

Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin

Naomi Khoirunnisa Aulia Ningsih

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa
Jl. Brigjend Dharsono Bypass No. 20, Kertawinangun, Kecamatan Kedawung, Kabupaten
Cirebon, Jawa Barat
naomikhoirunnisaa@gmail.com

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dapat membuat pembelajaran kurang menarik sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dan model *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 16 siswa kelas VIII dengan teknik sampling jenuh. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* melalui aktivitas kuis interaktif dan unsur *gamification* dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk mendukung motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Quizizz*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Informatika

Abstract

Learning motivation is an important factor in supporting students' involvement during the learning process. The use of conventional learning media can make learning less engaging, so more interactive media is needed. This study aims to determine the effect of using Quizizz as an interactive learning media on the learning motivation of eighth-grade students in Informatics learning at SMP IT Al-Muhsinin. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design and a one group pretest-posttest model. The sample consists of 16 eighth-grade students selected through saturated sampling. Learning motivation data are collected using a questionnaire administered before and after the use of Quizizz. The data are analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results show a significant difference in students' learning motivation before and after the use of Quizizz. The use of Quizizz through interactive quizzes and gamification supports students' involvement in the learning process. Quizizz can be used as an interactive learning media to support students' learning motivation.

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

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan saat ini.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai dorongan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi berasal dari kekuatan dalam maupun luar diri seseorang yang mendorongnya untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi berfungsi sebagai daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungannya, serta memberikan arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Uno, 2014). Motivasi belajar peserta didik dapat ditunjukkan melalui ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai masalah, kemandirian dalam belajar, serta kesenangan dalam mencari dan memecahkan soal (Ikhwandari, 2019).

Proses pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan observasi peneliti, proses pembelajaran di SMP IT Al-Muhsinin masih banyak menggunakan cara lama atau konvensional dalam penyampaian materi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk menciptakan situasi belajar yang dapat meningkatkan perhatian dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan membantu peserta didik memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran dapat berupa alat elektronik, media cetak, maupun media digital yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar (Arsyad, 2011). Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Heinich et al., 2002).

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan menggabungkan unsur *gamification* dalam kegiatan belajar. Penggunaan fitur seperti poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik secara langsung dapat membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar melalui aktivitas kuis yang menyenangkan dan interaktif (Citra & Rosy, 2020).

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran telah diteliti dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Febriyanty, Suryaningsih, dan Iska (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Handayani, Hermansyah, dan Susanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Rohmah (2024) menunjukkan bahwa implementasi media *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya keterkaitan penggunaan *Quizizz* dengan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran Informatika siswa kelas VIII dengan materi sistem bilangan. Penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui aktivitas kuis dan unsur interaktif yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi menjadi daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Uno, 2014). Motivasi belajar juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Motivasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui beberapa indikator yang menunjukkan adanya dorongan dalam kegiatan belajar. Indikator tersebut meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Ikhwandari, 2019). Indikator tersebut digunakan untuk melihat motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar menjadi variabel yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

2.2 Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu peserta didik memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran dapat berupa alat elektronik, media cetak, maupun media digital yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar (Arsyad, 2011).

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan menggabungkan unsur *gamification* dalam proses pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam kegiatan kuis, seperti poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik secara langsung. Fitur tersebut memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Citra & Rosy, 2020).

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar melalui kuis yang interaktif. Unsur *gamification* dalam *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif melalui penggunaan poin dan peringkat. Selain itu, umpan balik secara langsung memungkinkan peserta didik mengetahui hasil dari aktivitas yang telah dilakukan. Karakteristik tersebut menjadikan *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.3 Penggunaan Quizizz dan Motivasi Belajar

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. *Quizizz* menyediakan aktivitas pembelajaran dalam bentuk kuis yang dilengkapi dengan unsur permainan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik. Penggunaan poin, peringkat, dan umpan balik dalam kegiatan kuis dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengikuti aktivitas pembelajaran dan menyelesaikan soal yang diberikan.

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan *Quizizz* dan motivasi belajar siswa. Febriyanty, Suryaningsih, dan Iska (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Handayani, Hermansyah, dan Susanti (2022) juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Rohmah (2024) menunjukkan bahwa implementasi media *Quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut memperkuat keterkaitan penggunaan *Quizizz* dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu tersebut, penggunaan *Quizizz* memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar peserta didik. Media ini menyediakan aktivitas kuis yang interaktif serta dilengkapi dengan unsur *gamification* yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan *Quizizz* diterapkan pada pembelajaran Informatika kelas VIII dengan materi sistem bilangan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dan model *one group pretest-posttest*. Desain penelitian dilakukan dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa, kemudian memberikan perlakuan berupa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran, dan selanjutnya memberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan setelah perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SMP IT Al-Muhsinin yang beralamat di Mandala, Kecamatan Dukupuntang, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat, pada 22 Mei sampai 20 Juli 2025.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP IT Al-Muhsinin yang berjumlah 16 siswa. Sampel penelitian berjumlah 16 siswa yang digunakan dalam analisis data motivasi belajar. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan skala Likert empat pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pernyataan dalam angket disusun berdasarkan faktor motivasi belajar yang meliputi minat, perhatian, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian, seperti data siswa, absensi, dan catatan hasil yang relevan.

Validasi instrumen dilakukan melalui validasi isi dan validasi empiris. Validasi isi dilakukan untuk memastikan kesesuaian setiap item instrumen dengan tujuan penelitian dan indikator yang diukur melalui konsultasi dengan ahli, sedangkan validasi empiris dilakukan melalui uji coba instrumen pada kelompok siswa yang memiliki karakteristik sebanding dengan populasi penelitian. Validitas instrumen dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan *Alpha Cronbach* dengan kriteria reliabel apabila nilai *Alpha* lebih besar dari 0,7.

Analisis data motivasi belajar dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan skor rata-rata dan persentase untuk mengetahui perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Selain itu, data dianalisis melalui uji normalitas sebagai dasar dalam menentukan penggunaan analisis statistik. Berdasarkan hasil uji normalitas, data motivasi belajar tidak seluruhnya berdistribusi normal sehingga perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz* dianalisis menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengolahan data, dan pelaporan hasil penelitian. Tahap persiapan dilakukan dengan menyusun instrumen, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru Informatika, serta menyiapkan pelaksanaan penelitian.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan *pretest*, menerapkan *Quizizz* dalam pembelajaran, dan memberikan pengukuran setelah perlakuan melalui angket motivasi belajar. Selanjutnya, data yang diperoleh diolah dan dianalisis untuk menjawab tujuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika.

4. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin. Data motivasi belajar diperoleh melalui kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Instrumen kuesioner terdiri atas 20 butir pernyataan. Berdasarkan hasil uji validitas, sebanyak 16 butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* sebesar 0,632, sedangkan 4 butir dinyatakan tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,952 dengan 16 butir pernyataan, sehingga instrumen termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas terhadap data kuesioner motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Data	Statistik	df	Sig.
Kuesioner 1 (Pretest)	0,886	16	0,049
Kuesioner 2 (Posttest)	0,923	16	0,192

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi kuesioner 1 sebesar 0,049, sehingga data sebelum perlakuan tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sementara itu, kuesioner 2 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,192, sehingga data sesudah perlakuan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, pengujian perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz* dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon* Motivasi Belajar

Keterangan	Hasil
Jumlah Responden (N)	16
Statistik Uji (W)	0,000
Standar Error	19,300
Z-score	-3,523
Signifikansi Asimtotik (2 sisi)	0,000

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai statistik uji sebesar 0,000, nilai Z sebesar -3,523, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Hasil tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi

sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin.

Penggunaan *Quizizz* memberikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk kuis yang interaktif. Fitur seperti poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik serta mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur *gamification*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Febriyanty, Suryaningsih, dan Iska (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Handayani, Hermansyah, dan Susanti (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Rohmah (2024) menunjukkan bahwa implementasi media *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji statistik dan pembahasan tersebut, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Informatika memberikan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP IT Al-Muhsinin. Penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Informatika di SMP IT Al-Muhsinin. Penggunaan *Quizizz* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui aktivitas kuis serta unsur *gamification*, sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk mendukung motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. 6. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.
- [2] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [3] A. I. Febriyanty, T. Suryaningsih, and Z. N. Iska, "Pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran jarak jauh siswa sekolah dasar," *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 264–281, 2021, doi: 10.15408/elementar.v1i2.23811.
- [4] A. D. Handayani, Hermansyah, and D. Susanti, "Pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa," *Mathematics Education and Application Journal (META)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022.

- [5] R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Merrill, 2002.
- [6] L. A. Ikhwandari, N. Hardjono, and G. S. Airlanda, “Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik dengan model Numbered Heads Together (NHT),” *Jurnal Basicedu*, vol. 3, no. 4, pp. 2101–2112, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i4.283.
- [7] N. Rohmah, “Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media *Quizizz*,” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol. 9, no. 1, pp. 53–68, 2024, doi: 10.55187/tarjpi.v9i1.5647.
- [8] H. B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukuran Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.