

DAMPAK IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 18 GARUT

Fathan Hasan Nur Fadil¹, Aceng Ahmad Rodian Susila², Efi Sofiah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Garut

fathanhasannurfadil@gmail.com¹, acengahmad.rs@institutpendidikan.ac.id²,
efisofiah68@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain dua kelas eksperimen: kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan LKPD. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi belajar menggunakan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS V.25. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,338 > t_{tabel} = 2,024$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 38$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan yang menggunakan LKPD. Hasil angket menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, dengan skor tertinggi pada indikator *satisfaction* (86%) dan *attention* (84%). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat dijadikan alternatif efektif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada konteks pembelajaran digital. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran gamifikasi di sekolah menengah.

Kata Kunci: *Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the implementation of interactive learning media Quizizz on the learning motivation of class X students of SMA Negeri 18 Garut. The study used a quantitative approach with a two-class experimental design: an experimental class using Quizizz media and a control class using LKPD. The research sample consisted of 40 students selected by simple random sampling technique. Data were collected through learning achievement tests and learning motivation questionnaires using the ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-tests with the help of the SPSS V.25 program. The results of the analysis showed that the $t\text{-value} = 3.338 > t\text{-table} = 2.024$ at a significance level of 0.05 with $df = 38$, so there was a significant difference between the learning outcomes of students using Quizizz learning media and those using LKPD. The

questionnaire results showed that the level of student learning motivation was in the high category, with the highest scores on the satisfaction (86%) and attention (84%) indicators. Thus, the use of this learning media provides empirical evidence that the use of Quizizz not only increases motivation, but also creates a more interactive and enjoyable learning experience. The research implications show that Quizizz can be an effective alternative for teachers in increasing learning motivation in digital learning contexts. This research contributes to the development of gamification learning media in secondary schools.

Keywords: *Quizizz, Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Namun, dalam praktiknya mengajar di sekolah menengah atas masih banyak menghadapi masalah, seperti siswa yang kurang aktif, metode pengajaran yang monoton, serta mengandalkan metode ceramah yang membuat suasana kelas tidak hidup. Kondisi ini menyebabkan semangat belajar siswa berkurang, terutama para siswa kelas X yang sedang beradaptasi dengan sistem belajar baru di jenjang menengah atas.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti power point, youtube, ataupun sistem berbasis e-learning sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) membangkitkan media keinginan pembelajaran dan minat dapat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Salah satu isu yang sering terjadi adalah kurangnya pemakaian media digital interaktif dalam proses belajar. Padahal, teknologi informasi telah berkembang dan memberikan berbagai platform yang bisa dimanfaatkan untuk membuat proses belajar lebih menarik. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Quizizz memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, Quizizz menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Quizizz dapat

diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi Quizizz (www.quizizz.com), telah 10 juta siswa menggunakan Quizizz, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan.

Menerapkan Quizizz di kelas X SMAN 18 Garut sangat relevan karena siswa di sana lebih tertarik dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Topik ini sangat penting karena motivasi belajar merupakan faktor utama dalam kesuksesan pendidikan. Tanpa motivasi, siswa kesulitan mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Dengan memanfaatkan media digital seperti Quizizz, diharapkan akan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Motivasi belajar peserta didik itu sendiri akan sangat berpengaruh pada hasil belajar yang akan peserta didik capai kedepan. Dengan demikian maka semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka akan semakin baik hasil belajar yang akan dicapai begitupun sebaliknya jika semakin rendah motivasi belajar peserta didik maka akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik.

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pendidikan dari guru kepada siswa. Menurut Falahudin (2017), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, memperjelas materi, dan menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan perhatian serta partisipasi siswa (Li & Tsai, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Quizizz, namun sebagian besar berfokus pada jenjang SMP dan mahasiswa. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji dampak Quizizz pada siswa SMA kelas X, yang memiliki karakteristik belajar berbeda.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien akan membuat siswa semangat dalam belajar dan terus memicu siswa untuk makin tekun dalam belajar dengan hal ini maka akan menimbulkan peningkatan minat dan hasil belajar yang akan diperoleh siswa dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa, dan (2) menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan kuis interaktif dengan fitur umpan balik langsung, skor otomatis, dan elemen kompetisi. Fitur gamifikasi yang ada pada Quizizz membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz bisa meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sitompul (2023) menyatakan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dan lebih semangat belajar ketika menggunakan Quizizz dibandingkan metode tradisional. Hal ini juga disampaikan oleh Narpila (2023), yang mengatakan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi karena bisa menciptakan suasana yang kompetitif namun juga menyenangkan dalam kelas.

Secara empiris, beberapa penelitian membuktikan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan prestasi akademik siswa. Nainggolan (2022) menemukan bahwa penggunaan Quizizz pada siswa kelas X memberikan peningkatan signifikan dalam hasil tes setelah pembelajaran. Sementara itu, Rulismi (2024) mencatat bahwa minat belajar siswa meningkat secara konsisten ketika media ini diterapkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Formosa Publisher (2023) menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi penuh ketika pembelajaran menggunakan Quizizz. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa mekanisme gamifikasi, umpan balik instan, dan fleksibilitas format merupakan faktor penting yang mendorong efektivitas penggunaan Quizizz.

Namun, ada juga kritik yang perlu diperhatikan. Beberapa penelitian melaporkan bahwa perbedaan hasil belajar antara penggunaan Quizizz dengan metode lain tidak selalu signifikan. Efektivitas penggunaan Quizizz sangat tergantung pada desain soal, integrasinya dalam rencana pembelajaran, serta kesiapan infrastruktur pendukung seperti perangkat dan koneksi internet. Selain itu, kebanyakan penelitian masih berada di tingkat kecil, konteks lokal, dan durasi intervensi singkat, sehingga belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang. Keterbatasan lain yang perlu diperhatikan adalah adanya efek novelty, di mana siswa cenderung antusias karena media ini masih baru, namun belum jelas sejauh mana keberlanjutannya dalam jangka waktu yang lebih lama.

Dengan demikian, berdasarkan literatur yang ada, dapat disimpulkan bahwa Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, terutama di

tingkat SMA. Akan tetapi, efektivitasnya tidak bisa dilihat secara universal dan sangat bergantung pada konteks pengimplementasian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut di kelas X SMAN 18 Garut penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris yang lebih spesifik mengenai bagaimana Quizizz dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks sekolah tersebut.

Langkah-langkah membuat kuis pada platform *Quizizz* yang dapat diikuti oleh seorang guru adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan pembelajaran dengan membuat akun terlebih dahulu pada *quizizz* dengan mengunjungi situs www.Quizizz.com
2. Untuk membuat akun *quizizz* kita bisa login menggunakan akun google atau gmail yang sudah kita punya terlebih dahulu.
3. Kemudian kita pilih peran sebagai guru atau teacher dan melengkapi semua data yang diminta pada akun *quizizz*.
4. Kemudian untuk membuat kuis maka, klik opem *quizizz* creator kemudian isi nama kuis sesuai dengan yang disiapkan dan membuat pertanyaan bisa diketik sendiri atau di export dari dokumen baik pdf maupun word, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “question preview” melihat embali soal kuis dan jawaban yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru, menghapus soal yang tidak diperlukan, klik finished jika sudah pas soal yang dibuat.
5. Memberikan soal kuis kepada siswa untuk dikerjakan dengan cara membagikan kode yang ada pada kuis atau bisa juga dengan scan barcode.
6. Guru dapat melihat pada akun *quizizz* seberapa banyak siswa yang sudah mulai mengerjakan, berapa banyak

soal yang sudah dikerjakan, dan guru juga bisa melihat peringkat siswa tertinggi, siswa yang mendapatkan nilai terendah. Dan hasil kuis bisa di print untuk dijadikan pegangan guru dan siswa.

Langkah-langkah untuk siswa dapat mengerjakan *quizizz* dengan baik dan benar.

1. Siswa masuk ke *quizizz* kemudian klik join.quizizz.com di browser handphone ataupun laptop masing-masing.
2. Siswa bisa menggunakan akun google ataupun alamat *email*, setelah masuk maka siswa akan terlihat di layar laptop guru tersebut.
3. Setelah bergabung siswa akan mengerjakan kuis yang telah disediakan. Setelah mengerjakan maka siswa akan bisa melihat nilai secara langsung.

C. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa sangat erat keterkaitannya dengan minat, kepribadian dan konsep diri seseorang bisa juga faktor keturunan, pengaruh teman sebaya dan juga lingkungan hidup. Dalam implementasinya, minat atau dorongan dalam diri seseorang terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengimplemetasikan dirinya melalui belajar. Dimana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dimiliki siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut yang berjumlah 20 siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang

menggunakan banyak angka atau kuantitas suatu produk dalam penelitian. Ini sejalan dengan pendapat Arikunto, penelitian kuantitatif dituntut banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya (Suharsimi Arikunto,2002). Jenis penelitian ini adalah penelitian 2 kelas eksperimen dimana kelas eksperimen pertama mendapatkan perlakuan produk media pembelajaran menggunakan *quizizz*, sedangkan kelas eksperimen kedua mendapatkan perlakuan produk media pembelajaran menggunakan LKPD.

Dalam desain penelitian ini kedua kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang akan diberikan pembelajaran terlebih dahulu, sebelum dilakukan penerapan produk. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan produk untuk mengerjakan kuis menggunakan *quizizz*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan produk untuk mengerjakan kuis menggunakan LKPD.

Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling yakni pengambilan sampel dengan cara acak. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif Quizizz, sedangkan variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Instrumen yang digunakan adalah instrumen soal-soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 5 nomor soal dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda dan instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi siswa berbentuk *google form* angket. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Angket yang digunakan adalah angket model ARCS (Attention,

Relevance, Confidere, Satisfaction) oleh John Keller, yang terdapat empat indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur motivasi belajar siswa yakni, perhatian (Attention), relevansi (Relevance), percaya diri (Confidere), dan kepuasan (Satisfaction).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk soal-soal dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T terhadap uji hipotesis dengan program SPSS (*Statistical Program for Social Science*). Instrumen angket divalidasi oleh dua ahli materi dan dinyatakan valid. Nilai reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,87 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik.

Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan tahapan uji normalitas, homogenitas, dan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

- Ho = tidak terdapat dampak media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut.
- H1 = terdapat dampak media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan menggunakan media Quizizz dan LKPD. Hasil belajar didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan jumlah hasil belajar dengan nilai rata-rata 93,00, sedangkan kelas kontrol

mendapatkan nilai rata-rata 73,00. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan diuji menggunakan t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Perhitungan analisis signifikansi ini menggunakan SPSS, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Group Statistics					
KETERANGAN		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASILNILAISISWA	Quizizz	20	93.00	13.416	3.000
	LKPD	20	73.00	23.193	5.186

Gambar 1. Group Statistics

Tabel 1. T-Test

Rata - Rata		t _{hitung}	t _{ta}	d	Ket
		g	bel	b	
Kelas Eksperimen	Kelas	3,33	2,024	3	t _{hitung} >t _{tabel}
	Kelas	8		8	
men	Kont				
	rol				
93,00		73,0			
		0			

Berdasarkan pada tabel t-test tersebut dapat diketahui bahwa nilai thitung hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3,338. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan db=38 diperoleh nilai ttabel sebesar 2,024. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai thitung lebih besar daripada ttabel, Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai thitung lebih besar daripada ttabel atau 3.338>2,024, Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut yang dilakukan mulai tanggal 15 Oktober 2025. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *quizizz* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran *quizizz*. sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima artinya terdapat dampak media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut.

B. Motivasi Belajar Siswa

Dalam mengukur tingkat motivasi belajar siswa, siswa diberikan angket dalam bentuk google form dengan 4 komponen. Berikut hasil dari angket tersebut setelah diuji validitas dan reliabilitasnya;

Tabel 2. Hasil Angket

N	Pernyataan	Indikator	r hitung	Ket
1	Saya merasa lebih fokus belajar ketika guru menggunakan Quizizz	A	9,4	Valid
2	Quizizz membuat saya lebih tertarik memperhatikan materi	A	6,8	Valid
3	Tampilan visual/audio membantu memahami soal	A/R	6,8	Valid
4	Pertanyaan sesuai materi	R	0,6	Tidak Valid
5	Quizizz membantu memahami konsep sulit	R/C	12,8	Valid
6	Quizizz relevan dengan kebutuhan saya	R	12,2	Valid
7	Skor/peringkat memotivasi belajar lebih giat	C	11,4	Valid
8	Quizizz membuat saya yakin dapat meningkatkan hasil	C	9,5	Valid
9	Saya merasa puas dengan pembelajaran	S	11,9	Valid

	menggunakan Quizizz			
10	Saya semangat karena melihat hasil langsung	S	6,5	Valid
11	Belajar dengan Quizizz menyenangkan	S	8,4	Valid

Keterangan:

Jumlah responden : 20 siswa

Skala : 1 (STS) – 5 (SS)

Instrumen	Jumlah Item	Cronbach Alpha	Kategori
ARCS	11	0,999	Sangat Tinggi (Reliable)

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 11 butir instrumen motivasi belajar, hampir seluruh item memiliki nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel, sehingga semua pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar pada siswa.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas dengan menggunakan koefisien Cronbach Alpha menghasilkan nilai 0,999, yang berada pada kategori sangat tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil. Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur yang akurat dan konsisten dalam mengumpulkan data penelitian.

Tabel 3.

Indikator Motivasi	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
--------------------	----------------	----------------	----------

Perhatian (Attention)	4,2	84%	Sangat Baik
Relevansi (Relevance)	4,0	80%	Baik
Kepercayaan Diri (Confidence)	4,1	82%	Baik
Kepuasan (Satisfaction)	4,3	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Aspek kepuasan (86%) dan perhatian (84%) mendapat skor tertinggi, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih terfokus. Di sisi lain, aspek relevansi (80%) dan kepercayaan diri (82%) juga cukup baik, artinya materi dianggap sesuai dengan kebutuhan siswa dan membantu meningkatkan rasa percaya diri saat mengerjakan tugas.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *quizizz* memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberi pengaruh positif terhadap pemahaman siswa kelas X SMA Negeri 18 Garut. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbentuk kuis berbasis permainan karena dengan media Quizizz, siswa tanpa sadar telah diajak belajar sambil bermain. Dari pihak siswa, siswa merasa terbantu dengan latihan soal berbentuk kuis sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Berdasarkan pengamatan penelitian dan hasil angket dapat dikemukakan beberapa hal, di antaranya sebagai berikut:

1. Motivasi belajar yang kuat memengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini mencakup 4 komponen, attention (perhatian), relevance (relevansi), confidence (percaya diri), dan satisfaction (kepuasan). Motivasi siswa adalah faktor yang sangat signifikan dalam mencapai hasil belajar (Taurina, 2015: 2629). Hasil angket ARCS menunjukkan bahwa indikator Satisfaction menjadi aspek dengan skor tertinggi, mencerminkan bahwa siswa merasa puas dan termotivasi selama penggunaan Quizizz.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013: 122). Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik. Penerapan Quizizz dalam pembelajaran mendapat respon positif dari guru ataupun siswa. Media Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Lalu bagi siswa, Quizizz dianggap menjadi

media pembelajaran yang menarik, karena media Quizizz memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Benufinit & Malaikosa (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif. Selain itu, Hafiyya & Hadi (2023) juga melaporkan peningkatan signifikan pada indikator kepuasan dan perhatian siswa setelah menggunakan media berbasis gamifikasi. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan pada indikator *Confidence*, yang berada pada kategori sedang. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh tingkat kesulitan soal yang lebih tinggi pada pembelajaran di SMA Negeri 18 Garut dibandingkan penelitian sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 18 Garut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} (3,338) > t_{tabel} (2,024)$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = 38$, sehingga

dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media Quizizz dengan yang menggunakan LKPD.

Motivasi belajar siswa meningkat secara menyeluruh pada empat indikator ARCS, dengan tingkat kepuasan dan perhatian siswa tergolong sangat baik. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus, percaya diri, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, media Quizizz layak dijadikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis sadar bahwa di dalam proses penulisan artikel jurnal ini terdapat kendala yang penulis hadapi. Namun, dengan berkat dan rahmat dari Tuhan Yang Maha Kuasa serta dukungan dari berbagai pihak, penulis berhasil mengatasi semua kendala yang dihadapi. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, dan nasihat selama proses penulisan ini, khususnya kepada, Bapak Dr. Iman Nasrulloh, M.Pd sebagai dosen pengampu mata kuliah Publikasi Teknologi Informasi sekaligus ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Aceng Rodian Susila M. Pd dan Efi Sopiha selaku dosen pembimbing. Syifa Nurul Hikmah selaku calon istri aamiinn yang setia mendampingi, menasihati, membantu, mendukung penulis selama penyelesaian penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Benufinit, Y. A., & Malaikosa, A. R. P. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi*

- Informasi* (JUKANTI), 7(1).
<https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/1268>
- [2] Solikah, H. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020* [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya]. *Jurnal Mahasiswa UNESA*.
- [3] Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>
- [4] Nurfaizah, A. P., Said, A. A., & Latief, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382.
<https://eprints.unm.ac.id/28167/1/10%2033079-82266-2-PB.pdf>
- [5] Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- [6] Afrida, D. N. (2025). Penerapan media Quizizz terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendas*.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26114>
- [7] Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Sebatik*, 28(2).
<https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/2526>
- [8] Nurfaizah, A. P., Said, A. A., & Latief, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382.
<https://eprints.unm.ac.id/28167/1/10%2033079-82266-2-PB.pdf>
- [9] Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>