelajaran (Quizizz), variabel terikat: hasil belajar geografi dan variabel moderator: gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner gaya belajar, lembar observasi penerapan media Quizizz, dan tes hasil belajar geografi.

1. Kuesioner Gaya Belajar disusun berdasarkan model VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) yang terdiri atas 18 butir pernyataan tertutup menggunakan skala Likert 1–4. Validitas isi instrumen dikaji oleh ahli, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dan memperoleh nilai lebih dari 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel.
2. Tes Hasil Belajar berupa 20 soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi "Adaptasi dan Mitigasi Kebencanaan". Soal telah divalidasi oleh pakar geografi dan pendidikan, serta diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil koefisien sebesar 0,812.
3. Lembar Observasi Penerapan Media Quizizz digunakan untuk memantau keterlibatan siswa dan interaksi selama pembelajaran. Observasi dilakukan oleh dua orang observer independen, dan keandalan instrumen diuji dengan *inter-rater reliability*, yang menunjukkan tingkat kesepakatan lebih dari 85%.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

Tabel 1. Keterangan Data

Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Waktu Pelaksanaan
Data Gaya Belajar	Kuesioner tertutup	Sebelum perlakuan
Hasil Belajar	Pretest dan posttest	Sebelum & sesudah perlakuan
Data Observasi	Lembar observasi terstruktur	Selama pembelajaran

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan beberapa tahapan. Pertama, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas (dengan Kolmogorov–Smirnov) dan uji homogenitas (dengan Levene's Test) untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat distribusi normal dan varians yang homogen. Selanjutnya, dilakukan analisis utama menggunakan *Analysis of Covariance (ANCOVA)* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar dengan mengontrol skor pretest sebagai kovariat. Selain itu, digunakan juga Analisis deskriptif juga digunakan untuk menggambarkan distribusi gaya belajar siswa dan respon mereka terhadap pembelajaran. Seluruh pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 dan Microsoft Excel untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa di SMA Negeri 3 Singaraja berdasarkan gaya belajar mereka. Penelitian dilakukan dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (menggunakan Quizizz) dan kelompok kontrol (tanpa Quizizz). Pelaksanaan pembelajaran dengan Quizizz dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu:

1. Perencanaan: memperoleh skor rata-rata 84,30
2. Pelaksanaan: memperoleh skor rata-rata 83,72
3. Penutup: memperoleh skor rata-rata 87,60

Ketiga aspek ini menunjukkan kualitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizizz berada pada kategori sangat baik, mencerminkan kesiapan dan keterlibatan guru serta siswa dalam proses pembelajaran berbasis digital.

Tabel 2. Hasil Belajar Kelompok Kontrol

No.	Gaya Belajar	Rata -Rata PreTest	Kategori PreTest	Rata Rata PostTest	Kategori PostTest
1	Auditori	50,8	Cukup	60	Cukup
2	Auditori dan Kinestetik	50	Cukup	60	Cukup
3	Kinestetik	57,5	Cukup	63,3	Tinggi
4	Visual	58	Cukup	62,7	Tinggi
5	Visual dan Auditori	60	Cukup	65	Tinggi
6	Visual dan Kinestetik	66,7	Tinggi	60	Cukup

Rata-rata pre-test: 61,65

Rata-rata post-test: 68,57

Selisih peningkatan: 6,92 poin

Peningkatan berada dalam kategori cukup, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa secara optimal.

Tabel 3. Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

No.	Kategori Gaya Belajar	Rata-Rata Hasil PreTest	Kategori Hasil PreTest	Rata-Rata Hasil PostTest	Kategori Hasil PostTest
1	Auditori	61,7	Tinggi	90,8	Sangat Tinggi
2	Auditori & Kinestetik	60,0	Tinggi	77,5	Tinggi
3	Kinestetik	65,0	Tinggi	93,2	Sangat Tinggi
4	Visual	64,1	Tinggi	95,5	Sangat Tinggi
5	Visual & Auditori	65,7	Tinggi	86,4	Sangat Tinggi

Rata-rata pre-test: 61,83

Rata-rata post-test: 91,54

Selisih peningkatan: 29,71 poin

Peningkatan berada dalam kategori sangat baik, menandakan efektivitas tinggi dari penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji ANACOVA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi $p = 0,000 (< 0,05)$. Selain itu, nilai Partial Eta Squared = 0,513, yang berarti besar pengaruh (effect size) media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar berada pada kategori besar. Ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki pengaruh kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik). Hal ini selaras dengan teori VARK (Fleming) dan teori belajar experiential learning dari Kolb, yang menyatakan bahwa gaya belajar siswa berperan penting dalam menyerap dan mengolah informasi pembelajaran. Penemuan ini juga diperkuat oleh studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh (Adnan & Adi, 2024; Annisa, 2021; Ramadhani et al., 2023; Sukmay Wijayanti, Ika Ratih Sulistiani, 2022) Mereka menyimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Quizizz tidak hanya relevan dalam konteks digitalisasi pendidikan, tetapi juga penting dalam upaya mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa. Hal ini menjadikan Quizizz sebagai alternatif media yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga pedagogis dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa, dengan mempertimbangkan perbedaan gaya belajar mereka. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan studi sebelumnya yang menyoroti keunggulan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa (Febriyanty, 2021; Ghufron et al., 2024).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran geografi berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai posttest siswa yang menggunakan Quizizz lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Efektivitas ini diperkuat dengan analisis ANCOVA yang menunjukkan bahwa 68,2% variasi hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan Quizizz dan gaya belajar siswa, sementara nilai pretest tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Pembelajaran dengan Quizizz terbukti responsif terhadap perbedaan gaya belajar. Siswa visual memperoleh peningkatan tertinggi (31,4 poin), diikuti oleh kinestetik (28,2 poin), dan auditori (29,1 poin). Keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya menyajikan konten visual yang menarik, aktivitas interaktif yang sesuai untuk siswa kinestetik, serta narasi soal dan umpan balik yang mendukung siswa auditori. Sementara itu, pada kelompok kontrol, peningkatan nilai lebih rendah dan tidak merata, bahkan terjadi penurunan pada gaya belajar tertentu, menandakan keterbatasan pembelajaran konvensional dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar.

Penelitian ini secara kuat mendukung teori gaya belajar VARK (Visual, Aural, Read/Write, Kinesthetic), yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada keselarasan antara metode pengajaran dan preferensi belajar siswa. Temuan kami menunjukkan bahwa Quizizz, sebagai media digital interaktif, secara efektif memenuhi kebutuhan beragam gaya belajar siswa. Keberhasilan Quizizz dalam konteks ini tidak hanya terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara dinamis, tetapi juga dalam adaptasinya terhadap preferensi visual dan kinestetik yang seringkali dominan pada siswa. Interaktivitas yang ditawarkan oleh Quizizz, seperti fitur kuis, gamifikasi, dan umpan balik instan, secara intrinsik sesuai dengan tuntutan teori VARK untuk menyediakan pengalaman belajar yang personal dan responsif terhadap gaya belajar individu.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan dari studi-studi sebelumnya yang juga menyoroti efektivitas Quizizz. Penelitian (Febriyanty, 2021) secara komprehensif menguraikan bagaimana penggunaan Quizizz berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui elemen gamifikasi yang menarik. Demikian pula, studi oleh Ngantiningasih (2020) secara spesifik menunjukkan bahwa

Quizizz memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar, terutama dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui representasi visual dan interaksi langsung. Lebih lanjut, Ghufron et al. (2024) memperkuat argumen ini dengan menunjukkan bahwa Quizizz secara efektif mendukung siswa dengan gaya belajar kinestetik dan visual, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengoptimalkan retensi informasi.

Konsistensi temuan dari berbagai penelitian ini—termasuk studi kami—mengukuhkan Quizizz sebagai alat pembelajaran digital yang sangat berharga. Kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, khususnya visual dan kinestetik, menjadikannya pilihan yang ideal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di era pendidikan digital. Temuan ini tidak hanya mereplikasi hasil sebelumnya tetapi juga menambahkan bobot empiris pada argumen bahwa teknologi pendidikan, ketika diterapkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis seperti teori gaya belajar, dapat secara substansial mengubah lanskap pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.

Meskipun penelitian sebelumnya telah menggarisbawahi efektivitas media digital interaktif seperti Quizizz, seringkali fokusnya terbatas pada satu gaya belajar dominan atau menggunakan desain penelitian *pre-eksperimen* yang memiliki keterbatasan dalam generalisasi. Studi terdahulu hanya mengevaluasi dampak Quizizz pada siswa visual atau kinestetik tanpa mempertimbangkan interaksi dengan gaya belajar lain, atau hanya menggunakan desain satu kelompok dengan *pretest-posttest* yang rentan terhadap ancaman validitas internal. Penelitian ini memberikan nuansa kebaruan signifikan dengan melibatkan ketiga gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) sebagai variabel antara dalam desain *quasi-eksperimen* yang lebih mendalam. Pendekatan ini menekankan analisis untuk menginvestigasi bagaimana Quizizz berinteraksi secara diferensial dengan setiap gaya belajar, memberikan pemahaman yang lebih nuansa tentang efektivitasnya dibandingkan dengan studi yang hanya menyoroiti satu aspek.

Implikasi dari temuan kami sangat kontekstual, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, di mana pendidik diharapkan mampu mengakomodasi keragaman kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Dengan menunjukkan bahwa Quizizz efektif untuk berbagai gaya belajar melalui desain *quasi-eksperimen* yang ketat, penelitian ini memberikan kontribusi empiris yang kuat dan relevan. Hasil kami mendukung argumen bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi alat vital dalam mewujudkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam menyediakan pengalaman belajar yang adaptif dan personal. Ini mengisyaratkan bahwa integrasi teknologi yang mempertimbangkan profil gaya belajar siswa tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan nasional yang lebih luas dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 3 Singaraja. Kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa *Quizizz* efektif dalam mendukung pembelajaran geografi. Selain itu, media ini juga terbukti mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis digital seperti *Quizizz* dapat menjadi solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana yang dituntut dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dari sisi kontribusi ilmiah, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa media gamifikasi digital tidak hanya berdampak pada peningkatan capaian akademik siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif sesuai karakteristik individu siswa.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru mulai mengintegrasikan media interaktif seperti Quizizz dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang menuntut keaktifan dan variasi gaya belajar. Guru juga perlu memahami karakteristik peserta didik agar mampu menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Pihak sekolah diharapkan mendukung implementasi media digital dalam pembelajaran melalui penyediaan sarana, pelatihan guru, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran. Selain itu, pengembang media pembelajaran seperti Quizizz disarankan untuk terus mengembangkan fitur-fitur yang lebih responsif terhadap kebutuhan pendidikan di era digital, khususnya dalam mendukung gaya belajar yang beragam dan fitur evaluasi yang fleksibel.

Penelitian ini juga memberikan arah untuk studi lanjutan, seperti mengeksplorasi pengaruh Quizizz tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Kajian lebih lanjut juga dapat dilakukan pada penggunaan Quizizz di mata pelajaran lain seperti sejarah, biologi, atau ekonomi, serta penerapannya dalam konteks pendidikan inklusif atau pada jenjang pendidikan berbeda seperti SMP dan perguruan tinggi. Selain itu, diperlukan studi longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang penggunaan Quizizz terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa dalam pembelajaran abad 21.

REFERENSI

- Adnan, A. T. W., & Adi, P. (2024). Implementasi Media Quizizz sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0. *JOLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 957–965. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p957-965>
- Annisa. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960>
- Febriyanty, A. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021. *Elementer Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–126.
- Ghufron, W., Purwo, A., Utomo, Y., & Rakhmi, M. P. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Peserta Didik Kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022 / 2023. 2(4).
- Hayati, S. (2021). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU DENGAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAYDI KELAS VII 1 MTsN 11 AGAM. *Journal on Teacher Education*, 3(1), 51–58. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i1.2119>
- Hamdani, F. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata. 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.1.1-7>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, S. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Straydi Kelas VII 1 MTsN 11 AGAM. *Journal on Teacher Education*, 3(1), 51–58. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i1.2119>
- Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>

- Matussolikhah, R., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 225–236. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1030>
- Ngantiningasih. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlah Di MAN Kota Magelang*.
- Pallaya, D., Arni, Y., Alviana, N., Melisca, N., & Triawanda, M. F. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 417–427.
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Examples Non Examples Di Kelas VIIh SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014 / 201. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(1), 36–41. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Ramadhani, Suryani Putri, E., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.8>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 1243–1250. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>
- Sukmay Wijayanti, Ika Ratih Sulistiani, I. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Negeri 4 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 65–71.
- Treman, I. W. (2002). *Issn 1412 - 8683*. 11(23), 66–85.
- Udin Winataputra. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. https://www.google.co.id/books/edition/STRATEGI_BELAJAR_MENGAJAR/evPAEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 128–132. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2037>
- Wurdiana Shinta, L. E. (2021). Perkembangan Kurikulum di Indonesia Sejak Awal Kemerdekaan Hingga Saat Ini. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 3–5.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Yang, J. (2006). Permendiknas Nomor 22 tahun. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.