

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZALIZE PADA MATERI FENOMENA  
GEOSFER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 10  
PADANG**

Putri Melati Taufik<sup>1</sup>, Sari Nova<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : [1putrimelatitaufik@gmail.com](mailto:1putrimelatitaufik@gmail.com)

Alamat e-mail : [2sarinova@fis.unp.ac.id](mailto:2sarinova@fis.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims (1) to determine how the use of Quizalize media in the process of learning geography on the material of geosphere phenomena, (2) to determine how much the learning outcomes increase, (3) to determine how much influence the use of Quizalize media has on the learning outcomes of class X students at SMAN 10 Padang. The research method used is Quasi Experiment Research with Nonequivalent Control Group Design. The research sample was determined through Simple Random Sampling Technique, with class XE 1 as the control class with conventional learning and class XE 2 as the experimental class using Quizalize media. Data collection was carried out through a multiple-choice learning outcome test. Data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, hypothesis test, regression test. The results of the study showed that: (1) The use of Quizalize media on the material of geospheric phenomena runs according to six stages of syntax (stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, and generalization), (2) The use of Quizalize media provides an increase in student learning outcomes that can be seen from three domains of learning outcomes, namely the cognitive, affective, and psychomotor domains, (3) The use of Quizalize media has a significant effect in improving learning outcomes. This is evidenced by the average value of the experimental class of 84.43 and the average value of the control class of 64.35, which shows that the learning outcomes of the experimental class are higher than those of the control class. From *t* shows a Sig value of  $0.000 < 0.05$ , the results of the *f* test obtained a *t* value of 181.433 and the resulting significance value is  $0.000 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that the use of Quizalize media on the material of geospheric phenomena has an effect on the learning outcomes of class X students at SMAN 10 Padang.*

*Keywords: Quizalize Media, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Quizalize dalam proses pembelajaran geografi pada materi fenomena geosfer, (2) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar, (3) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi*

*Eksperimen Research dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian ditentukan melalui Teknik Sempel Random Sampling, dengan kelas XE 1 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelas XE 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media Quizalize. Pengambilan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media Quizalize pada materi fenomena geosfer berjalan sesuai enam tahapan sintak (stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization), (2) Penggunaan media Quizalize memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, (3) Penggunaan media Quizalize berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 84,43 dan nilai rata-rata kelas kontrol 64,35, yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari  $t$  menunjukkan nilai Sig sebesar  $0,000 < 0,05$ , hasil uji  $f$  diperoleh nilai  $t$  181,433 dan nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizalize pada materi fenomena geosfer berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang.*

Kata Kunci: Media Quizalize, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks karena melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi (Muwardi, 2018) dalam (Sanday et al., 2023). Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mampu memilih dan menggunakan tools yang sesuai (Rahmadona N., 2023). Keberadaan tools ini memegang peranan penting karena dapat memengaruhi efektivitas, efisiensi, serta daya tarik

suatu pembelajaran. Suatu proses belajar mengajar memiliki komponen-komponen yang penting yaitu metode mengajar dan materi pembelajaran (Syaiful Bahri Djamarah 1997: 48). Media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran pada saat ini, dan juga mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Kemajuan teknologi informasi, terutama dalam bidang kecerdasan buatan (AI) dan Deep Learning, memberikan tantangan baru bagi dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cara-cara baru dalam pembelajaran. Kebijakan

Indonesia dalam menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum Merdeka yang sangat relevan dan kompatibel dengan model pembelajaran deep learning. Dalam kurikulum merdeka siswa diberikan kebebasan untuk belajar dan guru berdiri sebagai mentor siswa, ini sangat sesuai dengan salah satu kunci dalam deep learning yaitu mindfull learning. Pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam konteks pendidikan bukan sekadar mengacu pada lamanya waktu atau intensitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik, melainkan lebih pada kualitas proses kognitif yang terlibat (Khong & Tanner, 2024).

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, sistem pendidikan juga diarahkan untuk memanfaatkan media digital dan platform pembelajaran interaktif sebagai sarana mendukung pembelajaran yang efektif. Menurut El-Hashash (2022), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan guru memberikan asesmen formatif secara lebih efisien. Hal ini relevan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya

pembelajaran berbasis umpan balik (*feedback-based learning*), serta berfokus pada perkembangan kompetensi peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga harus mampu menumbuhkan aktivitas belajar, memberikan pengalaman konkret, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, keberhasilan suatu media pembelajaran perlu diukur melalui indikator yang jelas dan terukur agar dapat diketahui efektivitasnya dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2020). (Hardiyanti et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Indikator keberhasilan media pembelajaran juga tidak hanya diukur dari hasil akademik, tetapi juga dari bagaimana media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan kurikulum Merdeka saat ini dan juga kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam media *Quizalize* ini guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan personal, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Dengan adanya sistem skor, leaderboard, dan analisis hasil secara otomatis, siswa terdorong untuk belajar lebih giat dan kompetitif secara sehat sehingga berpeluang untuk lebih meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada kelas X sangat penting karena pada tahap ini siswa sedang berada pada masa transisi dari jenjang SMP menuju SMA, sehingga mereka membutuhkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media *Quizalize* merupakan langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang menarik, menantang, dan bermakna sangat diperlukan dalam pembelajaran materi fenomena geosfer, khususnya litosfer di kelas X karena materi ini tidak hanya menuntut kemampuan menghafal konsep, tetapi juga pemahaman

spasial dan visualisasi proses geosfer yang kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran materi Litosfer memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menguji pengaruh penggunaan media *Quizalize* pada materi fenomena geosfer terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan personal, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (penelitian eksperimen semu). Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada

materi fenomena geosfer. Penelitian dilaksanakan di SMAN 10 Padang pada semester genap 2025/2026, yang memiliki karakteristik sebagai sekolah unggulan dengan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang memadai, seperti jaringan internet stabil dan perangkat digital pendukung. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang berada pada fase transisi dari jenjang SMP ke SMA serta memiliki literasi digital yang cukup baik, sehingga relevan untuk penerapan media pembelajaran interaktif.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari siswa melalui hasil tes (*pretest dan posttest*), sedangkan data sekunder berasal dari dokumentasi belajar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 10 Padang. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *simple random sampling*, sehingga diperoleh kelas X E1 sebagai kelas kontrol dan kelas X E2 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berupa pilihan ganda yang telah diuji validitas,

reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu melalui *pretest* dan *posttest*. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data terkait kondisi sekolah dan proses pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t, uji n-gain, dan uji f. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keunggulan pada kemampuan yang mendukung tercapainya tujuan penelitian secara optimal dan dapat mengidentifikasi/mengukur perubahan hasil belajar siswa secara langsung sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga pengaruh penggunaan media Quizalize dapat diketahui secara lebih akurat.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Penggunaan media pembelajaran *Quizalize* dalam penelitian ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran ini menekankan proses pembelajaran

yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk menemukan konsep atau pengetahuan secara mandiri melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Penggunaan media *Quizalize* diintegrasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen pada materi fenomena geosfer sub materi litosfer. Dengan enam sintak pada model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu Stimulation (Pemberian Rangsangan), Problem Statement (Identifikasi Masalah), Data Collection (Pengumpulan Data), Data Processing (Pengolahan Data), Verification (Pembuktian), Generalization (Menarik Kesimpulan).

Dari hasil penelitian yang sudah di dapatkan pada uji coba instrument di kelas uji coba yaitu kelas X E4, maka didapatkan hasil berupa 30 soal valid, soal memiliki reliabilitas yang baik, soal memiliki tingkatan soal sukar, sedang, mudah, dan memiliki daya beda yang cukup dan baik. Instrumen soal yang telah diuji coba ini kemudian diterapkan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Kemudian peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji

homogenitas yang terbukti normal dan homogen, dan terakhir dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji t dan n-gain dan yang terakhir uji f sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas XE 1 sebagai kelas kontrol dan *pretest* dan *posttest* kelas XE 2 sebagai kelas eksperimen. Penentuan hasil pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Shapiro Wilk* yang dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi atau (Sig.) > 0,05.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Nilai		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	pretest kelas kontrol	,122	40	,136	,955	40	,113
	posttest kelas kontrol	,141	40	,043	,968	40	,312
	pretest kelas eksperimen	,151	40	,023	,964	40	,236
	posttest kelas eksperimen	,133	40	,071	,951	40	,082

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun eksperimen masing-masing > 0,05, yaitu 0,113, 0,312, 0,236, dan 0,082. Dari hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal karena memperoleh nilai Sig > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen atau tidak. Penentuan hasil uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *levene test*. Dari hasil uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi pada baris *Based on Mean* sebesar 0,764, yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
	Based on Mean	,384	3	156	,764
	Based on Median	,271	3	156	,847
	Based on Median and with adjusted df	,271	3	153,686	,847
	Based on trimmed mean	,390	3	156	,761

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji T

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria pengujian hipotesis *Independent Sampel T-Test* yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka terdapat pengaruh media *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Hasil Uji T**

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means					
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
	Equal variances assumed	,009	,923	-11,931	78	,000	-20,075	1,683	-23,425	-16,725
	Equal variances not assumed			-11,931	77,789	,000	-20,075	1,683	-23,425	-16,725

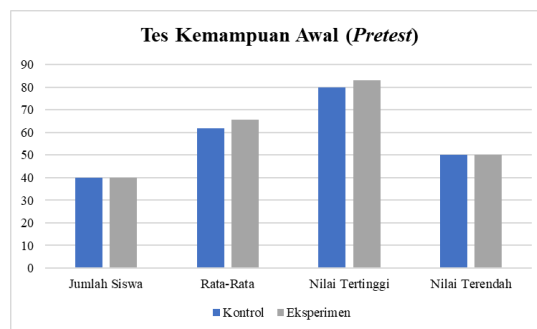
Berdasarkan hasil uji *Independent sample T-Test* diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Quizalize* pada materi fenomena geosfer terhadap hasil belajar siswa.

### b. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan metode atau media pembelajaran dengan membandingkan nilai posttest dan pretest terhadap skor maksimum.

**Tabel 4. Hasil nilai pretest kelas kontrol dan eksperimen**

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kontrol	40	61,98	80	50
Eksperimen	40	65,72	83	50



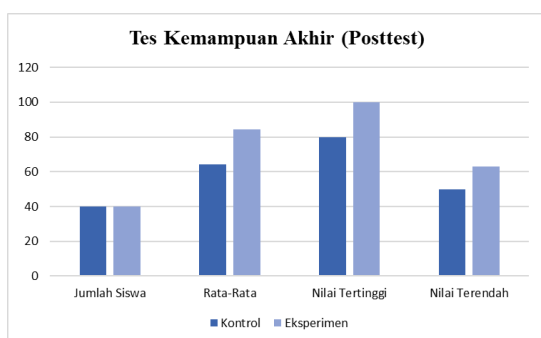
**Grafik 1. Hasil tes kemampuan awal (pretest)**

Berdasarkan tabel dan grafik yang telah disajikan diatas dapat diketahui bahwa kemampuan awal

siswa (*pretest*) pada kedua kelompok penelitian tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini terlihat dari rata-rata *pretest* dari masing-masing kelas, dimana kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 61,98, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 65,72. Nilai yang diperoleh siswa, pada kelas kontrol nilai tertinggi yang dicapai adalah 80 dan nilai terendah sebesar 50. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83 dengan nilai terendah sebesar 50.

**Tabel 5. Hasil nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen**

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kontrol	40	64,35	80	50
Eksperimen	40	84,43	100	63



Berdasarkan tabel dan grafik yang telah disajikan diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata posttest dari masing-masing kelas, dimana kelas

eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,43, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,35. Nilai yang diperoleh siswa, pada kelas kontrol nilai tertinggi yang dicapai adalah 80 dan nilai terendah sebesar 50. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dengan nilai terendah sebesar 63. Rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

### 3. Uji Keberartian Regresi (Uji F)

Uji keberartian regresi bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (bebas) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (terikat).

**Tabel 6. Hasil Uji Keberartian Regresi**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	27,638	4,247		6,507	,000
	X	,864	,064	,909	13,470	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan uji f diperoleh keputusan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) yaitu penggunaan media Quizalize pada

materi fenomena geosfer memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang.

## **Pembahasan**

### **1. Penggunaan Media Quizalize dalam Proses Pembelajaran Geografi Pada Materi Fenomena Geosfer**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizalize sebagai perlakuan pada kelas eksperimen dengan materi fenomena geosfer sub materi Litosfer yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Discovery Learning meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk menemukan konsep atau pengetahuan secara mandiri melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizalize yang dipadukan dengan model Discovery Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fenomena geosfer

khususnya submateri litosfer. Tahapan sintaks dari model pembelajaran Discovery Learning berhasil dilaksanakan dan menghasilkan peningkatan yang cukup nyata dari pretest ke posttest di kelas eksperimen. Perbandingan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizalize yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Discovery Learning memperoleh peningkatan yang lebih besar daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Penelitian (Ahmad dkk., 2023) menemukan bahwa penggunaan media kuis berbasis teknologi dalam model *Discovery Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih efektif. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Indriani dkk, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media kuis digital seperti Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori yang menyatakan

bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara aktif serta didukung oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penerapan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Quizalize* memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif melalui tahapan pembelajaran seperti stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization. Melalui tahapan tersebut siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam menemukan konsep pembelajaran.

## **2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang setelah menggunakan media *Quizalize* pada materi fenomena geosfer**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan media *Quizalize* dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena penggunaan media *Quizalize* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga respon siswa terhadap pembelajaran

menjadi sangat berantusias dan menyimak. Media *Quizalize* ini memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk kuis yang dilengkapi dengan sistem penilaian langsung, umpan balik otomatis, serta tampilan yang menarik. Hal tersebut yang mendasari meningkatnya hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dikarenakan dengan menerapkan penggunaan media *Quizalize* ini siswa terdorong untuk saling bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Quizalize* berbasis permainan (game-based learning) juga membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam memahami materi fenomena geosfer seperti litosfer dan pembahasannya yang lebih mendalam yaitu lapisan kerak bumi, karakteristik batuan, tenaga endogen, dan tenaga eksogen.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa literatur yang mengulas penggunaan media *Quizalize* terhadap hasil belajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Poppy Carolina Widiyanto,dkk, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan

media *Quizalize* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah penggunaan *Quizalize* dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan *Quizalize* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran *Quizalize* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana dijelaskan oleh Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017). Pada ranah kognitif, penggunaan *Quizalize* membantu siswa memperoleh pengetahuan dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Pada ranah afektif, penggunaan *Quizalize* juga berpengaruh terhadap sikap dan motivasi belajar siswa. Fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan tantangan membuat siswa lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, rasa percaya diri, serta

sikap positif terhadap proses pembelajaran, ranah afektif mencakup aspek penerimaan, respons, dan penentuan nilai. Dalam konteks penggunaan *Quizalize*, siswa menunjukkan respons yang lebih aktif serta memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada ranah psikomotorik, penggunaan *Quizalize* dapat melatih keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi serta merespons soal secara cepat dan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran.

### **3. Pengaruh penggunaan media *Quizalize* pada materi fenomena geosfer pada hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Quizalize* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang pada materi fenomena geosfer. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan media *Quizalize* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan

pembelajaran konvensional. Peningkatan yang signifikan ini terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada materi fenomena geosfer kelas XE 2 (eksperimen) dengan media *Quizalize* yaitu sebesar 84,43 dan kelas XE 1 (kontrol) pembelajaran konvensional sebesar 64,35. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *Quizalize* dan pembelajaran konvensional memiliki perbedaan. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. *Quizalize* menyediakan kuis interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Pengaruh positif dari penggunaan media *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada materi fenomena geosfer terjadi karena media *Quizalize* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui fitur seperti kuis, poin, dan papan peringkat (leaderboard), siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi. Peningkatan dramatis pada skor rata-rata menunjukkan bahwa media *Quizalize* berhasil mentransformasi proses belajar, mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa :

a. Hasil belajar siswa dengan penggunaan media *Quizalize* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* mengalami peningkatan yang dilihat dari rata-rata tes akhir (*posttest*) kelas XE 2 yang merupakan kelas eksperimen yaitu 84,43, sedangkan rata-rata tes akhir (*posttest*) di kelas XE 1 yang merupakan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 64,35. Hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan media *Quizalize* hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

- b. Dari uji hipotesis (Uji T) diperoleh nilai Sig sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media Quizalize pada materi fenomena geosfer terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang.
- c. Dari hasil uji regresi (Uji F) diperoleh nilai F 181,433 dan nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) yaitu penggunaan media Quizalize pada materi fenomena geosfer memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas X di SMAN 10 Padang.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Hamzah Pagarra, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Muhammad Arifin Rahmanto, d. (2020). *Modul Tutorial Penggunaan Quizalize*. Jakarta.
- Nasution. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Budiningsih, A. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Nurlina Ariani Hrp, d. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rahma Mudia Alti, d. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Sasmita, F. D. (2023). *Panduan Quizalize: Optimalization Of Formative Assessment In Learning Process*.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revi)*. PT Bumi Aksara. Ashari,
- Hamzah Pagarra, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

### Jurnal :

- Auliannisa, I. A., Arni, F., Aruji, S. M., Handayani, W., & Apriani, W. (2025). Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian*,

- Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 19–27.  
<https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.23948>
- Hidayat, M. S., & Hamidi, M. F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Game Based Learning Untuk Kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023 / 2024. 1.
- Isnati Sovia. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Geografi Kompetensi Atmosfer Dan Dampaknya Bagi Kehidupan Melalui Pembelajaran Model Firing Line. In *Jurnal Ideguru* (Vol. 2).
- Rahmadona, 2023. (2024). *Universitas PGRI Madiun Nurhadji Neila Nur Ni'ma*. 2(3), 865–875.
- Sanday, D., Ibrahim, N., Waspodo, M., Pendidikan, M. T., Ibn, U., Bogor, K., Aisyah, M., & Abu, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Tahsin Al-Quran Untuk Mahasiswi Semester. 12(2).
- Syahrudin Husni, Witarsa, V. (2025). Efektivitas Media Quizalize Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi. 14(2023), 2715–2723.
- Tadulako, U. (n.d.). Effectiveness of Quizalize Games as Environmental Education Learning Media for Elementary School Students Efektivitas Quizalize Game Sebagai Media Edukasi Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. 8(1), 467–481.
- Akmal Kurniawan Fatoni, N. A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolang Mongondow. *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal Of Arabic Education And Literature*.
- Febriyanti, D. E. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Sastra Indonesia*.
- Gusti Khairani Nasution, D. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMP 3 Kisaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Khairani, Gusti, Rina Hayati Maulidiah, and Isnaini Isnaini. 2024. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii-1 Smpn 3 Kisaran." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8(2):149–53.
- Lisda, Nur, and Jasiah. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quizalize Dengan Model Morisson Pada Mata Pelajaran Al-Qur ' An Hadits Kelas X Di M A Darul Amin." *At Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2(April 2025):134–4
- Febriani, A., Chaniago, S., & Setiawati, M. (2022). Peningkatan Minat Siswa Dalam Mapel Geografi Dan Peran Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 X Koto Singkarak. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 505-514.
- Barakawan, U., & Heriyawati, D. F. (2024). The Implementation of The

- Quizalize Application in Improving Academic Writing Skills of EFL Students. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 11(2), 426–434.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104
- Mare, M. S., Henry Eryanto, & Faslah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3688–3696.
- Marpaung, U. A. S., Nasution, I. S., & Saragih, M. A. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalizer terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 3223–3228.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa Di MAN 2 SINJAI. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, & Diyamon Prasadha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67
- Reinhold, F., Leuders, T., Loibl, K., Nückles, M., Beege, M., & Boelmann, J. M. (2024). Learning Mechanisms Explaining Learning With Digital Tools in Educational Settings: a Cognitive Process Framework. *Educational Psychology Review*, 36(1), 14
- Widianto, P. C., Fadhilawati, D., Sutanti, N., & Supriyono. (2024). Examining Quizalize’s impact on students’ reading comprehension mastery. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(2)
- Rosita, R., Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(3), 238–247.
- Febriyanti, D. E. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Sastra Indonesia*.
- Gusti Khairani Nasution, D. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMP 3 Kisaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa* .