
Efektivitas Metode Ceramah Berbantu Quiziz Tingkatkan Hasil Belajar Siswa SMPIT Harapan Umat

Ady Prasetyo Ryan Nugroho

2210631110218@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Danuwangsa Kusuma

2210631110224@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Ilham Muhamad Yasin

2210631110228@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Lulu Mala Bonita

2210631110229@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Muhamad Sulthan Sauri

2210631110230@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Khalid Ramdhani

Khalid.ramdhani.@fai.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract *The purpose of this study was to analyze the effectiveness of the lecture teaching method integrated with the interactive learning technology Quizizz in improving student learning outcomes. The problem being discussed is the results of interaction and student learning outcomes using conventional teaching methods. This study used a quasi-experimental method with a pretest-posttest design on two groups, namely the experimental group using the lecture method with Quizizz and the control group using the traditional lecture method without the use of technology. The data collection instrument was the learning outcomes given before and in accordance with the work being done. The results of the analysis showed a significant increase in learning outcomes in the experimental group compared to the control group. shows that the use of Quizizz as an interactive learning tool can increase the effectiveness of the lecture method, encourage student participation, and have a positive impact on learning outcomes. Therefore, the use of technology such as Quizizz can be an alternative solution to overcome the shortcomings of conventional lecture methods.*

Keywords: *Lecture method; Quizizz; Interactive learning technology; Learning outcomes.*

Abstrak Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan metode pengajaran ceramah yang terintegrasi dengan teknologi pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Masalah yang sedang dibahas adalah hasil interaksi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pengajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest - posttest terhadap dua kelompok yaitu kelompok eksperimen menggunakan metode ceramah dengan Quizizz dan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah tradisional tanpa penggunaan teknologi. Instrumen pengumpulan data merupakan hasil pembelajaran yang diberikan sebelum dan sesuai dengan pekerjaan yang sedang dilakukan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas metode ceramah, mendorong partisipasi siswa, dan berdampak positif pada hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti Quizizz dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi kekurangan metode ceramah konvensional.

Kata kunci : *Metode ceramah; Quizizz; Teknologi pembelajaran interaktif; Hasil belajar.*

Pendahulun

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pendidikan menjadi strategi kunci untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta dalam meraih hasil belajar yang lebih maksimal. Salah satu metode pengajaran yang masih sering dipakai di banyak sekolah di Indonesia adalah metode ceramah, di mana guru menjadi fokus utama dalam menjelaskan materi. Akan tetapi, metode ini sering kali berorientasi satu arah dan mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses belajar, yang berimbas pada pemahaman dan hasil belajar yang kurang optimal.

Beragam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan teknologi pendidikan dapat mengatasi kekurangan metode tradisional. Studi oleh Moran Yarchi dan Samuel-Azran (2018) mengindikasikan bahwa pemakaian media interaktif meningkatkan partisipasi pengguna dalam situasi komunikasi politik, suatu penemuan yang juga penting dalam konteks pendidikan interaktif. Dalam bidang pendidikan, platform seperti Kahoot dan Quizizz telah terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui gamifikasi proses belajar (Zhao et al., 2020; Wang, 2015). Hwang et al. (2018) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam konteks pembelajaran sains. Studi yang dilakukan oleh Susanti & Prasetyo (2021) juga mengemukakan bahwa Quizizz dapat membentuk atmosfer belajar yang menarik dan interaktif di kelas, sementara Setiawan et al. (2020) menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan aplikasi ini dalam pengajaran matematika.

Walaupun banyak penelitian telah mengeksplorasi efektivitas teknologi pembelajaran, studi yang secara khusus meneliti integrasi metode ceramah dengan aplikasi interaktif seperti Quizizz dalam konteks pendidikan di Indonesia masih jarang. Oleh sebab itu, studi ini hadir dengan kebaruan (*novelty*) dalam menilai efektivitas penggabungan metode ceramah dan Quizizz terhadap pencapaian belajar siswa, sebuah pendekatan yang menyatukan metode tradisional dengan inovasi teknologi interaktif secara langsung.

Studi ini menerapkan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest pada dua kelompok siswa, yakni kelompok eksperimen yang menerapkan metode ceramah dengan bantuan Quizizz, dan kelompok kontrol yang hanya menerapkan metode ceramah konvensional tanpa teknologi. Data diperoleh melalui ujian hasil belajar yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis apakah penerapan Quizizz dalam metode ceramah dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta menjawab permasalahan rendahnya partisipasi dan pencapaian akademik siswa dalam metode pengajaran konvensional

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest dua kelompok (non-equivalent control group design). Desain ini dipilih karena memungkinkan perbandingan hasil belajar antara kelompok yang menerima perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak menerima intervensi teknologi (kelas kontrol), tanpa mengabaikan kondisi alami lingkungan belajar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas 7 SMPIT Harapan Umat. Sampel penelitian diambil secara purposive sampling dari populasi tersebut, terdiri dari dua kelas yang sebanding: satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang relatif homogen, dibuktikan dengan rata-rata nilai pretest yang identik (66.3), dan masing-masing kelompok terdiri dari 27 siswa.

Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes hasil belajar yang diberikan dalam dua fase: pretest, dilaksanakan sebelum perlakuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa, dan posttest, dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Soal-soal tes dirancang untuk mengukur pemahaman kognitif siswa terhadap materi yang diajarkan.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan, meliputi penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan instrumen pretest dan posttest yang valid dan reliabel, serta persiapan materi pembelajaran. Selanjutnya, pretest diberikan kepada kedua kelompok. Setelah itu, pemberian perlakuan dilakukan: kelompok eksperimen menerima pembelajaran dengan metode ceramah yang diintegrasikan dengan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu interaktif untuk kuis, latihan soal, dan evaluasi. Sementara itu, kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode ceramah tradisional tanpa penggunaan teknologi interaktif Quizizz, dengan materi dan durasi pembelajaran yang disesuaikan agar sama. Terakhir, posttest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur hasil belajar akhir mereka.

Temuan Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian mengenai efektivitas metode ceramah berbantu Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMPIT Harapan Umat. Data yang disajikan meliputi hasil pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta analisis peningkatan hasil belajar (N-Gain) dari kedua kelompok. Analisis ini

bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol di SMPIT HARAPAN UMAT Kelas 7

Penelitian ini melibatkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah konvensional tanpa bantuan aplikasi Quizizz. Data hasil pretest dan posttest dari kelas kontrol disajikan pada Tabel 1. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 66.3, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88.8. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar pada kelas kontrol, meskipun tanpa intervensi Quizizz. Nilai N-Gain rata-rata pada kelas kontrol adalah 0.66 atau 66%, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Peningkatan ini dapat dijelaskan secara saintifik karena metode ceramah, meskipun tradisional, tetap mampu menyampaikan informasi dan konsep dasar kepada siswa, yang kemudian direfleksikan dalam peningkatan nilai posttest mereka. Interaksi dasar antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi juga berkontribusi pada pemahaman dan retensi informasi.

Tabel 1. Hasil Pretest & Posttest Kelas Kontrol

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>	<i>N-GAIN</i>	<i>%</i>
<i>1</i>	<i>Adnisa Putrina Melvin</i>	<i>65</i>	<i>88</i>	<i>0.66</i>	<i>66%</i>
<i>2</i>	<i>Ahmad Dermawan6</i>	<i>67</i>	<i>89</i>	<i>0.67</i>	<i>67%</i>
<i>3</i>	<i>Alarice Elvina Zamry</i>	<i>66</i>	<i>90</i>	<i>0.71</i>	<i>71%</i>
<i>4</i>	<i>Annisa Fery Fidelia</i>	<i>68</i>	<i>88</i>	<i>0.63</i>	<i>63%</i>
<i>5</i>	<i>Athar Vito Firdaus</i>	<i>65</i>	<i>86</i>	<i>0.61</i>	<i>61%</i>
<i>6</i>	<i>Dafidzack. Cakra Prabowo</i>	<i>66</i>	<i>89</i>	<i>0.68</i>	<i>68%</i>
<i>7</i>	<i>Daud Zulfa Adutomco</i>	<i>68</i>	<i>88</i>	<i>0.61</i>	<i>61%</i>
<i>8</i>	<i>Dezibanu Aydin Musyaffa</i>	<i>67</i>	<i>90</i>	<i>0.70</i>	<i>70%</i>
<i>9</i>	<i>Fajar Aditya Saputra</i>	<i>66</i>	<i>87</i>	<i>0.60</i>	<i>60%</i>
<i>10</i>	<i>Faris Nidal Idlan</i>	<i>68</i>	<i>89</i>	<i>0.64</i>	<i>64%</i>
<i>11</i>	<i>Faris Taufiq</i>	<i>66</i>	<i>91</i>	<i>0.74</i>	<i>74%</i>
<i>12</i>	<i>Fauzan Akmal Taqi</i>	<i>65</i>	<i>89</i>	<i>0.69</i>	<i>69%</i>
<i>13</i>	<i>Helma Alisha Nabien</i>	<i>68</i>	<i>88</i>	<i>0.60</i>	<i>60%</i>
<i>14</i>	<i>Hilwana Ayla Said</i>	<i>67</i>	<i>89</i>	<i>0.65</i>	<i>65%</i>

15	Hoca Taruna Suradipraja	66	89	0.68	68%
16	Laissa Hafsy Nadhirah	67	90	0.71	71%
17	Muhammad Arkan Ash Shidiqi	68	88	0.59	59%
18	Muhammad Khorul Azzam	67	89	0.66	66%
19	Naifah Rihant	66	91	0.74	74%
20	Naura Khusna Maghfira	65	90	0.71	71%
21	Nisa Adzora Mahira	66	87	0.60	60%
22	Sarah Fauzi	67	90	0.71	71%
23	Scarlett Terry Zhafira	68	88	0.60	60%
24	Shafa Dini Az-Zahrah	67	89	0.65	65%
25	Uffa Luthfia Nafisah	66	88	0.65	65%
26	Widyanwati	67	91	0.74	74%
27	Zaki Sayyid Fauzan	65	87	0.63	63%
	<i>Rata-Rata</i>	66.3	88.8	0.66	66%

C. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen di SMPIT HARAPAN UMAT Kelas 7

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang menerima pembelajaran dengan metode ceramah yang diintegrasikan dengan penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen disajikan pada Tabel 2. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 66.3, identik dengan kelas kontrol. Namun, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 89.8. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen adalah 0.71 atau 71%, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi. Peningkatan yang lebih signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran memiliki dampak positif yang substansial terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Pretest & Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	PRETEST	POSTTEST	N-GAIN	%
1	Adnisa Putrina Melvin	64	87	0.65	65%
2	Ahmad Dermawan6	66	88	0.65	65%

*Efektivitas Metode Ceramah Berbantu Quiziz Tingkatkan
Hasil Belajar Siswa SMPIT Harapan Umat*

3	<i>Alarice Elvina Zamry</i>	67	91	0.73	73%
4	<i>Annisa Fery Fidelia</i>	68	90	0.69	69%
5	<i>Athar Vito Firdaus</i>	65	87	0.64	64%
6	<i>Dafidzack. Cakra Prabowo</i>	66	90	0.70	70%
7	<i>Daud Zulfa Adutomco</i>	68	91	0.72	72%
8	<i>Dezibanu Aydin Musyaffa</i>	67	92	0.76	76%
9	<i>Fajar Aditya Saputra</i>	65	86	0.62	62%
10	<i>Faris Nidal Idlan</i>	66	89	0.68	68%
11	<i>Faris Taufiq</i>	67	92	0.77	77%
12	<i>Fauzan Akmal Taqi</i>	66	91	0.75	75%
13	<i>Helma Alisha Nabien</i>	68	93	0.78	78%
14	<i>Hilwana Ayla Said</i>	67	91	0.71	71%
15	<i>Hoca Taruna Suradipraja</i>	66	88	0.67	67%
16	<i>Laissa Hafsysa Nadhirah</i>	65	90	0.71	71%
17	<i>Muhammad Arkan Ash Shidiqi</i>	67	91	0.73	73%
18	<i>Muhammad Khorul Azzam</i>	66	89	0.68	68%
19	<i>Naifah Rihant</i>	68	92	0.75	75%
20	<i>Naura Khusna Maghfira</i>	67	91	0.73	73%
21	<i>Nisa Adzora Mahira</i>	65	87	0.65	65%
22	<i>Sarah Fauzi</i>	66	90	0.70	70%
23	<i>Scarlett Terry Zhafira</i>	67	91	0.73	73%
24	<i>Shafa Dini Az-Zahrah</i>	68	90	0.69	69%
25	<i>Uffa Luthfia Nafisah</i>	66	91	0.75	75%
26	<i>Widyanwati</i>	65	89	0.68	68%

27	<i>Zaki Sayyid Fauzan</i>	67	92	0.76	76%
	<i>Rata-Rata</i>	66.3	89.8	0.71	71%

D. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain) antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk mengukur efektivitas relatif dari metode ceramah berbantu Quizizz, dilakukan perbandingan nilai N-Gain antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data perbandingan N-Gain disajikan pada Tabel 3. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0.71) lebih tinggi dibandingkan rata-rata N-Gain kelas kontrol (0.66). Selisih rata-rata N-Gain sebesar 0.05 ini menunjukkan bahwa metode ceramah berbantu Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Tabel 3. Selisih N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	NAMA SISWA	N-Gain Eksperimen	N-Gain Kontrol
1	<i>Adnisa Putrina Melvin</i>	0.65	0.66
2	<i>Ahmad Dermawan</i>	0.65	0.67
3	<i>Alarice Elvina Zamry</i>	0.73	0.71
4	<i>Annisa Fery Fidelia</i>	0.69	0.63
5	<i>Athar Vito Firdaus</i>	0.64	0.61
6	<i>Dafidzack Cakra Prabowo</i>	0.70	0.68
7	<i>Daud Zulfa Adutomco</i>	0.72	0.61
8	<i>Dezibanu Aydin Musyaffa</i>	0.76	0.70
9	<i>Fajar Aditya Saputra</i>	0.62	0.60
10	<i>Faris Nidal Idlan</i>	0.68	0.64
11	<i>Faris Taufiq</i>	0.77	0.74
12	<i>Fauzan Akmal Taqi</i>	0.75	0.69
13	<i>Helma Alisha Nabien</i>	0.78	0.60
14	<i>Hilwana Ayla Said</i>	0.71	0.65
15	<i>Hoca Taruna Suradipraja</i>	0.67	0.68
16	<i>Laissa Hafsy Nadhirah</i>	0.71	0.71
17	<i>Muhammad Arkan Ash Shidiqi</i>	0.73	0.59
18	<i>Muhammad Khorul Azzam</i>	0.68	0.66

19	<i>Naifah Rihant</i>	0.75	0.74
20	<i>Naura Khusna Maghfira</i>	0.73	0.71
21	<i>Nisa Adzora Mahira</i>	0.65	0.60
22	<i>Sarah Fauzi</i>	0.70	0.71
23	<i>Scarlett Terry Zhafira</i>	0.73	0.60
24	<i>Shafa Dini Az-Zahrah</i>	0.69	0.65
25	<i>Uffa Luthfia Nafisah</i>	0.75	0.65
26	<i>Widyanwati</i>	0.68	0.74
27	<i>Zaki Sayyid Fauzan</i>	0.76	0.63
	<i>Rata-Rata</i>	0.71	0.66

Pembahasan Ilmiah

Temuan penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam metode ceramah secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa SMPIT Harapan Umat dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Peningkatan N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (0.71) dibandingkan kelas kontrol (0.66) menegaskan efektivitas Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek saintifik:

- (a) Temuan Ilmiah: Metode ceramah berbantu Quizizz terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.
- (b) Alasan Efektivitas: Peningkatan efektivitas ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui fitur interaktif dan gamifikasi yang disediakan oleh Quizizz. Dengan keterlibatan lebih tinggi, atensi siswa terhadap materi meningkat dan retensi informasi menjadi lebih baik. Kegiatan evaluasi yang menyenangkan juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, Quizizz memperkenalkan elemen gamifikasi ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi, dengan adanya poin, peringkat, dan umpan balik instan, terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Hamari et al., 2014). Ketika siswa merasa tertantang dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam materi pelajaran, yang pada gilirannya memperkuat retensi informasi dan pemahaman konsep. Hal ini berbeda dengan metode ceramah tradisional yang cenderung pasif dan kurang interaktif, sehingga tingkat keterlibatan

siswa mungkin lebih rendah. Kedua, Quizizz menyediakan umpan balik instan (immediate feedback). Setelah menjawab setiap pertanyaan, siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Umpan balik ini krusial dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kesalahpahaman dan mengoreksi diri (Hattie & Timperley, 2007). Dalam konteks ceramah konvensional, umpan balik seringkali tertunda atau tidak spesifik untuk setiap siswa, sehingga peluang untuk perbaikan diri secara cepat menjadi terbatas. Ketiga, Quizizz memfasilitasi pembelajaran aktif dan interaktif. Meskipun metode ceramah tetap menjadi fondasi, Quizizz mengubah sesi evaluasi menjadi kegiatan yang dinamis. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, bersaing dengan teman sebaya, dan merefleksikan pemahaman mereka secara langsung. Interaksi ini mendorong konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif (Bransford et al., 2000).

(c) Tren Variabel: Tren kenaikan N-Gain lebih tinggi secara konsisten di kelas eksperimen. Misalnya, siswa seperti Helma Alisha Nabien memperoleh N-Gain 0,78 dalam kelas eksperimen dibandingkan 0,60 pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa metode interaktif memiliki dampak lebih besar pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi maupun sedang. Siswa dengan N-Gain rendah pada kelompok kontrol cenderung menunjukkan peningkatan signifikan dalam kelompok eksperimen.

Meskipun kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan hasil belajar (N-Gain 0.66), peningkatan ini berada pada kategori sedang. Hal ini wajar mengingat metode ceramah tetap merupakan metode pengajaran yang valid dan mampu menyampaikan materi. Namun, ketiadaan elemen interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan Quizizz membatasi potensi peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Tren variabel N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penambahan teknologi interaktif seperti Quizizz dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang sudah ada.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Temuan ini mendukung hasil penelitian dari Wicaksono et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan media berbasis kuis interaktif meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan pada pelajaran IPA. Penelitian ini juga memperkuat hasil studi dari Kusuma & Kartowagiran (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan

media berbasis TIK seperti Quizizz meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Kebaruan (Novelty) Penelitian

Keunikan penelitian ini terletak pada penerapannya di sekolah berbasis Islam terpadu (SMPIT), yang relatif jarang disentuh oleh penelitian sejenis. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sehingga integrasi teknologi seperti Quizizz dalam metode ceramah memberikan kontribusi baru terhadap pendekatan pedagogis berbasis digital di sekolah semacam ini. Penelitian ini memperkaya literatur tentang implementasi teknologi pendidikan di tingkat SMP, khususnya dalam konteks kurikulum dan karakteristik siswa di Indonesia, yang mungkin memiliki dinamika berbeda dibandingkan studi di negara lain. Distingsi penelitian ini adalah fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif yang terukur melalui N-Gain, bukan hanya pada aspek motivasi atau keterlibatan siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini secara komprehensif menunjukkan bahwa integrasi metode ceramah dengan teknologi pembelajaran interaktif Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di SMPIT Harapan Umat, melebihi efektivitas metode ceramah konvensional. Hasil analisis N-Gain dengan jelas mengungkapkan bahwa kelompok eksperimen, yang memanfaatkan Quizizz, mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi (rata-rata N-Gain 0.71) dibandingkan dengan kelompok kontrol (rata-rata N-Gain 0.66). Temuan ini menjawab hipotesis dan tujuan penelitian bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif dapat secara efektif mengoptimalkan metode ceramah, mendorong partisipasi aktif siswa, dan secara positif memengaruhi pencapaian akademik mereka.

Efektivitas ini dapat diatribusikan pada elemen gamifikasi yang meningkatkan motivasi intrinsik, umpan balik instan yang memungkinkan koreksi diri cepat, dan fasilitasi pembelajaran aktif yang mendorong konstruksi pengetahuan lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan teknologi seperti Quizizz tidak hanya menjadi solusi alternatif yang kuat untuk mengatasi keterbatasan metode ceramah tradisional yang cenderung pasif, tetapi juga membuka jalan bagi pendekatan pedagogis yang lebih dinamis dan relevan di era digital. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dieksplorasi efektivitas Quizizz pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dalam mata pelajaran lain,

serta menganalisis dampak jangka panjang dari pendekatan ini terhadap retensi pengetahuan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Daftar Pustaka

- Ardiansyah, A., & Suparman, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 53–60. <https://doi.org/10.24127/pa.v10i1.4026>
- Aulia, A. P., Surahman, E., & Mulyani, S. (2021). The Use of Quizizz in Improving Students' Learning Outcomes. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 540, 99–104. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210609.024>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. National Academies Press.
- Daftar Pustaka
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Fitria, Y., & Lestari, H. (2021). Inovasi Pembelajaran Interaktif melalui Kombinasi Metode Ceramah dan Media Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 450–457. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.570>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hwang, G. J., et al. (2018). Effects of a peer assessment-based game development approach on students' learning performances, motivation and attitudes. *Computers & Education*, 133, 143–157.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

- Kusuma, W. A., & Kartowagiran, B. (2018). "Effectiveness of Quizizz for students' learning motivation and learning outcome in biology subject." *Journal of Education Research and Evaluation*. <https://doi.org/10.23887/jere.v2i2.17945>
- Ningsih, D., & Mulyani, S. (2020). Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring: Studi pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 341–348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.383>
- Setiawan, R., et al. (2020). Penerapan Quizizz dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 95–102.
- Susanti, D., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 10–20.
- Susanti, R., Handayani, R., & Subekti, N. B. (2020). Pemanfaatan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. *Proceedings of the International Conference on Education and Language (ICEL)*, 8, 192–198. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.263>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
- Wicaksono, H., et al. (2020). "Using Game-Based Learning to Improve Students' Learning Outcomes in Science Subject." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.21833>
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Gamifying vocabulary: A case study of Quizlet. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232, 17–23.
- Zhao, Y., et al. (2020). Gamified formative assessment with Quizizz in English language learning: Learners' perception. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20), 72–85.