Journal of Education Development & Technology Research
Vol. 2, No. 1 April (2026) · pp. xx–xx
p-ISSN 0000-0000 · e-ISSN 0000-0000
https://eduvantatechjournal.co.id

PUBLISHED BY
PT EDUCATION ADVANTAGE TECHNOLOGY

TEMPLATE KEY ■ Grey guidance text: you (the author) write here. ■ Tinted text: completed by the Desk Editorial. Do not edit it.
Add a co-author by copying a row of the author table (and of the CRediT table). Header, footer, licence, article history, certificate and editorial record are filled from OJS. This key and the style guide are removed before publication.

RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA

1 **Marjan Rasyid** CORRESPONDING AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia
jenrasyid2601@gmail.com

2 **Ana Sisilia** AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia

ARTICLE HISTORY
Received 15 Maret 2026
Revised 26 Maret 2026
Accepted 02 April 2026
Published 24 April 2026

KEYWORDS
Quizziz,Kreativitas, Antusias Belajar Siswa

DOI
https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx

ARTICLE LINK
https://journal.example.org/article/view/xxx

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap kreativitas dan antusias belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kreativitas dan antusias belajar siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

© 20xx The Author(s). The authors retain copyright and grant Journal of Education Development & Technology Research the right of first publication. This is an open access article distributed under the terms of the **CC BY-NC-SA 4.0** license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), which permits non-commercial use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, provided the original work is properly cited and adaptations are shared under the same license.

1. Introduction

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa. Namun, pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan kuis interaktif dengan tampilan menarik dan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan Quizizz dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz diharapkan mampu meningkatkan kreativitas serta antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pada praktiknya, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering membuat siswa kurang berpartisipasi dan cepat merasa jenuh. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa. Melalui penggunaan Quizizz, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Methods

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket untuk mengetahui tingkat kreativitas dan antusias belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz guna mengetahui peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa. Observasi bertujuan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket bertujuan memperoleh informasi mengenai respons, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti menggunakan indikator kreativitas untuk menilai kemampuan siswa menghasilkan gagasan, mengembangkan jawaban, dan menunjukkan keaktifan berpikir selama kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menganalisis data dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas dan antusiasme belajar siswa. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan dapat dilanjutkan dengan uji statistik yang sesuai dengan karakteristik data. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan mengidentifikasi peningkatan kreativitas dan antusiasme belajar siswa setelah penggunaan media Quizizz.

3. Results

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Quizizz dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa. Sebelum penggunaan Quizizz, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif saat kegiatan berlangsung. Setelah Quizizz diterapkan, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, seperti lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta menunjukkan minat yang besar terhadap materi pembelajaran.

Hasil ini diperkuat oleh temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Quizizz dan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi,

konsentrasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, memecahkan masalah, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan antusias belajar siswa.

4. Discussion

Menurut Dewi,S.K (Salsabila et al., 2020) Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Purba (Citra & Rosy, 2020) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Menurut Alfera Bekti Susanti (Mawaddah et.al 2021) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.Menurut Munandar (Putro, 2016) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Menurut Sumanto (Primawati, 2023) Kreativitas adalah kemampuan seseorang (atau sekelompok orang) yang memberikan kemampuan untuk menemukan pendekatan atau terobosan baru untukmemecahkansituasi atau masalah tertentu yang seringkali mengarah pada penyelesaian masalah dengan cara-carab aru dan kreatif,unik,berbeda dan lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Meador (Taliak et al., 2024) Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk kreativitas siswa, yang merupakan salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran. Dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa, metode pembelajaran berbasis proyek telah menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, yang bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah.

Menurut Nugraha (Kartini & Sujarwo, 2014) Mengatakan Pengembangan kreativitas pada anak pra-sekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kuriku-lum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afek-tif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan, untuk kemampu-an atau keterampilan, produk benda/sesua-tu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan.

Menurut Campbell (Sunarto, 2018) kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang.

Menurut Wiradarma (Rahmah & Hidayat, 2022) Kurangnya antusiasme belajar harus segera diatasi karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampak tersebut di antaranya adalah penguasaan materi siswa akan kurang yang dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Tingkat antusiasme belajar berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa sehingga antusiasme belajar siswa harus sangat diperhatikan oleh pendidik. Menurut Latuheru (Windawati & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwamedia pembelajaran adalah bahan, alat,atau teknik yang digunakan dalamkegiatan pembelajaran yang berguna agar dalam proses interaksi komunikasipendidikan antara guru dan siswa dapatberlangsung secara tepat guna danberdaya guna.

Menurut Aini (Yuliawati et al., 2025) Menyebutkan bahwa siswa Generasi Alpha lebih tertarik pada pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, yang sesuai dengan gaya hidup mereka yang serba digital. Jika guru tidak menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, maka motivasi dan antusiasme belajar siswa bisa menurun. Media pembelajaran berupa permainan berbasis media digital yang marak digunakan yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan suatu bentuk media digital berupa permainan yang menyajikan latihan-latihan soal yang dapat menunjang proses pendistribusian materi ajar sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Ulhusna, Dewimarni, & Rismaini, 2021). *Quizizz* tergolong sebagai media yang menyenangkan, formatif, multiplayer, dan dapat diakses melalui gawai, laptop, PC, dan sebagainya (Suharsono, 2020). Melalui *Quizizz* diharapkan dapat merangsang minat peserta didik untuk mengulang kembali materi-materi yang muncul di dalam latihan soal (Supriadi, dkk, 2021).

Optimalisasi sistem evaluasi memiliki dua makna. Pertama adalah sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal. Kedua, evaluasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan(Mahirah, 2017: 257). Evaluasi dianggap penting, karena dengan evaluasi, seorang pengajar dapat mengetahui apakah siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan, apakah mereka bersikap sebagaimana yang diajarkan, apakah mereka telah memiliki keterampilan, mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dan menentukan kebijakan selanjutnya.

Maka dari itu, evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, sehingga guru mau tidak mau harus melakukan evaluasi pembelajaran (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015).Evaluasi merupakan proses terakhir dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar dan sejauh mana pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Selama ini guru melakukan penilaian hasil belajar atau tes hasil belajar siswa menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test)(Abi, 2016: 39). Secara psikologis paper based test dapatmenimbulkan kecemasan siswa(Kuncahyono, Suwandayani, &

Muzakki, 2020: 158). Hal ini dikarenakan kondisi pengawas yang ada disekitar siswa membuat suasana yang mencemaskan bagi siswa.

Selain itu, soal dari percetakan atau fotokopi terkadang masih ada yang kualitasnya rendah, kurang menarik, buram, dan terdapat tulisan yang kurang jelas akibat kesalahan teknis dalam penggandaan soal (Abi, 2016: 39). Permasalahan ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana evaluasi belajar yang menyenangkan serta menarik siswa dalam pengerjaannya. Maka dari itu, diperlukan sarana evaluasi yang sejalan dengan penciptaan suasana yang menarik dan menyenangkan, seperti halnya evaluasi belajar menggunakan game atau permainan. Salah satu dampak positif penggunaan game dalam pembelajaran adalah gamemenyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika (Henry, 2010: 53-54). Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan ini, peneliti memilih platform Quizizz.

5. Conclusion

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mendorong perubahan sosial di masyarakat. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengalami perubahan dalam pola pikir, perilaku, serta cara menjalani kehidupan sehari-hari menjadi lebih baik dan lebih maju. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan juga berpengaruh terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta peningkatan taraf hidup masyarakat. Dengan pendidikan yang baik, masyarakat menjadi lebih terbuka terhadap perubahan, mampu berpikir kritis, serta dapat menghadapi tantangan perkembangan zaman dan globalisasi.

Selain memberikan dampak positif, pendidikan juga masih menghadapi berbagai hambatan seperti kurangnya pemerataan pendidikan, keterbatasan fasilitas, dan faktor ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Secara keseluruhan, pendidikan merupakan salah satu sarana utama dalam menciptakan perubahan sosial yang positif. Dengan pendidikan yang berkualitas, masyarakat dapat menjadi lebih maju, sejahtera, dan memiliki kehidupan sosial yang lebih baik di masa depan.

6. References

Alit Yuliawati & Bintang Simbolon (2021) Peran Generasi Guru Dalam Membangun Antusiasme Belajar Siswa Generasi Alpha di SD ST Bellarminus Bekasi. Jurnal ILMIAH GLOBAL EDUCATION,6 (3) 1792- 1794 Doi: https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4159

Ashimatul Wardah Al Mawaddah, & M.Thamrin Hidayat (2021), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 5 (5), 2580-1147 DOI: 10.31004/basicedu.v5i5.1288

Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Cahyani Amildah Citra & Brillian Rosy (2020) Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP), 8 (2), 262 Doi:https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Desi Luthfiana Rahma & Muhamad Taufik Hidsyat (2022) Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, 6 (4) 6361-6362 Doi: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259

Dwi Ratna Sari Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar Magelang,Alifmatika Jurnal ofmathematics Education And Learning https://orcid.org/0000-0003-2362-3668 DOI: https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17

Jeditia Taliak & ,Taufiq Al Farisi et al., (2024), Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. Journal of Education Research. 5 (1) 583-584 Doi:https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876

Kartini Sujarwo (2014), Penggunaan Media Pembelajaranplastisinuntuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat. 1 (2) 199-200 Doi: https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689

Khamim Zarkasih Putro (2016), Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. Jurnal APLIKASIA (Aplikasi-Aplikasi Ilmu Agama). 16 (1), 19-22.Doi:https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170.

Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinilllah, Annisa Agustina DOI: 10.31004/basicedu.v6i2.2467

Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 3(3), 2023, 194-200 https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3080

Ririn Windawati & Henny Dewi Koeswanti (2021) Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, 5 (2) 1027-1028 Doi: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835

Sunarto (2018), Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. Jurnal REFLEKSI EDUKATIKA. 8 (2) 107-108 Doi:https://doi.org/10.24176/re.v8i2.238

Unik Hanifah Salsabila & Lefone Shiflana Habiba (2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA., Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. 4 (2), 165 doi: http://dx.doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787.

Yayuk Primawati (2023), Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Jurnal of Early Childhood Studies. 1 (2), 1-4 https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31