



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA SISWA KELAS VIII SMP AL- WASHLIYAH 8 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2025-2026

Dalila Aulia^{1*}, Diah Kusyanti², Andi Syahputra Harahap³
Universitas AlWashliyah, Medan^{1,2,3}

dalilaaulia96@gmail.com^{1*}, diahkusyanti13@gmail.com²,
andisyahputraharahap11@gmail.com³

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Quizizz application on students' ability to comprehend observational report texts among eighth-grade students of SMP Al-Washliyah 8 Medan in the 2025–2026 academic year. The research applied a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 32 students selected through simple random sampling. The instruments used were comprehension tests and observation sheets. Data were analyzed using the Paired Sample t-test with SPSS version 3.00. The results revealed a significant increase between the pretest mean score (76.69) and posttest mean score (80.53) with a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, the use of the Quizizz application positively influences students' comprehension of observational report texts. The application effectively creates interactive and enjoyable learning experiences while increasing students' motivation.

Keywords: *Quizizz Application, Text Comprehension, Observational Report Text, Interactive Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VIII SMP Al-Washliyah 8 Medan tahun pembelajaran 2025–2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dipilih secara *simple random sampling*. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan memahami teks laporan hasil observasi dan lembar observasi aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 3.00. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan signifikan antara nilai rata-rata pretest (76,69) dan posttest (80,53) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi siswa. Aplikasi ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi siswa.



Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Pemahaman Teks, Teks Laporan Hasil Observasi, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Kharisma, 2020). Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi berbasis digital seperti *Quizizz*, yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan melalui unsur permainan dan kompetisi (Maspupah & Wulan, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan memahami teks menjadi kompetensi yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan keterampilan berbahasa lainnya seperti menulis, berbicara, dan mendengarkan. Salah satu jenis teks yang diajarkan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah teks laporan hasil observasi. Teks ini menuntut kemampuan siswa dalam mengamati, menganalisis, dan menyajikan hasil pengamatan secara objektif, sistematis, dan logis. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SMP Al-Washliyah 8 Medan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur, isi, dan penggunaan bahasa dalam teks laporan hasil observasi. Kemampuan memahami teks laporan hasil observasi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Namun, hasil observasi awal di SMP Al-Washliyah 8 Medan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi, struktur, dan penggunaan bahasa dalam teks laporan hasil observasi. Proses pembelajaran yang masih konvensional menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa (Putri & Afrita, 2020).

Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya inovasi media pembelajaran. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa memanfaatkan media digital yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, pasif, dan tidak termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi cenderung rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP Al-Washliyah 8



Medan, diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan siswa pada materi teks laporan hasil observasi masih berada pada kisaran 70–75, sementara KKM yang ditetapkan adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kemampuan yang diharapkan. Guru juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dan belum melibatkan teknologi secara maksimal. Padahal, di era digital ini, siswa sangat akrab dengan perangkat teknologi seperti ponsel dan komputer yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.

Salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara daring. Melalui *Quizizz*, siswa dapat menjawab pertanyaan dalam format kuis yang menarik dengan tampilan warna, musik, dan skor yang menambah semangat belajar. Aplikasi ini juga dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, sehingga fleksibel dan mudah diakses oleh siswa (Maspupah & Wulan, 2021). Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Kharisma (2020), pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, karena siswa terlibat aktif secara langsung. Siswa dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, dan mendapatkan umpan balik secara instan atas jawaban yang diberikan. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk memperbaiki hasil belajarnya.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan hasil positif dari penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian oleh Dika dan Warkito (2023) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur teks laporan hasil observasi sekaligus memperbaiki penggunaan ejaan sesuai EYD. Penelitian lain oleh Irfansyah dkk (2024) menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di sekolah. Selain aspek motivasi dan keaktifan, penggunaan *Quizizz* juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Menurut Humairoh (2023), pembelajaran berbasis *gamifikasi* seperti *Quizizz* memungkinkan siswa mengulang materi dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga daya ingat dan pemahaman konsep menjadi lebih kuat. Interaksi yang terjadi selama permainan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan cepat dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai alat belajar yang efektif dalam memperkuat pemahaman terhadap teks.

Berdasarkan berbagai pandangan dan hasil penelitian di atas, penggunaan *Quizizz* diyakini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya kemampuan memahami teks laporan hasil observasi di SMP Al-Washliyah 8 Medan. Melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, memahami isi teks secara mendalam, serta mampu mengidentifikasi struktur



dan ciri kebahasaan teks dengan lebih baik. Pembelajaran yang berbasis teknologi seperti ini juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kreativitas dan kemandirian belajar siswa. Menurut Nadeak dan Rambe (2024), penerapan bahan ajar berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman siswa terhadap teks laporan hasil observasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dika dan Warkito (2023) yang menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan keterampilan penggunaan EYD serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji sejauh mana pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi pada siswa SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Satu kelompok siswa diberikan tes awal (*pretest*), diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz*, kemudian diberikan tes akhir (*posttest*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Al-Washliyah 8 Medan yang berjumlah 128 siswa. Sampel penelitian sebanyak 32 siswa diambil dengan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan memahami teks laporan hasil observasi sebanyak 20 butir soal dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Validitas instrumen diuji dengan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Analisis data meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene Test), dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan SPSS 3.00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VIII SMP Al Washliyah 8 Medan tahun pembelajaran 2025-2026. Untuk mengetahui terdapat tidaknya pengaruh maka peneliti memaparkan data hasil penelitian kemudian dilanjutkan dengan analisis instrument, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Tahapan awal sebelum melakukan analisis lebih lanjut, peneliti melakukan pengujian terhadap persyaratan analisis untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi statistik yang diperlukan. Pengujian yang dilakukan meliputi uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji lineritas.

Uji Normalitas

Tabel 1. Tabel Uji Normalitas
Tests of Normality

<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		<i>Shapiro-Wilk</i>			
<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>



Kemampuan Memahami <i>Prestest</i>	.146	32	.083	.936	32	.058
Kemampuan Memahami <i>Posttest</i>	.123	32	.200*	.943	32	.091

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dipeloreh nilai signifikansi *posttest* Sig = 0,91 nilai ini lebih besar dari 0,05 maka data *posttest* berdistribusi normal dan nilai signifikansi *pretest* Sig = 0,058 nilai ini lebih besar dari 0,05 maka data *pretest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Memahami <i>Posttest</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.922	7	20	.0119

Sumber: Pengolahan Data Menggunakan SPSS 3.00 (2025)

Berdasarkan data tabel 4.2 hasil uji homogenitas dengan nilai sig.= 0,119 (sig.> 0,05), maka hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi.

Uji Paired Sample t-test

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples t-test

Paired Samples Statistics

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	Kemampuan Memahami <i>Prestest</i>	76.69	32	3.277	.579
	Kemampuan Memahami <i>Posttest</i>	80.53	32	3.464	.612

Sumber: Pengolahan Data Menggunakan SPSS 3.00 (2025)

Hasil uji *paired sample statistics*, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 76,69 dengan standar deviasi 3.227, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,53 dengan standar deviasi 3.464. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah dilakukan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif, musik, dan skor instan yang disediakan *Quizizz* membuat proses belajar lebih menarik dan kompetitif (Ananda &



Safriana, 2023). Hasil ini diperkuat oleh penelitian Irfansyah dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Humairoh (2023) menegaskan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* dapat dijadikan solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman teks siswa sekaligus menumbuhkan semangat belajar di era digital.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP Al-Washliyah 8 Medan pada tahun pembelajaran 2025–2026. Penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*, di mana satu kelompok siswa diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, yang menandakan bahwa penggunaan *quizizz* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi, struktur, dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan memahami teks laporan hasil observasi. Selain memberikan dampak pada pencapaian akademik, penerapan *quizizz* juga berkontribusi pada suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat saat mengikuti kuis interaktif yang disajikan melalui aplikasi. Desain kuis yang kompetitif dan visual yang menarik membuat mereka lebih fokus dan tertantang dalam memahami materi. Umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi juga membantu siswa dalam mengenali dan memperbaiki kesalahan mereka secara cepat. Penggunaan aplikasi *quizizz* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Aplikasi ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Safriana, D. (2023). *Feedback-based Learning through Quizizz Application in Language Classes. Journal of Educational Technology*, 10(3), 155–163.
- Dika, P., & Warkito, H. (2023). *Penerapan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penggunaan EYD dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 45–56.
- Eminarti, N., Sulfasyah, & Rahmawati, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Kemampuan Membaca dan Minat Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(4), 200–210.
- Humairoh, L. (2023). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 33–42.
- Irfansyah, M., et al. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK. Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 6(2), 77–89.
- Kharisma, R. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran di Era Digital. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 12–20.
- Maspupah, T., & Wulan, R. (2021). *Gamification in Education: The Role of Quizizz in Student Engagement. International Journal of Instructional Media*, 19(1), 85–96.
- Nadeak, B., & Rambe, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Modern*, 11(1), 10–19.
- Putri, F., & Afnita. (2020). *Kesulitan Siswa dalam Menulis dan Memahami Teks Laporan Hasil Observasi. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 55–64.
- Sakti, R. (2023). *Perubahan Metode Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Solusi Guru Bahasa. Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 7(3), 98–107.