

The Effect Of Quizizz Gamification Application As A Learning Media To Improve Students' Learning Outcomes in Informatics Subject grade VII Of Smp Negeri 15 Bengkulu Selatan

Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Smp Negeri 15 Bengkulu Selatan

Muhamad Kaka ¹⁾; Yenni Fitria ²⁾; Hermawansa ³⁾

¹⁾ Study Program of Computer Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Dehasen Bengkulu

^{2,3)} Department of Computer Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ muhamadkakathepower@gmail.com

How to Cite :

Kaka, M., Fitria, Y., Hermawansa. (2026). The Effect Of Quizizz Gamification Application As A Learning Media To Improve Students' Learning Outcomes in Informatics Subject grade VII Of Smp Negeri 15 Bengkulu Selatan. *Jurnal Komputer Indonesia*, 5(1).

ARTICLE HISTORY

Received [20 Februari 2026]

Revised [29 Maret 2026]

Accepted [31 Maret 2026]

KEYWORDS

Learning Media, Gamification of Student Learning Outcomes, Informatics.

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



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *gamifikasi Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan. Jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas VII B sebagai kelas kontrol dan kelas VII A sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *gamifikasi Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 66,94 dan meningkat menjadi 79,16 pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,05 dan meningkat menjadi 87,50 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,049 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 2,04. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Analisis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi *gamifikasi Quizizz* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Quizizz gamification application learning media on student learning outcomes in Informatics subjects for grade VII at SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan. This type of

research is experimental. This study used two classes, namely class VII B as the control class and class VII A as the experimental class. The sampling technique used saturated sampling with a sample size of 38 students. Data collection techniques were carried out through tests, observations, and documentation. The research instruments were in the form of pretest and posttest questions that had been tested for validity and reliability using the SPSS version 26 application. Data analysis was carried out using the Independent Sample t-test to determine the effect of using the Quizizz gamification application learning media on student learning outcomes. The results showed that the average pretest score of the control class was 66.94 and increased to 79.16 in the posttest. Meanwhile, the average pretest score of the experimental class was 62.05 and increased to 87.50 in the posttest. The results of the hypothesis test show a significance value of $0,049 < 0,05$ and a calculated t value of 2,04. This indicates that there is a significant influence of the use of the Quizizz application on student learning outcomes. The research analysis shows that the use of gamification-based learning media can increase student motivation, activity, and involvement in the learning process so that learning becomes more interactive and enjoyable. The conclusion of this study is that the use of the Quizizz gamification application learning media has a positive effect on improving student learning outcomes in Informatics subjects for class VII at SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan teknik penerapan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa.

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menyediakan fitur skor, peringkat langsung, umpan balik instan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan Quizizz diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi gamifikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa. Penggunaan gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Quizizz merupakan platform pembelajaran digital berbasis kuis yang dapat digunakan sebagai media evaluasi maupun pembelajaran interaktif. Platform ini menyediakan fitur skor otomatis, peringkat langsung, dan analisis hasil belajar siswa secara real time.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan. Sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah 38 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,05 dan kelas kontrol sebesar 66,94. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran gamifikasi Quizizz, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 87,50 sedangkan kelas kontrol sebesar 79,16.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
VII A (Eksperimen)	62,05	87,5	25,45
VII B (Kontrol)	66,94	79,16	12,22

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,049 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi gamifikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,05 dan kelas kontrol sebesar 66,94.
2. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,50 sedangkan kelas kontrol sebesar 79,16.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,049 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi gamifikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 15 Bengkulu Selatan.

Saran

1. Guru disarankan menggunakan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
2. Sekolah dapat mendukung penggunaan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadiyah, B. N. (2014). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Anggaryani, M. (2022). *Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berlin, S. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiarto, M. T. (2018). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Lova, Lawrent Fortuna, Diah Selviani, dan Jumiati Siska. (2024). *Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT SMK 3 Seluma*. *Cakrawala Ilmiah Education Research*.
- Khalid, A. (2017). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*.
- Magdalena dan Angela Krisanti. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nabila, Dina. (2022). *Implementasi media pembelajaran aplikasi gamifikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa*.
- Nurani, D. (2021). *Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Misykat*.
- Putra, R. (2018). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, A. (2021). *Pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*.
- Risan, R. (2021). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Sari, Wola Mayang, Hermawansa, dan Jumiati Siska. (2023). *Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT SMKN 1 Seluma*. *Cakrawala Ilmiah Education Research*.
- Sagoro, E. M. (2018). *Penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. 2013. *Statistik Multivariat Aplikasi untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Andi.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utama, Adamsyah Futra, Fadlul Amdhi Yul, dan Diah Selviani. (2024). *Pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG SMKN 4 Kota Bengkulu*. *Cakrawala Ilmiah Education Research*.
- Weil, M., & Joyce, B. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Pearson Education.
- Sinuraya dan Heryco Bremana P Tarigan, 2019, Sistem Monitoring Jaringan Wifi Menggunakan Wireshark Pada Stmik Kni Kristen Neuman Indonesia. *Jurnal UPPM STMIK Kristen Neuman Indonesia* Juli 2019 p-ISSN : 2548-5997, e-ISSN : 2687-1768.