

Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi PtLSV Kelas VII SMP

Rusmin Rahmatullah Syafi'i Kusuma Negara¹

¹Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

¹syafiwalker060504@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

Quizizz,
Learning Assessment Tools,
Cognitive Learning,
Outcomes,
PtLSV.

Abstract: Advances in digital technology in the field of education have spurred the use of more interactive learning assessment tools to enhance the effectiveness of student learning. In the context of mathematics education, particularly regarding the topic of Single-Variable Linear Inequalities (Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV)), the majority of students often struggle to understand the concepts, resulting in poor learning outcomes. This study aims to analyze the effect of using Quizizz as a learning assessment tool on students' learning outcomes in the topic of LVI for 7th-grade junior high school students. The approach used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental design and a posttest-only control group design. The research sample was drawn from two classes using cluster sampling: Class VII.7 as the experimental group and Class VII.5 as the control group, with 35 students in each class. Data were collected through a multiple-choice achievement test. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and an independent samples t-test with the aid of statistical software. The results showed that the average learning achievement of students in the experimental group was 80.7, while that of the control group was 63.5. The hypothesis test results showed a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning achievements of students who used Quizizz and those who used the traditional method. The research results show that the average learning outcomes of students in the experimental group were 80.7, while those in the control group were 63.5. The results of the hypothesis test show a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning outcomes of students who used Quizizz and those who used conventional assessment methods. Thus, the use of Quizizz as a learning assessment tool has a positive and significant effect on students' cognitive learning outcomes in the PtLSV curriculum. The use of technology-based assessment tools such as Quizizz can serve as a creative alternative for educators to enhance student participation and learning outcomes in mathematics.

Kata Kunci:

Quizizz;
Media Evaluasi Pembelajaran;
Hasil Belajar Kognitif;
PtLSV.

Abstrak: Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, terutama pada materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV), mayoritas siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep sehingga berujung kepada rendahnya hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi PtLSV kelas VII SMP. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dan metode posttest-only control group design. Sampel penelitian diambil dari dua kelas dengan teknik cluster sampling, yaitu kelas VII.7 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII.5 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 35 peserta didik setiap kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan independent sample t-test dengan bantuan perangkat lunak statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 80,7, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 63,5. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0.001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam materi PtLSV.

Penggunaan media evaluasi yang berbasis teknologi seperti Quizizz dapat berfungsi sebagai alternatif yang kreatif bagi para pendidik dalam meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Article History:

Received : 01-05-2026

Accepted : 30-06-2026



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



A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan informasi pada abad ke-21 telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Proses pembelajaran yg semula didominasi metode konvensional berangsur-angsur beralih ke pemanfaatan teknologi digital yang interaktif. Salah satu perkembangan krusial pada aspek pendidikan ialah semakin luasnya penggunaan media pembelajaran dan media evaluasi berbasis teknologi untuk mengakselerasi kualitas proses pembelajaran, motivasi belajar, dan capaian hasil belajar peserta didik (Destiani, Anggoro, & Dewi, 2023). Seiring perkembangan tersebut, pendidik tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi serta menciptakan inovasi dalam pembelajaran (Pradanawati & Prihatnani, 2021).

Matematika merupakan suatu rumpun ilmu pengetahuan yang membahas tentang pengolahan atau pengoperasian terhadap suatu bilangan atau logika dengan menggunakan aturan dan rumus yang telah ditetapkan. Matematika ialah ilmu pengetahuan yang wajib dipahami dan diterapkan oleh semua orang termasuk peserta didik karena terdapat berbagai fenomena empiris yang ditemukan sehari-hari menerapkan konsep matematika (Anggrayni & Ihsanudin, 2025). Dengan demikian, matematika yang dipelajari oleh para peserta didik merupakan materi pelajaran yang telah dipilih berdasarkan konsep serta konteks tertentu, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari para peserta didik. Karena, matematika mempunyai peran penting sehingga harus dipelajari dan dipahami dengan baik dan benar. Dengan mempelajari matematika, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, solutif, rekonstruktif, dan kritis dengan menyelesaikan permasalahan matematis yang ada (Hidayah, 2018).

Dalam konteks belajar materi matematika, khususnya materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV), tantangan pembelajaran memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Materi PtLSV menuntut kemampuan berpikir logis, pemahaman konsep aljabar, serta keterampilan menyelesaikan masalah secara sistematis. Namun, pada praktiknya, sebagian besar siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami representasi simbolik, memodelkan permasalahan ke dalam bentuk persamaan atau ketidaksamaan, dan melakukan prosedur penyelesaian dengan benar (Anggrayni & Ihsanudin, 2025; Marji, Musta'amal, Chidozie, & Hassan, 2023). Kesulitan ini sering berujung pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi PtLSV. Selain itu, pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan penggunaan metode evaluasi tradisional seperti tes tulis di atas kertas sering kali kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif dan minat belajar siswa (Saputra & Yuhana, 2025).

Fenomena yang muncul di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menegangkan ketika menghadapi evaluasi. Selain itu, suasana evaluasi yang cenderung kaku dengan instrumen tes yang monoton dapat menimbulkan kecemasan belajar (math anxiety) yang justru menghambat siswa dalam menunjukkan kemampuan kognitifnya secara optimal (Murni, Mudjiran, & Mirna, 2023; Tama & Sumargiyani, 2022). Jika kondisi ini tidak diatasi, maka akan berdampak pada rendahnya penguasaan konsep dasar matematika yang menjadi prasyarat materi selanjutnya. Permasalahan tersebut mengindikasikan perlunya inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai bagian integral dari pembelajaran yang bermakna, lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Evaluasi pembelajaran idealnya mampu memberikan *feedback* (umpan balik) secara cepat, jelas, dan konstruktif (bersifat membangun) kepada siswa, sekaligus memberikan informasi yang akurat kepada guru mengenai ketercapaian kompetensi (Jahring, Herlina, Nasruddin, & Astrinasari, 2022; Nurlatifah, Usman, & Hidayati,

2024). Dalam konteks inilah, pemanfaatan media evaluasi berbasis teknologi digital menjadi salah satu alternatif solusi yang potensial.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam evaluasi pembelajaran matematika untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa terutama pada materi pertidaksamaan linear satu variabel. Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat memungkinkan terciptanya metode evaluasi yang interaktif dan efektif. Quizizz sebagai salah satu situs berbasis teknologi memberikan teknik pelaksanaan evaluasi yang berbeda dengan metode tes tertulis. Kemampuan Quizizz untuk memberikan umpan balik dan menampilkan hasil secara langsung serta menggunakan animasi-animasi yang interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Jahring et al., 2022).

Quizizz ialah platform kuis online yang digunakan untuk merancang, membuat, mengelola, atau mengadakan sebuah tes secara daring/online dengan bantuan perangkat seperti laptop, komputer, ataupun *handphone* (Pramudya, Syafril, Eldarni, & Amilia, 2024). Urgensi dari penggunaan platform Quizizz sebagai media untuk evaluasi belajar semakin tinggi jika dikaitkan dengan kurikulum pada saat ini yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Sehingga dengan penggunaan media online ke dalam pembelajaran matematika ini dapat mendorong tercapainya kompetensi seperti kreatif, inovatif, dan melek literasi teknologi bagi pengajar. Jika evaluasi masih didominasi oleh bentuk tradisional yang kurang menarik, maka ada risiko terjadinya ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa dengan strategi penilaian yang diterapkan guru. Fenomena tersebut dapat berdampak pada tidak optimalnya perkembangan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam penguasaan konsep-konsep kunci seperti PtLSV yang menjadi dasar bagi materi matematika pada jenjang berikutnya.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media evaluasi pembelajaran dan menjelaskan bahwa media evaluasi pembelajaran online dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa di berbagai evaluasi pembelajaran (Fitriyana, Mailizar, & Seruni, 2021; Pramudya et al., 2024; Pratama & Sutriyani, 2025; Purwati & Nugroho, 2018; Suri, Putra, & Agustina, 2025). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada aspek motivasi dan respon siswa, serta belum mengkaji secara eksperimental pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar kognitif. Selain itu, tidak semua penelitian mengkaji secara spesifik ranah hasil belajar kognitif pada materi tertentu di bidang matematika, terlebih dalam konteks PtLSV di jenjang SMP. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian empiris penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi PtLSV melalui desain quasi eksperimen pada siswa SMP.

Berdasarkan uraian fenomena, permasalahan, urgensi, dan kesenjangan penelitian tadi, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV) kelas VII SMP. Secara lebih spesifik, penelitian ini dimaksudkan untuk membandingkan hasil belajar kognitif peserta didik yang dievaluasi memakai media Quizizz dan peserta didik yang dievaluasi memakai media evaluasi konvensional, sehingga dapat diketahui apakah ada perbedaan yang signifikan dan sejauh mana penggunaan Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan yang akan terjadi belajar kognitif. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan kajian penggunaan media penilaian berbasis gamifikasi dalam pembelajaran matematika, serta kontribusi praktis bagi pengajar dan pihak sekolah dalam merancang strategi penilaian yang lebih efektif, inovatif, selaras dengan ciri-ciri peserta didik pada era digital saat ini.

B. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment*. Metode kuasi-eksperimen dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa melakukan pengacakan subjek secara penuh (Sugiyono, 2013). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi pengaruh melalui perbandingan hasil belajar (Pramudya et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh dari penerapan sebuah aplikasi, yaitu Quizizz, sebagai media evaluasi terhadap pencapaian belajar siswa dalam menyelesaikan masalah pertidaksamaan linear satu variabel (Ratnamutia & Pujiastuti, 2020; Rayhan & Sudihartinih, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga pengukuran hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan. Dalam desain ini terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa

penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran, sedangkan kelompok control memanfaatkan metode evaluasi belajar biasa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	X	A_1
Kelompok Kontrol	-	A_2

Keterangan:

A_1 : Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

A_2 : Hasil Belajar Kelompok Kontrol

X: Evaluasi Menggunakan Quizizz

1. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Kota Bengkulu pada siswa kelas VII tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam riset ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik cluster sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kelompok kelas yang sudah ada (Arikunto, 2018). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII.7 dan kelas VII.5 yang berjumlah masing-masing 35 orang. Partisipan pada penelitian ini telah mempelajari materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes tertulis yang dilakukan secara konvensional (dengan menggunakan kertas dan alat tulis) dan tes dilakukan melalui game edukatif dengan aplikasi situs Quizizz. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol (VII.5) dan kelompok Eksperimen (VII.7). kelompok eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan tesnya menggunakan Quizizz, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan dimana tesnya menggunakan kertas dan alat tulis. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik (Nurlatifah et al., 2024).

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam studi ini menggunakan tes hasil belajar. Tes ini diterapkan untuk mengevaluasi pengetahuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV). Instrumen penelitian berbentuk tes objektif yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi PtLSV. Sebelum digunakan ke dalam penelitian, instrumen yang dipakai merupakan adaptasi dari instrumen penelitian sebelumnya yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

3. Teknik Analisis Data

Hasil yang diperoleh dari tes/ujian kemudian dianalisis memakai analisis statistik dengan bantuan perangkat lunak statistik. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi: Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Independent Sample t-test. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Kota Bengkulu tanggal 25 November 2024 sampai dengan 29 November 2024. Hasil analisis ini merupakan gambaran terhadap "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi PtLSV Kelas VII SMPN". Data yang diperoleh dari kelas VII.7 (kelompok eksperimen) yaitu kelas dengan Quizizz sebagai media evaluasi dan kelas VII.5 (kelompok kontrol) yaitu kelas dengan metode evaluasi konvensional. Jumlah peserta didik pada VII.7 (kelompok eksperimen) sama dengan kelas VII.5 (kelompok kontrol) yaitu 35 siswa.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa pada Materi PtLSV

(VII.7)	68	78	75	93	92	84	87	78	93	89	82	80	93	66	76	78	77	85
	69	66	68	93	76	75	84	71	81	68	79	86	89	89	86	69	80	

(VII.5)	49	77	68	67	78	64	46	74	66	55	65	79	72	62	78	75	50	70
	47	68	75	56	45	53	66	74	74	49	64	57	65	46	56	67	60	

Berdasarkan temuan penelitian, diperoleh data tentang hasil belajar siswa. Pengambilan data dilakukan dengan memakai tes objektif.

- a. Hasil Belajar Kelas VII.7 sebagai Kelompok Eksperimen (Menggunakan Situs Quizizz)

Temuan didapatkan dari hasil tes yang dilaksanakan dikelas VII.7 SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai tertinggi yaitu sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 66 dengan mean (rata-rata) 80,71 dan Standar Deviasi 8,837. Untuk informasi lengkapnya, rentangan interval skor data hasil belajar pada kelompok eksperimen tersedia pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Interval	Titik tengah	Frekuensi	%
66-70	68	7	20
71-75	73	3	9
76-80	78	7	20
81-85	83	5	14
86-90	88	7	20
91-95	93	6	17
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel di atas, interval dengan frekuensi tertinggi adalah 66-70, 76-80, dan 86-90 dengan frekuensi sebanyak 7 siswa (20%). Dari tabel di atas dapat dilihat interval hasil siswa yang mendapatkan hasil belajar dengan nilai 66 hingga 93.

- b. Hasil Belajar Siswa Kelas VII.5 sebagai Kelompok Kontrol (Memanfaatkan Kertas Serta Alat Tulis)

Tes untuk kelompok kontrol dilaksanakan dikelas VII.5 SMPN 1 Kota Bengkulu. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai tertinggi yaitu sebesar 79 dan nilai terendah adalah 45 dengan mean (rata-rata) 63,51 dan Standar Deviasi 10,587. Untuk lebih lengkapnya data skor hasil belajar kelompok kontrol dapat dilihat di tabel 4 berikut:

Tabel 4. Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	%
45-50	47,5	7	20
51-56	53,5	4	11
57-62	59,5	2	6
63-68	65,5	11	31
69-74	71,5	5	14
75-80	77,5	6	17
JUMLAH		35	100

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa interval skor dengan frekuensi tertinggi adalah interval 63-68 dengan frekuensi 11 siswa (31%). Dari tabel 4, dapat dilihat interval nilai hasil belajar siswa yaitu dengan nilai 45 hingga 79.

- c. Perbedaan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Untuk informasi lengkap mengenai gambaran hasil belajar kedua kelompok dapat dilihat di tabel 5 di bawah:

Tabel 5. Perbedaan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai tertinggi	93	79
Nilai terendah	66	45
Jumlah nilai	2825	2223

Mean	80,7	63,5
SD	8,837	10,587
N	35	35
SD ²	78,09	112,08

2. Analisis Data

Untuk memperoleh kesimpulan dari hasil riset, dilakukan uji hipotesis dengan uji t. Sebelum melaksanakan uji hipotesis, terlebih dulu dilakukan uji normalitas serta uji homogenitas dari hasil tes belajar siswa.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam statistik bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu Uji Lilliefors (Kolmogorov Smirnov). Sebelum melaksanakan analisis statistik guna uji hipotesis, maka data riset tersebut wajib diuji kenormalannya karena data yang baik merupakan data yang berdistribusi normal (Raharjo, 2019b). Rincian *normality-test* dari data tes setiap kelompok/kelas disajikan pada di tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Nilai Sig.	Keterangan	kesimpulan
Kelas Eksperimen (VII.7)	0,200	0,200 > 0,050	Berdistribusi normal
Kelas Kontrol (VII.5)	0,054	0,054 > 0,050	Berdistribusi normal

Menurut hasil uji normalitas, kelompok Eksperimen (VII.7) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Untuk kelompok kontrol (VII.5) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,054. Sesuai dengan kriteria pengujian, karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05), maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, asumsi normal terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan kedua ialah tes Homogenitas menggunakan *Levene-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengindikasi apakah varians data yang berasal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan data yang bersifat homogen (Raharjo, 2019a).

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

	Hasil Uji
Sig. (Based on Mean)	0,290

Berdasarkan uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (berdasarkan Mean) untuk hasil belajar bernilai 0,290. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05, maka bisa disimpulkan varians data nilai variabel tersebut adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka selanjutnya dilaksanakan pengujian hipotesis dengan uji-t yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang berarti dari nilai kedua kelompok. Untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok tersebut, maka perlu membuat rumusan hipotesis penelitian sebagai berikut (Raharjo, 2019c):

H₀ = tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

H_a = ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sebelum menafsirkan hasil output dari uji-t, maka harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent sample t test sebagai berikut (Raharjo, 2019c):

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,050 maka H₀ diterima dan H_a ditolak, yang bermakna tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,050 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut ini digambarkan pengolahan data dengan rumus uji-t sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

	F	t	df	Sig. (2 tailed)
Hasil	1,138	0,290	68	< 0,001

Berdasarkan hasil uji t pada tabel 8 diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) yaitu bernilai $0,001 < 0,050$, sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji t sampel independen, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara hasil belajar siswa kelompok Eksperimen dengan kelompok Kontrol. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan aplikasi quizizz lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan tes konvensional. Sehingga adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang memakai aplikasi quizizz dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan tes berbentuk kertas.

3. Pembahasan

Studi ini bertujuan untuk membuktikan secara nyata mengenai dampak aplikasi Quizizz sebagai media/alat penilaian pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi PtLSV (Pertidaksamaan Linear Satu Variabel). Berdasarkan temuan dan analisis data yang dilakukan secara statistik, ditemukan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ini terlihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen memperoleh hasil rata-rata yang lebih tinggi yaitu 80,7 dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata yaitu 63,5. Dengan kemajuan teknologi dan inovasi media pembelajaran yang terus berkembang, ini mengindikasikan Quizizz merupakan salah satu situs aplikasi berbasis teknologi yang memberikan teknik yang berbeda daripada metode evaluasi konvensional. Kemampuan Quizizz untuk memberikan umpan balik dan menampilkan hasil secara langsung serta menggunakan animasi-animasi yang interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Jahring et al., 2022).

Gambar 1. Evaluasi Materi PtLSV menggunakan metode Konvensional

Selain itu, penggunaan Quizizz juga memungkinkan siswa memperoleh *feedback* secara pribadi pada jawaban yang peserta didik berikan. Umpan balik/*Feedback* yang cepat bisa membantu siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman terhadap konsep matematika yang dipelajari, terutama pada materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV). Proses ini secara tidak langsung bisa meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematis. Berbeda dengan kelompok eksperimen, evaluasi pembelajaran pada kelompok kontrol dilakukan secara konvensional menggunakan tes tertulis. Evaluasi seperti ini cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi relatif lebih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh (Mahani, Rusimanto, Buditjahjanto, & Anifah, 2025; Taufik & Adiastuty, 2024).



Gambar 2. Evaluasi Materi PtLSV menggunakan Quizizz

Temuan penelitian ini mengindikasikan pemanfaatan teknologi yang diintegrasikan kedalam proses evaluasi pembelajaran bisa memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media evaluasi digital bisa menciptakan evaluasi yang menyenangkan, menarik, dan interaktif untuk siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta keterlibatan siswa didalam aktivitas belajar (Mukaromah, Sari, Istiqomah, & Sari, 2025; Pitriyana & Lathiifah, 2025). Dengan demikian penerapan perangkat lunak quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, dengan quizizz ini membuat peserta didik lebih menyenangkan serta menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis bagaimana pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media/alat evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi PtLSV kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Berdasarkan analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform Quizizz sebagai media/alat evaluasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai p adalah 0,001, kurang dari taraf signifikansi 0,05. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi PtLSV (Pertidaksamaan Linear Satu Variabel). Temuan ini diperkuat melalui perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz dan siswa yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Dimana kelompok yang menggunakan Quizizz memperoleh capaian hasil belajar yang lebih tinggi. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian evaluasi pembelajaran matematika dengan menegaskan bahwa penggunaan platform gamifikasi interaktif tidak hanya memiliki keunggulan sebagai situs evaluasi yang interaktif, tetapi juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa di era digital. Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian pendidikan bisa sebagai alternatif yang efisien bagi guru dalam melakukan proses penilaian hasil belajar siswa secara lebih inovatif dan efisien. Oleh sebab itu, guru diharapkan bisa menggunakan berbagai platform digital dalam proses evaluasi pembelajaran guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup sampel terbatas pada satu kelas dan satu materi pembelajaran saja, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada ranah kognitif tanpa mempertimbangkan aspek afektif seperti self-efficacy dan motivasional secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media evaluasi berbasis digital pada berbagai materi dan jenjang pendidikan yang lebih luas, serta mengintegrasikan variabel lain seperti motivasi belajar, kecemasan matematis, self-efficacy, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Anggrayni, U. Y., & Ihsanudin. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu LKPD Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(1), 395 – 408. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V9i1.3961>
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved From <https://scholar.google.com/scholar?Q=Arikunto+Dasar+Dasar+Evaluasi+Pendidikan>
- Destiani, A., Anggoro, B. S., & Dewi, N. R. (2023). E-Book Matematika: Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika (JKPM)*, 8(2), 231 – 242. Retrieved From <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.V8i2.17330>
- Fitriyana, Z. N., Mailizar, & Seruni. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika (JKPM)*, 6(2), 279 – 292. Retrieved From [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/10014/Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/10014/Pengembangan%20Modul%20Pembelajaran%20Matematika%20Dengan%20Pendekatan%20Matematika%20Realistik)
- Hidayah, F. M. (2018). ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA MATERI FUNGSI INVERS SISWA KELAS X APK SMK PEMUDA PAPAR TAHUN AJARAN 2017. *Simki-Techsain*, 02(07), 2 – 4.
- Jahring, Herlina, Nasruddin, & Astrinasari. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872 – 879.
- Mahani, S., Rusimamto, P. W., Buditjahjanto, I. G. P. A., & Anifah, L. (2025). ENHANCING CRITICAL THINKING AND MATHEMATICAL ACHIEVEMENT THROUGH PROBLEM-BASED-LEARNING: A CLASSROOM ACTION RESEARCH AT SMKN 6 SURABAYA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (JPM)*, 11(2), 96 – 106. <https://doi.org/10.33474/jpm.V11i2.23453>
- Marji, M. S., Musta'amal, A. H., Chidozie, C. C., & Hassan, S. C. (2023). An Action Research On The Effect Of Using Real Modeled Object In Teaching Orthographic Drawing Concepts On Students' Performance. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(2), 1192 – 1201. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i2.2248>
- Mukaromah, H., Sari, L. I., Istiqomah, L., & Sari, A. M. (2025). IMPROVING SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' NUMERACY LITERACY USING DEEP LEARNING AND INTERACTIVE DIGITAL MEDIA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (JPM)*, 11(2), 157 – 170. <https://doi.org/10.33474/jpm.V11i2.24501>
- Murni, D., Mudjiran, & Mirna. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(2), 1118 – 1128. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i2.2066>
- Nurlatifah, A., Usman, A., & Hidayati, N. (2024). Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Bondowoso. *Jurnal Biologi*, 1(4), 2 – 4.
- Pitriyana, S., & Lathifah, I. J. (2025). INTERACTIVE MATHEMATICS ACTIVITY BOOKS: A STRATEGY TO BOOST STUDENTS' INTEREST AND ARITHMETIC ABILITIES. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (JPM)*, 10(1), 86 – 95. <https://doi.org/10.33474/jpm.V11i1.23383>
- Pradanawati, A., & Prihatnani, E. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Tanggung Jawab Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Pendidikan Matematika*, 12(3), 417 – 427. Retrieved From <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/7818/4924>
- Pramudya, R. M., Syafril, Eldarni, & Amilia, W. (2024). Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP N 1 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8503 – 8511.
- Pratama, W. A., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas Model PBL Berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Pendidikan Matematika*, 16(1), 133 – 143. Retrieved From <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/22503/9752>
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di SMA N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1), 4 – 9.
- Raharjo, S. (2019a). Cara Melakukan Uji Homogenitas Dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap. Retrieved November 30, 2024, From SPSS Indonesia Website: <https://www.spssindonesia.com/2014/02/Uji->

Homogenitas-Dengan-Spss.Html?M=1

- Raharjo, S. (2019b). Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov Dengan SPSS. Retrieved November 30, 2024, From SPSS Indonesia Website: <https://www.spssindonesia.com/2014/01/Uji-Normalitas-Kolmogorov-Smirnov-Spss.Html?M=1>
- Raharjo, S. (2019c). Cara Uji Independent Sample T-Test Dan Interpretasi Dengan SPSS. Retrieved November 30, 2024, From SPSS Indonesia Website: https://www.spssindonesia.com/2015/05/Cara-Uji-Independent-Sample-T-Test-Dan.Html?M=1#Google_Vignette
- Ratnamutia, S. A., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Dalam Mengidentifikasi Dan Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Linear Satu Variabel. *Didoktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 191.
- Rayhan, A., & Sudihartinih, E. (2022). Analisis Kesulitan Siswa SMP Pada Pemahaman Konsep Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 335 – 343. <https://doi.org/10.20527/Edumat.V1i2.10631>
- Saputra, R., & Yuhana, Y. (2025). Pengembangan Instrumen Tes Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills Untuk Siswa SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(1), 34 – 46. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V9i1.3313>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung, Indonesia: ALFABETA.
- Suri, I. R. A., Putra, R. W. Y., & Agustina, D. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika (JKPM)*, 2682(2), 237 – 244. Retrieved From <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.V10i2.28119>
- Tama, N. S., & Sumargiyani. (2022). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Pendidikan Matematika*, 13(2), 315 – 324. <https://doi.org/10.26877/Aks.V12i3.7818>
- Taufik, A., & Adiastuty, N. (2024). THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF DIFFERENTIATED MATHEMATICS TEACHING MODULES BASED ON MULTIPLE INTELLIGENCE. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (JPM)*, 10(1), 59 – 64. <https://doi.org/10.33474/jpm.V10i1.20799>