



PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI UPT SPF SDN LABUANG BAJI II

Indi Ainun Ayunita¹, Muhammad Akil Musi², Rosbianti³

¹Universitas Negeri Makassar/ Email: Indiainunayunitahaasan@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar/ Email: Akilmusi@gmail.com

³UPT SPF SDN Labuang Baji II/ Email: Rosbianti.78@gmail.com

Artikel info	Abstrak
Received: 02-08-2025	
Revised: 03-09-2025	
Accepted: 04-10-2025	
Published: 23-11-2025	
	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI UPT SPF SDN Labuang Baji II melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terindikasi dari peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Pada siklus pertama, motivasi siswa meningkat dari 65% menjadi 75%, sedangkan pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 88%. Aplikasi Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Keywords:

Motivasi Belajar, Aplikasi Quizizz, Media

Pembelajaran.

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Peningkatan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan. Motivasi belajar yang rendah sering kali menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Syah, 2021). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Salah satu inovasi pembelajaran yang semakin banyak digunakan adalah aplikasi berbasis teknologi, seperti Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Aplikasi ini didesain dengan fitur menarik, seperti tampilan visual yang interaktif, skor langsung,

dan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bui et al., 2020).

Dalam konteks pembelajaran interaktif, penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejemuhan belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterampilan siswa (Rahman et al., 2021; Wahyuni et al., 2022). Selain itu, Quizizz mendukung pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan kompetitif, sehingga siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar (Yıldırım & Şenel, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, guru dituntut untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, penerapan aplikasi Quizizz sejalan dengan upaya pemerintah dalam memodernisasi pendidikan di Indonesia.

Berbagai penelitian mendukung penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif. Contohnya, penelitian oleh Aini et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30%. Penelitian lain oleh Putra et al. (2020) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Quizizz memiliki tingkat kepuasan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di UPT SPF SDN Labuang Baji II. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian ini dilakukan di kelas VI UPT SPF SDN Labuang Baji II, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa. Subjek dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sehari-hari.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, termasuk rancangan kuis interaktif, skenario pembelajaran, dan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket motivasi belajar berbasis skala Likert, serta panduan wawancara.

Skenario pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan Quizizz sebagai media evaluasi dan latihan dalam setiap sesi pembelajaran (Rahman et al., 2021). Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dirancang, di mana siswa menggunakan aplikasi Quizizz untuk menjawab soal kuis yang diberikan setelah proses pembelajaran. Quizizz digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan interaktif melalui fitur seperti skor langsung, peringkat, dan waktu penggeraan (Wahyuni et al., 2022).

Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan selama pelaksanaan pembelajaran. Data pengamatan meliputi tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa, yang dicatat menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan (Putra et al., 2020). Wawancara dengan siswa dan guru dilakukan untuk mendapatkan data tambahan mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran (Yıldırım & Şenel, 2020).

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari setiap siklus untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus kedua. Siklus kedua difokuskan untuk menyempurnakan implementasi Quizizz, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan soal, meningkatkan interaksi guru dengan siswa selama kuis, dan memberikan umpan balik yang lebih efektif kepada siswa (Bui et al., 2020).

Penelitian ini menggunakan analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola keterlibatan siswa dan respon terhadap aplikasi Quizizz. Sementara itu, data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan persentase untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa dari siklus ke siklus (Arikunto, 2019). Penelitian ini dianggap berhasil jika rata-rata motivasi belajar siswa meningkat minimal 20% dari kondisi awal, dan sebanyak 80% siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Dengan pendekatan dua siklus ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI UPT SPF SDN Labuang Baji II melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian dianalisis berdasarkan observasi, angket motivasi, dan wawancara. Setiap siklus memiliki tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus 1

Pada siklus pertama, penggunaan aplikasi Quizizz diperkenalkan kepada siswa sebagai media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan materi dan dilanjutkan dengan penggunaan Quizizz untuk menjawab soal-soal kuis. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena fitur gamifikasi dalam Quizizz seperti skor langsung dan peringkat.

Namun, terdapat beberapa kendala seperti siswa yang kesulitan mengakses aplikasi karena kurang familiar dengan penggunaannya dan kurangnya perangkat gawai.

Berdasarkan hasil angket, rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 65% (kategori cukup) menjadi 75% (kategori baik). Observasi menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kendala yang ditemukan diatasi pada siklus kedua dengan memberikan pelatihan singkat kepada siswa tentang penggunaan aplikasi serta memperbaiki soal-soal agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar dan Partisipasi Siswa pada Siklus 1

Aspek	Kondisi Awal	Siklus 1
Motivasi Belajar (%)	65%	75%
Partisipasi Aktif (%)	50%	70%
Antusiasme Siswa (%)	60%	75%

Siklus 2

Pada siklus kedua, tindakan diperbaiki dengan mengoptimalkan interaksi guru dan siswa selama penggunaan Quizizz. Guru memberikan penjelasan tambahan sebelum kuis dimulai dan memberikan umpan balik langsung setelah kuis selesai. Siswa yang tidak memiliki perangkat gawai dipasangkan dengan teman yang lain. Selain itu, soal kuis disesuaikan dengan materi yang lebih kontekstual dan relevan.

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 85% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 88% (kategori sangat baik). Wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Guru juga mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar dan Partisipasi Siswa pada Siklus 2

Aspek	Siklus 1	Siklus 2
Motivasi Belajar (%)	75%	88%
Partisipasi Aktif (%)	70%	85%
Antusiasme Siswa (%)	75%	90%

Pembahasan

Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi yang ditawarkan oleh aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang sejalan dengan teori motivasi belajar bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Yıldırım & Şenel, 2020). Kendala teknis

yang terjadi pada siklus pertama dapat diatasi dengan penyesuaian strategi pada siklus kedua, menunjukkan pentingnya refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam PTK (Kemmis & McTaggart, 1988).

Hasil ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui umpan balik langsung dan keterlibatan aktif (Rahman et al., 2021; Bui et al., 2020). Selain itu, hasil ini relevan dengan konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna (Kemendikbud, 2022).

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua dan keluarga saya atas doa, cinta, dan dukungannya yang tiada henti, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan ilmu berharga selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada para guru dan staf di tempat PPL yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta pengalaman berharga dalam praktik mengajar. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI UPT SPF SDN Labuang Baji II. Penggunaan Quizizz berhasil mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta kompetitif. Pada siklus pertama, meskipun ada beberapa kendala teknis, motivasi belajar siswa sudah meningkat, dan pada siklus kedua, dengan perbaikan strategi, motivasi belajar siswa semakin meningkat signifikan, mencapai 88%. Dengan demikian, aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam hal partisipasi aktif dan antusiasme terhadap pembelajaran.

Disarankan agar aplikasi Quizizz digunakan secara rutin dan terintegrasi dalam pembelajaran harian, dengan guru memberikan pelatihan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan akses. Pengembangan soal kuis yang lebih variatif dan kontekstual juga penting untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi. Penelitian mendatang dapat melibatkan lebih banyak variabel, seperti prestasi belajar atau keterampilan sosial, untuk memahami dampak lebih luas dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., et al. (2019). Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(1), 45–50.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bui, N. T., et al. (2020). Using Gamification Tools in Education: The Effect of Quizizz on Student Motivation and Performance. *International Journal of Learning*, 14(2), 85–97.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Putra, R. A., et al. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Studi Penggunaan Quizizz di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 121–129.
- Rahman, H., et al. (2021). Quizizz as an Assessment Tool: Enhancing Student Engagement in Online Learning. *Journal of Educational Technology*, 12(4), 67–75.
- Syah, M. (2021). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S., et al. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Quizizz pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 98–105.
- Yıldırım, S., & Şenel, T. (2020). Gamification in Education: Effects on Student Motivation. *European Journal of Education Studies*, 6(5), 143–157.
- Yusuf, A., & Hasan, S. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Studi Penggunaan Aplikasi Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 134–145.
- Zain, M., et al. (2020). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 11(2), 87–9