



EFEKТИВИТАС АПЛІКАСІИ QUIZIZZ СЕБАГІ МІДІА ЕВАЛЮАСІИ ПЕМБЕЛАЖАРАН ДАЛАН АНАЛІЗІС ТЕКСТ ІКЛАН КЕЛАС VIII МТс. АЛ ГІКМАХ ПАРОМБЕАН

Muh. Hasriadin^{1*}, Usman², & Abdul Haliq³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Jalan Mallengkeri Raya, Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

*Email: muhhasriadin@gmail.com

Submit: 28-12-2025; Revised: 04-01-2026; Accepted: 07-01-2026; Published: 24-01-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dalam analisis teks iklan kelas VIII MTs. Al Hikmah Parombean. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan metode *post-test only control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Instrumen yang digunakan berupa soal tes berbentuk pilihan ganda. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 81,38, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,33. Persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen mencapai 77,78%, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 38,89%. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 13,056 poin dibandingkan kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif sebagai media evaluasi terhadap materi analisis teks iklan pada siswa kelas VIII MTs. Al-Hikmah Parombean.

Kata Kunci: Efektivitas, Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Teks Iklan.

ABSTRACT: This study aims to determine the effectiveness of the Quizizz application as a learning evaluation medium in the analysis of advertising text in class VIII MTs. Al Hikmah Parombean. This study uses a quantitative design with a post-test only control group design method. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class that used the Quizizz application in learning evaluation, and the control class that did not use the application. The instrument used was in the form of multiple-choice test questions. The results of the data analysis showed that the average score of students in the experimental class was 81.38, while in the control class it was 68.33. The percentage of learning completeness in the experimental class reached 77.78%, higher than the control class which was only 38.89%. The results of the hypothesis test using independent samples t-test showed a significance value of $0.018 < 0.05$, which means that there is a significant difference between the two classes. The average score of students in the experimental group was 13,056 points higher than the control group, which showed that the use of the Quizizz application was effective as an evaluation medium for advertising text analysis material in grade VIII students of MTs. Al-Hikmah Parombean.

Keywords: Effectiveness, Learning Evaluation, Quizizz, Ad Text.

How to Cite: Hasriadin, M., Usman, U., & Haliq, A. (2026). Efektivitas Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Analisis Teks Iklan Kelas VIII MTs. Al Hikmah Parombean. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(1), 427-432. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i1.972>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk individu yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang terencana dan bermakna. Seiring perkembangan teknologi digital, proses pembelajaran dan evaluasi mengalami perubahan signifikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan membaca memiliki peran strategis, karena menjadi dasar dalam memahami berbagai jenis teks, termasuk teks iklan. Analisis teks iklan menuntut kemampuan membaca pemahaman yang baik agar siswa mampu mengidentifikasi struktur, unsur kebahasaan, dan pesan persuasif yang disampaikan. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran menjadi komponen penting untuk mengukur capaian kemampuan siswa. Namun, praktik evaluasi konvensional yang masih mengandalkan media cetak atau papan tulis cenderung kurang efisien, memerlukan waktu dan biaya, serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Evaluasi konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa sehingga perlu diterapkan model evaluasi yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara digital melalui aplikasi berbasis permainan, seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi evaluasi interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berdampak positif terhadap hasil belajar. Pusparani (2020) menyatakan bahwa *Quizizz* mempermudah proses evaluasi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tri *et al.* (2023) menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan *Quizizz* dibandingkan metode konvensional. Kusuma *et al.* (2023) juga melaporkan bahwa *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendapat respons positif dari peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda, serta pada sekolah dengan akses teknologi yang relatif memadai. Penelitian mengenai efektivitas *Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran analisis teks iklan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, khususnya di sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah pada konteks penerapan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran analisis teks iklan di MTs. Al-Hikmah Parombean. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan analisis teks iklan siswa yang dievaluasi menggunakan metode konvensional dan aplikasi *Quizizz*, serta menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada siswa kelas VIII MTs. Al-Hikmah Parombean.



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 427-432

Email: pantherajurnal@gmail.com

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *post-test only control group design* dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode evaluasi konvensional. Penelitian dilaksanakan di MTs. Al-Hikmah Parombean, Kabupaten Enrekang, pada Maret 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri atas dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Jumlah sampel yang dianalisis sebanyak 36 siswa, terdiri atas 18 siswa pada kelas eksperimen dan 18 siswa pada kelas kontrol.

Variabel *independen* penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan variabel *dependen* adalah hasil belajar siswa dalam analisis teks iklan. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan analisis teks iklan dan telah melalui uji kelayakan meliputi indeks kesukaran, daya pembeda, dan validasi ahli.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent samples t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Seluruh analisis data dibantu oleh program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji efektivitas aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap kemampuan analisis teks iklan siswa kelas VIII MTs. Al-Hikmah Parombean. Fokus utama penelitian tidak hanya pada perbedaan hasil belajar, tetapi juga pada mekanisme pedagogis yang menyebabkan perbedaan tersebut terjadi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz* memperoleh nilai rata-rata 81,38 dengan standar deviasi 14,01, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 68,33 dengan standar deviasi 17,4. Perbedaan nilai rata-rata dan sebaran data ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan capaian hasil belajar, tetapi juga menghasilkan distribusi nilai yang lebih merata. Dari aspek ketuntasan belajar, 77,78% siswa pada kelas eksperimen mencapai nilai ≥ 75 , sedangkan pada kelas kontrol hanya 38,89% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa evaluasi berbasis *Quizizz* lebih efektif dalam membantu sebagian besar siswa mencapai kompetensi analisis teks iklan.

Secara inferensial, hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal ($sig. > 0,05$), dan uji *Levene* menunjukkan varians yang homogen ($sig. = 0,483$). Berdasarkan kondisi tersebut, uji *independent samples t-test* digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji-t menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,018 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Quizizz* dan siswa yang menggunakan evaluasi konvensional. Dengan demikian, hipotesis



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 427-432

Email: pantherajurnal@gmail.com

penelitian diterima dan secara statistik penggunaan *Quizizz* terbukti efektif meningkatkan kemampuan analisis teks iklan.

Temuan ilmiah utama penelitian ini adalah bahwa *Quizizz* berfungsi tidak sekadar sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai instrumen kognitif yang memfasilitasi proses berpikir analitis siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi, karena *Quizizz* menyediakan umpan balik langsung, visualisasi soal, serta elemen gamifikasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks analisis teks iklan, siswa dituntut untuk mengidentifikasi struktur teks, memahami bahasa persuasif, serta menafsirkan tujuan komunikasi iklan. Proses ini membutuhkan perhatian, refleksi, dan penguatan konsep secara berulang yang difasilitasi oleh sistem evaluasi interaktif *Quizizz* (Afifah & Hasanudin, 2023).

Rendahnya capaian hasil belajar pada kelas kontrol dapat dijelaskan oleh keterbatasan evaluasi konvensional yang bersifat satu arah dan minim umpan balik. Ketika siswa tidak memperoleh informasi langsung mengenai kesalahan mereka, proses refleksi kognitif menjadi terhambat. Akibatnya, evaluasi hanya berfungsi sebagai alat pengukuran, bukan sebagai sarana pembelajaran. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Hasan *et al.* (2021) dan Kasi (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa media interaktif cenderung menurunkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Sebaliknya, *Quizizz* menghadirkan evaluasi sebagai bagian integral dari proses belajar. Umpan balik *real-time* memungkinkan siswa segera mengetahui tingkat pemahaman mereka dan memperbaiki kesalahan secara langsung. Elemen kompetisi sehat melalui skor dan peringkat juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha mencapai hasil terbaik. Secara teoretis, temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia Mayer (2001) dalam Aryani & Lestari (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui berbagai saluran sensorik, seperti visual dan teks yang bekerja secara simultan.

Novelty penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Quizizz* secara spesifik sebagai media evaluasi untuk mengembangkan kemampuan analisis teks iklan, bukan sekadar meningkatkan motivasi atau hasil belajar secara umum. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam evaluasi mampu memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini memperluas hasil penelitian sebelumnya (Ariningsih *et al.*, 2023; Mulatsih, 2020; Sitorus & Santoso, 2022) yang lebih banyak menekankan aspek motivasi dan keaktifan belajar, dengan memberikan bukti empiris bahwa *Quizizz* juga efektif dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa.

Secara ilmiah, tren peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan oleh kesesuaian antara karakteristik media evaluasi digital dan kebutuhan kognitif siswa. Evaluasi berbasis *Quizizz* mampu mengurangi kejemuhan, meningkatkan fokus, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya berdampak pada peningkatan skor *post-test*, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan proses kognitif siswa dalam menganalisis teks iklan. Umpan balik *instant* dari *Quizizz* juga membantu siswa mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan secara cepat.



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 427-432

Email: pantherajurnal@gmail.com

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kemampuan analisis teks iklan siswa kelas VIII MTs. Al-Hikmah Parombean. Perbedaan capaian hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa evaluasi berbasis digital yang interaktif mampu memperkuat keterlibatan kognitif siswa, memberikan umpan balik langsung, serta mendukung penguasaan keterampilan analisis yang lebih optimal. Hasil pengujian hipotesis mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan, sehingga *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pendukung pembelajaran yang berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media evaluasi berbasis teknologi relevan dan aplikatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis teks iklan.

SARAN

Guru disarankan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan analitis, guna meningkatkan keterlibatan dan efektivitas evaluasi. Siswa diharapkan dapat menggunakan *Quizizz* sebagai sarana belajar mandiri untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan berpikir kritis. Pihak sekolah perlu mendukung integrasi teknologi pembelajaran melalui penyediaan sarana dan peningkatan kompetensi guru. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji penggunaan *Quizizz* pada materi atau jenjang berbeda serta mengintegrasikan variabel lain, seperti motivasi belajar atau minat baca untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pembimbing penelitian, Usman dan Abdul Haliq, atas arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada para penguji, pimpinan Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas dukungan akademik yang diberikan. Apresiasi disampaikan kepada pihak MTs. Al-Hikmah Parombean, khususnya kepala sekolah, guru Bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII atas partisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua atas doa, dukungan moral, dan motivasi yang menjadi penguat selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jubah Raja : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 2(1), 63-73. <https://doi.org/10.30734/jr.v2i1.3306>

- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 1, January 2026; Page, 427-432

Email: pantherajurnal@gmail.com

Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248-261.
<https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.214>

Aryani, N., & Lestari, A. (2025). Menerapkan Teori Multimedia *Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12), 1-14. <https://doi.org/10.62281/4cvx8h18>

Hasan, M., Harahap, M., Tahir, T. K., Anwari, T., & Milawati, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.

Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/f6d7x>

Kusuma, B. E., Bafana, A. F., & Abadi, M. (2023). Efektivitas *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Multiverse : Open Multidisciplinary Journal*, 2(3), 331-337. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i3.1178>

Mulatsih, B. (2020). Penerapan *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 19-26. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>

Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game*. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Tri, J., Santoso, B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Efektivitas Media Interaktif *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Business and Accounting Education Journal*, 4(3), 329-336. <https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.