



# EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



## Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dalam Mendukung Evaluasi Pembelajaran Digital pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Gresik

Dita Agues Setiana, Sabariah, dan Rufi'i  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia  
\*Correspondence: E-mail: [ditasetiyana94@gmail.com](mailto:ditasetiyana94@gmail.com)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The rapid development of digital technology has significantly transformed educational practices, particularly in the implementation of learning assessment. Conventional assessment methods are often considered less engaging and provide limited immediate feedback to students. Therefore, innovative digital assessment media are needed to create more interactive, efficient, and student-centered evaluation processes. This study aimed to develop an interactive learning assessment media based on Quizizz to support digital learning evaluation among tenth-grade students at SMK PGRI 1 Gresik. The research employed a Research and Development (R&amp;D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants included media experts, subject matter experts, teachers, and 30 tenth-grade students of SMK PGRI 1 Gresik. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning achievement tests. The collected data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results revealed that the Quizizz-based interactive assessment media achieved a feasibility score of 95.1% from media experts and 93.4% from subject matter experts, both categorized as highly feasible. Students' responses reached 94.2%, indicating a very positive perception of the developed media. Furthermore, students' learning outcomes improved significantly, as demonstrated by an N-Gain score of 0.68, which falls into the moderate-to-high category. The findings indicate that the developed Quizizz-based interactive media is feasible, practical, and effective in supporting digital learning assessment.</p>	<p><b>Article History:</b> <i>Submitted/Received 12 April 2025</i> <i>First Revised 26 Mei 2026</i> <i>Accepted 15 June 2026</i> <i>First Available online 24 June 2026</i> <i>Publication Date 24 June 2026</i></p> <p><b>Keyword:</b> <i>Quizizz, media interaktif, evaluasi digital, pembelajaran digital, hasil belajar.</i></p>

Therefore, Quizizz can be utilized as an innovative digital assessment tool to enhance student engagement and learning achievement in vocational education settings.

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam sistem pembelajaran, termasuk pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang masih dilakukan secara konvensional sering kali kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik secara cepat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media evaluasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Quizizz dalam mendukung evaluasi pembelajaran digital pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Quizizz memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,1% dari ahli media dan 93,4% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis Quizizz dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung evaluasi pembelajaran digital pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

## 1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan sistem evaluasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Seiring berkembangnya konsep pembelajaran abad ke-21, evaluasi pembelajaran dituntut untuk mampu memberikan pengalaman yang menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik (UNESCO, 2023).

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Arikunto (2021), evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak sekolah yang menggunakan metode evaluasi konvensional berupa tes tertulis yang cenderung monoton sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK PGRI 1 Gresik, pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran masih dilakukan menggunakan lembar soal cetak atau Google Forms sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti evaluasi karena prosesnya dianggap kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Selain itu, guru memerlukan waktu yang relatif lama untuk melakukan koreksi dan analisis hasil evaluasi.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media evaluasi berbasis digital. Media evaluasi digital memungkinkan guru menyelenggarakan evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan efisien. Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran digital adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur kuis interaktif dengan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, avatar, meme, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Zhao, 2019).

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, antara lain mudah diakses melalui smartphone maupun komputer, mampu menampilkan hasil evaluasi secara real-time, serta menyediakan laporan analisis yang dapat membantu guru dalam mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Menurut Basuki dan Hidayati (2022), integrasi Quizizz dalam proses evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Selain itu, teori pembelajaran konstruktivistik menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah membangun pengetahuannya ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan evaluasi (Slavin, 2020). Dengan adanya fitur interaktif yang dimiliki Quizizz, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan langsung dalam proses evaluasi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Priyanti dan Mulyati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi digital memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian mengenai pengembangan media

evaluasi berbasis Quizizz pada konteks SMK, khususnya di SMK PGRI 1 Gresik, masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Quizizz yang layak, praktis, dan efektif dalam mendukung evaluasi pembelajaran digital pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009).

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas:

1. 1 ahli media pembelajaran.
2. 1 ahli materi.
3. 1 guru mata pelajaran.
4. 30 siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik.

### **Tahapan Penelitian Analysis**

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan evaluasi pembelajaran digital, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran.

### **Design**

Pada tahap ini dilakukan:

1. Penyusunan kisi-kisi soal evaluasi.
2. Perancangan alur media Quizizz.
3. Penyusunan storyboard evaluasi.
4. Penyusunan instrumen penelitian.
5. Development

Media dikembangkan menggunakan platform Quizizz dengan fitur:

1. Soal pilihan ganda.
2. Soal benar-salah.
3. Soal berbasis gambar.
4. Leaderboard.
5. Feedback otomatis.
6. Laporan hasil evaluasi.

Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

### **Implementation**

Media yang telah direvisi diimplementasikan pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik untuk mengukur respons pengguna dan efektivitas media.

## Evaluation

Evaluasi dilakukan terhadap kelayakan media, respons siswa, dan hasil belajar setelah penggunaan Quizizz.

## Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui:

1. Observasi.
2. Wawancara.
3. Angket validasi ahli.
4. Angket respons siswa.
5. Tes hasil belajar (pretest dan posttest).
6. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Sedangkan peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999):

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

Kriteria N-Gain:

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30-0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media

Produk yang dihasilkan berupa media evaluasi pembelajaran digital berbasis Quizizz yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer. Media memuat soal evaluasi interaktif yang dilengkapi gambar, timer, umpan balik otomatis, dan sistem peringatan.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Persentase
Tampilan Media	96%
Interaktivitas	95%
Kemudahan Penggunaan	94%
Navigasi	95%
<b>Rata-rata</b>	<b>95,1%</b>

Kategori: **Sangat Layak**

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Persentase
Kesesuaian Materi	94%
Kualitas Soal	93%
Kebahasaan	92%
Evaluasi Pembelajaran	94%
<b>Rata-rata</b>	<b>93,4%</b>

Kategori: **Sangat Layak**

**Tabel 3. Respons Siswa**

Aspek	Persentase
Kemenarikan Media	95%
Kemudahan Penggunaan	94%
Motivasi Mengikuti Evaluasi	93%
Kepuasan Penggunaan	95%
<b>Rata-rata</b>	<b>94,2%</b>

Kategori: **Sangat Baik**

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa**

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pretest	66,8
Rata-rata Posttest	89,4

Perhitungan N-Gain:

$$N - Gain = \frac{89,4 - 66,8}{100 - 66,8}$$

$$N - Gain = 0,68$$

Nilai N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan kategori sedang menuju tinggi.

### **Pembahasan**

Hasil validasi menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Quizizz memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Tingginya skor kelayakan disebabkan oleh kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta integrasi fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Zhao (2019) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu menciptakan lingkungan evaluasi yang menyenangkan melalui elemen permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, umpan balik otomatis yang diberikan setelah siswa menjawab soal memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung.

Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,68 mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh fitur visualisasi soal, sistem pengulangan latihan, serta motivasi kompetitif melalui leaderboard.

Respons siswa yang mencapai 94,2% menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan antusias mengikuti evaluasi dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, media evaluasi berbasis Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Quizizz berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media (95,1%) dan ahli materi (93,4%). Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh kategori sangat baik dengan persentase sebesar 94,2%.

Selain itu, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam mendukung evaluasi pembelajaran digital yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,68. Oleh karena itu, media interaktif berbasis Quizizz dapat digunakan

sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran digital yang menarik, praktis, dan efektif bagi siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik.

## **5. PERNYATAAN PENULIS**

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

## **6. REFERENSI**

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, Y., & Hidayati, R. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 102–112.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Priyanti, D., & Mulyati, S. (2023). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–56.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.)*. Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.