

PERAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dela Mouja¹, Eldi Mulyana², Yana Setiawan³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia

[1delamouja5@gmail.com](mailto:delamouja5@gmail.com), [2eldimulyana@institutpendidikan.ac.id](mailto:eldimulyana@institutpendidikan.ac.id),

[3setiawanyana68@gmail.com](mailto:setiawanyana68@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to examine the role of Quizizz as a learning media in improving students' learning motivation. The research employed a qualitative method with a literature review approach. Data were collected from various sources such as books, scientific journals, and research articles related to technology-based learning media and student motivation. The data collection technique used content analysis, while data analysis was carried out by reviewing, comparing, and synthesizing information from the selected literature. The results of the study indicate that Quizizz plays a significant role in enhancing students' learning motivation. This is reflected in increased student engagement during the learning process, a more interactive and enjoyable learning environment, and higher enthusiasm in participating in learning activities. Additionally, features in Quizizz such as real-time feedback, ranking systems, and attractive visual displays encourage students to be more active and motivated in learning. In conclusion, the use of Quizizz as a technology-based learning media can serve as an effective alternative in improving students' learning motivation. This media not only supports the evaluation process but also creates a more meaningful and innovative learning experience.

Keywords: Quizizz, learning media, learning motivation, interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi (content analysis), sedangkan analisis data dilakukan dengan cara mengkaji, membandingkan, dan mensintesis berbagai informasi dari literatur yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, adanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat dalam Quizizz seperti umpan balik langsung, sistem

peringkat, dan tampilan visual yang menarik mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu dalam proses evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan inovatif.

Kata Kunci: Quizizz, media pembelajaran, motivasi belajar, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku individu, menambah wawasan, serta memperkaya pengalaman hidup agar peserta didik mampu berkembang menjadi pribadi yang lebih matang baik dari segi pemikiran maupun sikap. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan

untuk mencapai kompetensi belajar. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan aktif peserta didik baik secara fisik, mental, maupun sosial. Selain itu, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih antusias, percaya diri, dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal (Sari & Nugroho, 2021).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat serta

motivasi belajar peserta didik (Pratama et al., 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efektif, dan menarik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Rahmawati, 2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui kuis interaktif yang menarik. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti avatar, leaderboard, musik, dan tampilan visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik secara langsung yang dapat membantu peserta didik dalam

memahami materi dengan lebih baik (Hidayat & Putri, 2021).

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, bersemangat, dan tidak mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung (Fauziyah et al., 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Putri (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena adanya unsur permainan yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan bahwa proses pembelajaran seringkali berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Dalam konteks tersebut, kehadiran media pembelajaran seperti Quizizz diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Akan tetapi, sejauh mana media Quizizz benar-benar berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Selain itu, penting untuk memahami bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran serta bagaimana pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana peran media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bagaimana tingkat motivasi

belajar siswa setelah penggunaan Quizizz, serta bagaimana penggunaan media tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran Thomas Lickona (1991) yang menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan motivasi sebagai bagian penting dalam proses belajar. Dalam perspektif ini, motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan deskriptif mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah,

artikel penelitian, serta dokumen akademik lain yang berkaitan dengan pemanfaatan media Quizizz dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis konsep, gagasan, serta fenomena yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi (content analysis) terhadap berbagai sumber literatur yang dipilih secara sistematis dan kritis. Dalam prosesnya, peneliti menetapkan kriteria tertentu terhadap sumber referensi yang digunakan, seperti relevansi dengan topik penelitian, tahun publikasi yang relatif terbaru, serta tingkat kredibilitas sumber. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap teori-teori dan temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media Quizizz dan motivasi belajar siswa.

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengkaji, membandingkan, serta mengelompokkan berbagai informasi dari literatur berdasarkan tema-tema

utama yang berkaitan dengan peran media pembelajaran, karakteristik Quizizz, dan indikator motivasi belajar siswa. Hasil dari proses tersebut kemudian disintesis dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana media Quizizz dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden secara langsung di lapangan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi dan disajikan dalam bentuk interpretasi naratif sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Referensi yang digunakan berasal dari sumber primer maupun sekunder yang telah diverifikasi keandalannya, meliputi buku, jurnal ilmiah, serta artikel penelitian yang relevan dengan kajian media pembelajaran dan motivasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran berbasis digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika dikemas dalam bentuk interaktif dan menyenangkan. Quizizz sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis game (game-

based learning) mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Melalui fitur seperti kuis interaktif, skor otomatis, serta tampilan visual yang menarik, Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, penggunaan media berbasis permainan dapat mendorong motivasi intrinsik siswa karena adanya rasa ingin tahu, tantangan, serta kepuasan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan dalam kegiatan belajar (Susanti & Haryanto, 2020). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam membangun semangat belajar siswa.

Selain itu, peran Quizizz juga terlihat dalam kemampuannya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam menjawab, berpikir, dan berkompetisi secara

sehat dengan teman-temannya. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Tingkat Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Quizizz

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator seperti ketekunan dalam belajar, keinginan untuk berhasil, perhatian terhadap pembelajaran, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Setelah menggunakan Quizizz, siswa cenderung menunjukkan peningkatan pada aspek-aspek tersebut.

Hal ini disebabkan karena Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa merasa lebih tertarik karena adanya unsur permainan yang membuat mereka tidak merasa terbebani dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu mengurangi kejenuhan serta meningkatkan fokus dalam pembelajaran (Wahyuni & Setiawan, 2021).

Selain itu, adanya fitur umpan balik langsung (real-time feedback) dalam Quizizz juga membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi secara sesaat, tetapi juga mendorong motivasi berkelanjutan dalam proses belajar.

Peran Quizizz dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan

Salah satu keunggulan utama Quizizz adalah kemampuannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif ditandai dengan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar, baik melalui interaksi, diskusi, maupun partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif melalui aktivitas menjawab kuis secara individu maupun kelompok.

Suasana belajar yang menyenangkan juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan

efektivitas pembelajaran. Dengan adanya elemen permainan seperti leaderboard, avatar, dan musik, Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Putra & Amelia, 2022).

Lebih lanjut, Quizizz juga mendorong terjadinya interaksi yang positif antar siswa melalui kompetisi yang sehat. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena adanya dorongan untuk memperoleh hasil terbaik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Quizizz mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik,

dan tidak monoton melalui berbagai fitur seperti kuis berbasis permainan, umpan balik langsung, serta sistem peringkat yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Penggunaan Quizizz juga terbukti dapat meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, perhatian, serta keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang tercipta menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih fokus dalam memahami materi.

Dengan demikian, pemanfaatan media Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

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

Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and*

Responsibility. New York: Bantam Books.

Jurnal :

- Fauziah, N., Rahman, A., & Lestari, D. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(2), 115–123.
- Hidayat, T., & Putri, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Pratama, R., Suryani, E., & Wibowo, A. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 210–218.
- Rahmawati, I. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 1–10.
- Sari, M., & Nugroho, D. (2021). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 89–97.
- Putra, A., & Amelia, R. (2022). Pengaruh suasana belajar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 134–142.
- Susanti, D., & Haryanto, S. (2020). Pengaruh media

pembelajaran berbasis
gamifikasi terhadap
motivasi belajar siswa.

*Jurnal Teknologi
Pendidikan*, 8(1), 45–53.

Wahyuni, S., & Setiawan, B. (2021).

Pemanfaatan media
pembelajaran interaktif
dalam meningkatkan
motivasi belajar siswa.

Jurnal Pendidikan Digital,
3(1), 67–75.