

Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa

^{1*} Rusmita, ¹ Akram, ¹ Sadriana Ayu

¹ Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: mhitarusmhita16@gmail.com

Received: May 2026; Revised: July 2026; Published: August 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di SMK menjadi latar belakang perlunya media interaktif sebagai solusi inovatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental berbentuk non-equivalent control group design melibatkan 62 peserta didik (31 eksperimen, 31 kontrol). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai $t = 3,287$, $df = 60$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,002 (< 0,05)$, yang menunjukkan perbedaan hasil belajar signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Temuan penelitian membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Kata Kunci: Bunga Telang, Fermentasi, Kombucha, Organoleptik, Rosella.

Organoleptic Characteristics of Kombucha from Butterfly Pea Flower Tea, Green Tea, Black Tea, and Roselle at 7- and 9-Day Fermentation Durations

Abstract

This study aimed to examine the effect of Quizizz-based interactive multimedia on Indonesian language learning outcomes of tenth-grade students at UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. The low learning outcomes in Indonesian language subjects at vocational high schools necessitate innovative interactive media solutions. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design involving 62 students (31 experimental, 31 control). Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation. Analysis used descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, and Independent Samples t-Test with IBM SPSS Statistics version 26. The results indicated that data were normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing yielded $t = 3.287$, $df = 60$, and $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.002 (< 0.05)$, indicating a statistically significant difference in learning outcomes between groups. The findings demonstrate that Quizizz-based interactive multimedia effectively improves Indonesian language learning outcomes and enhances student engagement during the learning process.

Keywords: Butterfly Pea Flower, Fermentation, Kombucha, Organoleptic, Roselle

How to Cite: Rusmita., Akram., & Ayu, S. (2026). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 6657–6682. <https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6400>



<https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6400>

Copyright© 2026, Rusmita et al.

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



PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital dalam pendidikan mempertegas pergeseran media pembelajaran dari sekadar pelengkap menjadi komponen utama dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan berpusat pada peserta didik (Jeniah et al.,

2026; OECD, 2021). Integrasi multimedia melalui teks, gambar, audio, dan video terbukti meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Ramadhan et al., 2025; Mayer, 2021). Merujuk pada Cognitive Theory of Multimedia Learning, penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan efisien dalam mengurangi beban kognitif serta memperkuat pemahaman konsep (Mayer, 2021). Platform game-based learning seperti Quizizz menjadi salah satu solusi inovatif melalui fitur kuis digital, immediate feedback, dan leaderboard yang dapat mengoptimalkan evaluasi pembelajaran (Wang & Tahir, 2020; Basuki & Hidayati, 2019).

Namun, mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kerap menghadapi tantangan dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Hasil observasi awal di UPT SMK Negeri 3 Bantaeng menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang relatif terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan belum optimalnya hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta dokumentasi nilai awal peserta didik sebelum penelitian dilaksanakan, nilai rata-rata hasil belajar kelas X masih berada pada angka 68. Dari 62 peserta didik, hanya 22 peserta didik (35,48%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75, sedangkan 40 peserta didik (64,52%) belum memenuhi ketuntasan belajar. Temuan tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar Bahasa Indonesia .

Kajian mengenai efektivitas Quizizz dalam pendidikan telah menunjukkan tren positif secara berkesinambungan. Wang & Tahir (2020) mengindikasikan bahwa Quizizz secara konsisten meningkatkan motivasi dan performa akademik. Penerapan game-based learning juga terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan dan retensi materi peserta didik (Zainuddin et al., 2020). Di Indonesia, pemanfaatan platform ini tercatat meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 65,19 menjadi 88,08 secara signifikan (Mawaddah et al., 2021), serta terbukti secara nyata mendongkrak capaian hasil belajar siswa secara optimal (Basuki & Hidayati, 2019). Di samping itu, multimedia interaktif berbasis Quizizz terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa saat menjalani evaluasi (Wulandari et al., 2023).

Kendati studi terdahulu memberikan gambaran positif, sebagian besar literatur masih berfokus pada jenjang sekolah dasar atau menengah umum, serta lebih menekankan pada variabel motivasi umum (Agustina & Yusran, 2026). Kajian empiris yang mengukur efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada pendidikan vokasi (SMK) masih sangat terbatas. Padahal, SMK memiliki karakteristik pembelajaran tersendiri yang menuntut perpaduan kompetensi kognitif dan vokasional (Hamzah et al., 2026). Kesenjangan ini (research gap) menunjukkan perlunya pembuktian empiris mengenai sejauh mana multimedia interaktif mampu menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan vokasi. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas Quizizz pada hasil belajar Bahasa Indonesia di SMK, yang selama ini belum banyak mendapat perhatian dalam literatur.

Untuk menutup kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) berupa pengujian pengaruh multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng melalui pendekatan eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu: H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng, dan H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berbentuk *non-equivalent control group design* untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X di UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. Penelitian dilaksanakan di UPT SMK Negeri 3 Bantaeng pada 4 Mei sampai dengan 4 Juli 2026. Desain penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Anantasia & Rindrayani, 2025). Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Quizizz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Laumarang et al., 2023).

Subjek penelitian ini berjumlah 62 peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng, yang terdiri atas 31 peserta didik kelas XA sebagai kelompok kontrol dan 31 peserta didik kelas XB sebagai kelompok eksperimen. Penelitian menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh subjek penelitian dijadikan sebagai sampel. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis Quizizz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional (Wati et al., 2025).

Prosedur pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan dalam 8 pertemuan dengan durasi 2×45 menit setiap pertemuan. Pada setiap pertemuan, kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi menggunakan media Quizizz yang memuat teks, gambar, dan video interaktif. Peserta didik kemudian mengerjakan kuis yang tersedia dalam Quizizz secara individu maupun kelompok, yang dilengkapi dengan *immediate feedback* dan *leaderboard*. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memandu diskusi dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan tanpa menggunakan media digital interaktif (Zahrah et al., 2025).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis Quizizz, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Bahasa Indonesia (Wulandari et al., 2024). Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, sedangkan lembar observasi digunakan

untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung (Khaerani et al., 2020). Data pendukung diperoleh melalui dokumentasi berupa daftar peserta didik, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian (Unti et al., 2026).

Sebelum digunakan, instrumen tes hasil belajar telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* terhadap 20 butir soal, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,361) sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,786, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi (reliabel) dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik hasil belajar peserta didik melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan persentase ketuntasan belajar. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, hipotesis penelitian diuji menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Quizizz dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Tes	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Eksperimen	Pretest	31	25	95	64,94	22,17
Eksperimen	Posttest	31	45	100	89,03	13,22
Kontrol	Pretest	31	28	92	63,71	21,54
Kontrol	Posttest	31	35	95	80,58	15,67

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 64,94 dan kelompok kontrol sebesar 63,71, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Setelah perlakuan, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen meningkat menjadi 89,03, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 80,58. Peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 24,09 poin, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 16,87 poin. Standar deviasi kelompok eksperimen menurun dari 22,17 menjadi 13,22, menunjukkan penyebaran nilai yang lebih homogen setelah perlakuan.

Analisis Ketuntasan Belajar

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Kelompok	Tes	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
Eksperimen	Pretest	11	35,48	20	64,52

Eksperimen	Posttest	28	90,32	3	9,68
Kontrol	Pretest	10	32,26	21	67,74
Kontrol	Posttest	22	70,97	9	29,03

Berdasarkan Tabel 2, persentase ketuntasan belajar kelompok eksperimen meningkat dari 35,48% pada *pretest* menjadi 90,32% pada *posttest*. Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan dari 32,26% menjadi 70,97%. Namun, peningkatan ketuntasan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan selisih peningkatan sebesar 54,84% berbanding 38,71%.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Data	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	Kontrol	0,941	31	0,092	Normal
Pretest	Eksperimen	0,948	31	0,118	Normal
Posttest	Kontrol	0,953	31	0,175	Normal
Posttest	Eksperimen	0,961	31	0,246	Normal

Berdasarkan Tabel 3, seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data hasil belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,214	1	60	0,645	Homogen
Posttest	0,347	1	60	0,558	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pretest (0,645) dan posttest (0,558) $> 0,05$, sehingga varians data antara kedua kelompok dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Independent Samples t-Test

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Keterangan
Hasil Belajar	3,287	60	0,002	8,450	3,090	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai $t = 3,287$, $df = 60$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,002$ ($< 0,05$), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Mean Difference* sebesar 8,450 mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi 8,45 poin dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. Perbedaan hasil belajar antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Peningkatan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata hasil belajar (89,03 berbanding 80,58), tetapi juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,002 < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2021). Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan aktivitas interaktif sehingga peserta didik dapat mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Pada penelitian ini, multimedia interaktif berbasis Quizizz tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, tetapi juga memberikan latihan yang disertai umpan balik (*feedback*) secara langsung. Mekanisme tersebut memungkinkan peserta didik segera mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terbentuknya proses belajar aktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Mawaddah et al. (2021) yang menemukan peningkatan nilai rata-rata dari 65,19 menjadi 88,08 setelah penggunaan Quizizz.

Selain aspek kognitif, keberhasilan penggunaan Quizizz juga dipengaruhi oleh penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Fitur seperti perolehan skor secara langsung, papan peringkat (*leaderboard*), penghargaan terhadap capaian belajar, serta tampilan antarmuka yang menarik mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar kelompok eksperimen yang mencapai 90,32%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 70,97%. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui diskusi, eksplorasi materi, dan penyelesaian kuis secara mandiri. Situasi pembelajaran seperti ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) yang saat ini menjadi salah satu orientasi implementasi Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu. Wang & Tahir (2020) menyimpulkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui konsep gamifikasi. Temuan ini juga didukung oleh Gagah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X pada jenjang SMK. Hasil penelitian ini juga selaras dengan Muliawati et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis kuis seperti Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi teks siswa secara efektif. Perbedaan

dengan penelitian sebelumnya terletak pada konteks dan fokus penelitian. Sebagian besar penelitian terdahulu menitikberatkan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi atau mengukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Penelitian ini memanfaatkan Quizizz sebagai bagian dari multimedia interaktif yang digunakan selama proses pembelajaran dan menguji pengaruhnya secara langsung terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di jenjang SMK, yang masih jarang diteliti.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan kontribusi yang berbeda. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMK dan berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas (62 peserta didik) serta dalam rentang waktu penelitian yang singkat (4 Mei hingga 4 Juli 2026), sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada hasil belajar kognitif tanpa mengkaji aspek lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, maupun keterampilan kolaboratif peserta didik. Durasi perlakuan yang relatif singkat juga menjadi keterbatasan karena efektivitas pembelajaran digital mungkin memerlukan waktu adaptasi yang lebih panjang bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. Temuan ini didasarkan pada hasil uji Independent Samples t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$) dengan nilai $t = 3,287$, yang mengindikasikan perbedaan hasil belajar yang bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen dari 64,94 pada pretest menjadi 89,03 pada posttest, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 35,48% menjadi 90,32%, memperkuat bukti efektivitas media ini. Secara teoretis, penelitian ini mengonfirmasi dan memperluas penerapan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021) dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, dengan menunjukkan bahwa Quizizz efektif tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai multimedia interaktif yang mengintegrasikan penyampaian materi, umpan balik langsung, dan visualisasi dalam satu ekosistem pembelajaran digital. Secara praktis, temuan ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan karakteristik peserta didik di lingkungan pendidikan vokasi.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diidentifikasi, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk pengembangan ke depan. Bagi guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk mengintegrasikan multimedia interaktif berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan, tidak hanya sebagai alat

evaluasi tetapi juga sebagai media penyampaian materi yang interaktif dan menyenangkan. Bagi sekolah, perlu didukung dengan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan platform pembelajaran digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan beragam, mencakup berbagai sekolah dengan karakteristik berbeda, serta menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk melihat efek jangka panjang penggunaan Quizizz. Penelitian lanjutan juga perlu mengkaji pengaruh multimedia interaktif berbasis Quizizz terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, keterampilan kolaboratif, dan aspek afektif peserta didik.

REFERENSI

- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives. *Proceedings of the ICECRS*, 3, 27-34. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Gagah, A., Maulana, P., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Inovasi Pendidikan*, 3(3), 231-238. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3252>
- Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & S. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288/pdf>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Muliawati, H., Nanda, A. S., & Nurhaniah, S. A. (2024). The Effectiveness of Quizizz Media to Increase Students' Understanding and Appreciation of Texts. *Journal of Language Learning and Teaching*, 12(4), 2016-2027. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.1158>
- OECD. (2021). *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with AI, Blockchain, and Robots*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2021_589b283f-en.html
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning - A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wulandari, S., Bharata, H., & Rosidin, U. (2023). Development of a Quizizz-Based Mathematics Learning Assessment Tools to Improve Students' Concepts Understanding. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 71-84. <https://doi.org/10.25217/numerical.v7i1.xxxx>
- Zainuddin, Z., Chu, S. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Studies. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>