

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.4 PADA MATA PELAJARAN IPS

Nur Istiqamah¹, Rusdi²

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: nuristiqamah450@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: rusdi@unm.ac.id

Artikel info

Received; 06-08-2024

Revised; 28-08-2024

Accepted; 16-09-2024

Published; 26-09-2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik peserta didik belajar dan bagaimana mereka menanggapi dampak materi pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar mereka. Diharapkan bahwa Quizziz, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memadukan fitur permainan dengan prosedur penilaian, akan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peserta didik SMP kelas VIII.4 di UPT SPF SMPN 40 Makassar menjadi subjek penelitian. Pengalaman dan persepsi peserta didik diketahui melalui observasi, tautan kuesioner, dan wawancara. Dampak dari sumber belajar Quizziz ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dimulai dengan nilai rata-rata 60 dalam kategori "Kurang Tinggi" dan meningkat menjadi 75 dalam kategori "Tinggi" pada Siklus I dan 87 dalam kategori "Sangat Tinggi" pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang digunakan diterima dengan baik. Temuan studi menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, terlibat aktif, dan termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan hasil yang baik. Komponen kompetitif dalam platform ini, seperti papan peringkat dan umpan balik cepat, menciptakan dorongan bagi peserta didik untuk berusaha lebih baik. Berdasarkan hasil ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan Quizziz efektif meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar, meskipun penting untuk mempersiapkan potensi kesulitan teknologi.

Key words:

Media Quizziz, Motivasi

Belajar, Mapel IPS

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Untuk membantu peserta didik dalam mewujudkan potensi mereka sepenuhnya dan mencapai tujuan pembelajaran, guru harus membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan mereka. Lingkungan kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan akan menginspirasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

membuka pikiran mereka terhadap ide-ide baru. Guru harus memberi peserta didik akses ke berbagai materi pendidikan yang sesuai dengan minat dan mata pelajaran yang mereka pelajari. Ini termasuk buku, video, artikel, hingga sumber digital seperti situs web dan aplikasi. Dengan demikian, peserta didik dapat mengeksplorasi topik yang sedang dipelajari dari berbagai sudut pandang.

Pembelajaran satu arah, di mana guru menjadi pusat dan penyampai materi sementara peserta didik hanya mendengarkan, masih sering ditemukan di berbagai institusi pendidikan. Model ini, yang dikenal dengan pendekatan "chalk and talk" atau ceramah tradisional, memang memiliki peran dalam situasi tertentu, terutama ketika materi perlu disampaikan secara langsung dan terstruktur. Namun, dalam era pendidikan yang semakin mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik, model ini menjadi kurang efektif dalam membangun pembelajaran yang bermakna dan interaktif. Kelemahan utama dari pendekatan pembelajaran satu arah adalah kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik. Ketika guru mendominasi waktu pembelajaran dengan ceramah, peserta didik cenderung menjadi pasif, hanya menerima informasi tanpa peluang untuk mengeksplorasi, mempertanyakan, atau mengkontekstualisasikan pengetahuan yang disampaikan. Hal ini dapat membuat peserta didik kurang terlibat secara emosional dan intelektual, serta lebih sulit bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis atau pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran satu arah seringkali mengabaikan perbedaan gaya belajar peserta didik. Setiap pembelajar belajar secara berbeda dan memproses informasi dengan cara yang berbeda, apakah mereka memiliki gaya belajar kinestetik, visual, auditori, atau kombinasi dari gaya belajar ini. Dengan pendekatan satu arah, guru cenderung menyamaratakan penyampaian informasi tanpa mempertimbangkan kebutuhan individu, yang bisa membuat sebagian peserta didik merasa tertinggal atau kurang memahami materi dengan baik.

Guru harus mengambil pendekatan pedagogi yang lebih berpusat pada peserta didik dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Pendekatan ini bisa melibatkan diskusi, tanya jawab, studi kasus, kerja kelompok, hingga penggunaan teknologi pendidikan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif. Misalnya, aplikasi seperti Quizziz, Kahoot, atau Google Classroom dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara real-time, baik dalam pengujian pemahaman, maupun untuk berdiskusi bersama.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Quizziz adalah platform kuis mirip permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif untuk tugas atau penilaian di akhir proses pembelajaran (Solikah, 2020). Degirmenci (2021) menggambarkan Quizziz sebagai platform kuis daring tempat peserta didik saling berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi. Guru membuat kuis sendiri atau memilih kuis dari pustaka, termasuk kuis yang dibuat oleh pendidik lain. Quizziz digambarkan sebagai platform kuis daring tempat peserta didik saling berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi. Instruktur memiliki pilihan untuk membuat kuis mereka sendiri atau memilih kuis dari pustaka yang telah dibuat oleh guru lain. Salah satu contoh bagaimana Quizziz digunakan dalam pendidikan

Dengan memanfaatkan teknologi seperti Quizziz, guru dapat mengubah materi pembelajaran menjadi kuis yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Fitur-fitur seperti leaderboard, penghargaan poin, dan batasan waktu mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sambil bersaing dengan teman-teman sekelas. Gamifikasi, atau penambahan permainan dalam proses pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Karena mempelajari konten tersebut menyenangkan, mereka lebih bersemangat untuk melakukannya.

Karena Quizziz mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, penggunaannya memiliki dampak yang signifikan terhadap antusiasme peserta didik dalam belajar. Salah satu faktor penentu utama keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan kemampuan untuk mencapai hasil belajar terbaik adalah semangat mereka dalam belajar. Quizziz adalah alat teknologi yang meningkatkan motivasi dengan berbagai cara yang unik dan menarik. Selain meningkatkan partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran, Quizziz sangat penting dalam membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Platform ini berkontribusi pada pembentukan suasana belajar yang memotivasi peserta didik untuk terus berkembang dan menghasilkan hasil yang lebih baik dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang kompetitif namun mendukung, menyenangkan namun bermakna.

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa factor Amrai dkk (2011) menjelaskan bahwa Motivasi peserta didik untuk belajar dipengaruhi oleh banyak variabel. Amrai et al. (2011) telah mengidentifikasi empat komponen yang diketahui mempengaruhi

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

motivasi: tujuan (sasaran perilaku, sasaran, dan kecenderungan); temperamen (kondisi internal organisme); konteks (lingkungan dan rangsangan eksternal); dan instrumen (instrumen untuk mencapai tujuan). Empat elemen memengaruhi motivasi: tujuan (niat perilaku, tujuan, dan kecenderungan), instrumen (alat untuk mencapai tujuan), temperamen (kondisi internal organisme), dan konteks (lingkungan dan rangsangan eksternal). Dorongan untuk berhasil adalah contoh elemen internal yang datang dari dalam diri peserta didik; variabel eksternal dapat berbentuk media atau strategi pengajaran. Rahman (2021) Motivasi peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran mereka. Mereka yang memiliki motivasi belajar yang tinggi biasanya berprestasi tinggi, sedangkan mereka yang memiliki dorongan belajar yang rendah biasanya berprestasi buruk. Hasil pembelajaran dapat ditentukan oleh tinggi rendahnya usaha atau keinginan peserta didik untuk aktif, yang dapat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi belajar mereka (Nizaar dkk., 2022).

Rumusan masalah diajukan dalam penelitian ini adalah apakah motivasi belajar peserta didik kelas VIII dalam mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar Quizziz. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah penggunaan sumber belajar Quizziz oleh peserta didik kelas VIII memengaruhi motivasi mereka untuk belajar, yang diperkirakan akan berdampak pada motivasi belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah istilah untuk jenis penelitian ini. Penelitian tindakan kelas, sebagaimana didefinisikan oleh Bria dan Muhsam (n.d.), adalah jenis penelitian di mana pendidik melakukan serangkaian kegiatan reflektif di kelas mereka sendiri dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajaran. Oleh karena itu, diharapkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada proses pembelajaran akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi merupakan fase-fase penelitian ini. Peneliti memulai fase persiapan dengan membuat kuesioner dan bahan ajar untuk digunakan di kelas. Tahap selanjutnya melibatkan penerapan apa yang telah dipelajari ke dalam praktik dengan bertindak sesuai dengan rencana yang telah direncanakan. Setelah itu, data dikumpulkan dan reaksi peserta didik diamati melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran berkelanjutan. Tahap terakhir, refleksi, berupaya untuk menemukan titik-titik kuat dan lemah dari implementasi pembelajaran. Ini berfungsi sebagai dasar untuk

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pengembangan pada pertemuan berikutnya serta bahan evaluasi. Sebanyak 33 peserta didik kelas VIII.4 UPT SPF SMPN 40 Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, mengikuti penelitian ini pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua sesi pada setiap siklusnya. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan fokus pada analisis efektivitas proses pembelajaran dan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode non-tes (Muhsam et al., 2021). Pengumpulan data merupakan salah satu fase terpenting dalam proses penelitian karena keandalan dan mutu data yang terkumpul akan sangat memengaruhi kemanjuran dan ketepatan penelitian. Pemahaman yang komprehensif tentang masalah yang dihadapi dapat diperoleh melalui data yang konsisten, relevan, dan representatif, yang juga dapat menjadi dasar untuk analisis, evaluasi, dan kesimpulan penelitian. Sebelum mengakses perangkat pembelajaran Quizizz dan saat menyelesaikan pertanyaan Quizizz, peserta didik di kelas VIII.4 diobservasi. Untuk melengkapi pengamatan yang dilakukan, tautan Google Form digunakan untuk menyebarkan kuesioner kepada peserta didik sebelum, selama, dan setelah Siklus I dan II Quizizz. mewawancarai peserta didik untuk mengetahui motivasi awal mereka untuk belajar sebelum menggunakan alat pembelajaran Quizizz. Menurut Uno (2014), peneliti menggunakan berbagai penanda motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini, seperti insentif untuk menyelesaikan tugas, mendorong peserta didik untuk belajar, rasa percaya diri, apresiasi mereka terhadap pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung. Tautan kuesioner yang dibagikan peserta didik berfungsi sebagai sumber data tentang motivasi peserta didik. Pentingnya sikap peserta didik dinilai menggunakan skala Likert, dan peserta didik menjawab dengan memilih skor antara 1 dan 4 tergantung pada bagaimana perasaan mereka tentang pertanyaan melalui tautan yang dibagikan. Satu poin untuk ketidaksetujuan, dua untuk kurang setuju, tiga untuk setuju, dan empat untuk sangat setuju. Benchmark Reference Assessment (PAP) II, menurut Prijowuntato (dalam Agustin, 2022), dapat digunakan untuk mengukur seberapa termotivasi peserta didik untuk belajar. Kualifikasi motivasi belajar dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Kualifikasi motivasi belajar Peserta Didik

Rentang Nilai	Tingkat Motivasi Belajar
81 – 100	Motivasi belajar sangat tinggi
66 - 80	Motivasi belajar tinggi
56 - 65	Motivasi belajar sedang
46 - 55	Motivasi belajar rendah
0 - 45	Motivasi belajar sangat rendah

Nilai rata-rata kelas dicari setelah nilai total peserta didik pada bagian nilai maksimal dihitung untuk mengetahui nilai motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I dan II dibandingkan sebelum dan sesudah menggunakan Quizziz.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di UPT SPF SMPN 40 Makassar adalah peserta didik kelas VIII.4 tahun ajaran 2024–2025. Karena minat belajar peserta didik kelas VIII.4 masih rendah, maka dipilihlah peserta didik kelas VIII.4 sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus sebanyak dua kali pertemuan untuk membahas materi tentang keberagaman sosial budaya dan potensi sumber daya alam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan guru kepada peserta didik kelas VIII.4 diketahui bahwa peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang bersifat repetitif dan soal-soal yang diberikan sering kali berupa latihan soal yang dicetak di kertas. Sehingga guru memutuskan untuk menggunakan aplikasi Quizziz sebagai salah satu cara agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan soal latihan setelah proses pemberian materi karena dalam aplikasi quizziz ini peserta dapat melihat peringkat sehingga dengan adanya hal seperti itu memicu peserta didik untuk focus dalam menerima materi agar nilai yang dihasilkan dari soal-soal yang diberikan melalui aplikasi quizziz bisa meningkat dan mampu bersaing dengan teman-teman kelasnya. Menurut Sholikah (2020) quizziz merupakan platform berbasis game yang digunakan untuk pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis atau menggunakan kuis yang sudah tersedia di pustaka Quizizz, yang dapat dimainkan langsung oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Quizizz membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

menarik dan kompetitif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis Mc. Tanggart yang memiliki 4 langkah kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Peneliti memberikan informasi tentang keragaman sosial budaya dan potensi sumber daya alam selama tahap perencanaan. Peneliti membuat kuis interaktif untuk menawarkan pendekatan baru dalam menilai pembelajaran peserta didik. Quizizz merupakan alat pembelajaran yang menarik dan menginspirasi karena desain tampilannya yang menarik, yang memadukan warna-warna cerah, grafik dinamis, animasi, dan fitur-fitur seperti papan peringkat dan avatar. Platform ini tidak hanya menyediakan materi kuis, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mengundang keterlibatan aktif peserta didik dengan cara yang kreatif dan visual. Karena belajar tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, tetapi lebih sebagai permainan yang menarik, hal ini membantu meningkatkan dorongan peserta didik untuk belajar. Mirip dengan cara kerja permainan, sistem kuis memungkinkan peserta didik untuk melihat peringkat mereka dan nilai setiap pertanyaan. Fitur ini mendorong peserta didik untuk memperhatikan penjelasan guru dan membantu mereka tetap termotivasi untuk menyelesaikan pertanyaan agar dapat memperoleh peringkat tertinggi saat kuis diberikan melalui aplikasi quizziz. Jutaan pertanyaan yang disesuaikan dengan mata pelajaran, materi, dan kelas dengan kebutuhan masing-masing guru tersedia di aplikasi kuis. Selain itu, pendidik memiliki opsi untuk menggunakan pertanyaan yang sudah ada di platform Quizizz atau membuat pertanyaan asli untuk penggunaannya. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik, guru merumuskan pertanyaan dan kemudian menyiapkan tautan kuesioner dari Google Form. Dengan menggunakan media pembelajaran kuis, tautan kuesioner ini disebarkan sebelum dan sesudah tindakan. Tiga belas pertanyaan indikator tentang motivasi belajar peserta didik disertakan dalam tautan kuesioner yang akan disediakan kepada peserta didik. Enam puluh peserta didik digolongkan memiliki motivasi belajar peserta didik yang buruk pada kondisi awal berdasarkan jawaban yang mereka berikan dalam tautan kuesioner peserta didik.

Pada tahapan tindakan ini guru mengenalkan kepada peserta didik mengenai media pembelajaran quizziz. Pengenalan Quizizz sebagai media pembelajaran baru bagi peserta didik memerlukan pendekatan yang bertahap dan terstruktur. Melalui penjelasan mengenai fungsi dan manfaatnya, demonstrasi langsung, latihan bertahap, serta pendampingan yang memadai, peserta didik dapat dengan mudah mengadopsi platform ini sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya alat evaluasi yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

alat pembelajaran interaktif yang meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Mengingat Quizziz masih dalam tahap awal dan beberapa peserta didik merasa kesulitan menggunakannya, langkah berikutnya mengharuskan peserta didik untuk membuka situs web Quizziz.com dan memasukkan kode pembelajaran. Peserta didik menggunakan Quizziz dengan terlebih dahulu memasukkan nama dan nama pengguna mereka, lalu memasukkan kode permainan yang diberikan guru untuk mengakses kuis. Setelah itu, peserta didik memilih avatar yang mewakili mereka selama kuis berlangsung. Saat kuis dimulai, peserta didik menjawab pertanyaan dengan batas waktu yang ditentukan, di mana mereka mendapatkan poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban. Setelah setiap soal, peserta didik menerima feedback instan yang menunjukkan jawaban benar atau salah. Papan peringkat real-time menampilkan posisi peserta didik selama kuis berlangsung, menambah elemen kompetitif yang sehat. Setelah kuis selesai, guru dapat membahas soal-soal yang sulit dan memberikan feedback untuk perbaikan. Dari perolehan skor dan peringkat itulah yang membuat peserta didik merasa termotivasi dan memberikan hasil belajar yang terbaik. Tautan ke kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dan harus diisi pada akhir setiap siklus belajar menyediakan informasi tentang tingkat pembelajaran peserta didik. Nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada table dibawah ini :

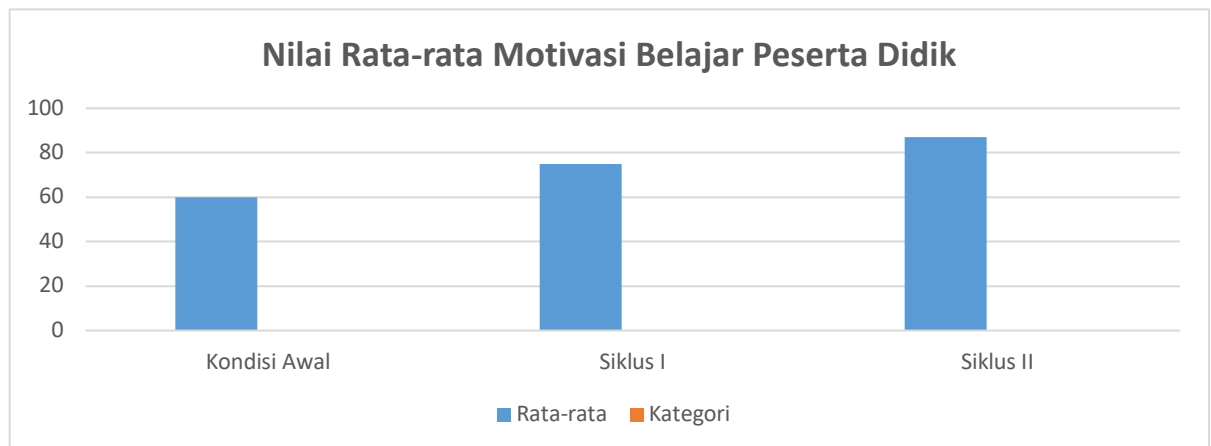
Tabel 2. Rata-Rata Motivasi Belajar Peserta Didik

Variabel	Rata-rata	Kategori
Kondisi Awal	60	Kurang Tinggi
Siklus I	75	Tinggi
Siklus II	87	Sangat Tinggi

Dari grafik motivasi belajar rata-rata peserta didik di atas, terlihat jelas bahwa penggunaan sumber belajar Quizziz dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Sebelum kuis diberikan, nilai rata-rata kelas adalah 60, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut berada dalam kategori "kurang tinggi". Penelitian dimulai dengan pembelajaran pada siklus I, di mana peserta didik memperoleh nilai 75, yang menunjukkan bahwa peserta didik berada dalam kategori "motivasi tinggi". Siklus II penelitian menghasilkan nilai 87, yang menunjukkan kategori "motivasi sangat tinggi". Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta kelas VIII.4 dalam mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar Quizziz. Hasil peningkatan motivasi

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

belajar peserta didik dapat dilihat pada table diagram di bawah ini:



Nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi semula yang memiliki nilai rata-rata 60 menjadi 75 pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 87 pada siklus II, seperti yang dapat dilihat pada tabel diagram. Pembelajaran Quizizz membuat peserta didik senang dan tertarik karena lebih menarik dan memungkinkan mereka untuk melihat peringkat mereka secara langsung. Saat peserta didik menggunakan ponsel mereka untuk mengerjakan soal, mereka melakukan pengamatan. Peserta didik pertama kali merasa Quizizz menantang karena mereka belum pernah menggunakannya sebelumnya dan itu merupakan pengalaman baru bagi mereka selama proses pembelajaran ini, menurut pengamatan studi. Tak lama kemudian, sejumlah peserta didik mengungkapkan kebahagiaan dan rasa ingin tahu karena platform Quizizz memiliki elemen yang sama dengan permainan ponsel pintar mereka. Mereka menerima skor secara instan menggunakan kombinasi warna dan grafik, dan peserta didik dapat melihat kenaikan atau penurunan peringkat mereka.

Hasil pengamatan terhadap peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan platform Quizizz menunjukkan beberapa respons positif yang mencerminkan peningkatan motivasi dan keterlibatan. Secara umum, peserta didik tampak lebih antusias dan terlibat aktif dalam menjawab setiap soal kuis yang disajikan. Penggunaan elemen game yang interaktif membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik untuk berkompetisi secara sehat, terutama dengan adanya papan peringkat yang memperbarui skor secara real-time. Partisipasi peserta didik juga meningkat, di mana peserta didik yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional menunjukkan minat yang lebih besar untuk berpartisipasi karena pendekatan yang lebih menyenangkan.

Selain itu, feedback instan yang diberikan oleh Quizizz membantu peserta didik lebih cepat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

memahami kesalahan mereka dan memperbaiki jawaban di pertanyaan-pertanyaan berikutnya. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, dengan peserta didik berusaha menjawab dengan lebih cepat dan akurat. Dari sisi keterlibatan kognitif, peserta didik tampak lebih tertantang untuk berpikir kritis, karena soal-soal kuis memerlukan konsentrasi yang baik.

Namun, beberapa peserta didik yang kurang familiar dengan teknologi pada awalnya mengalami sedikit kesulitan, terutama dalam hal penggunaan perangkat. Tetapi, setelah beberapa sesi, kendala ini semakin berkurang karena mereka semakin terbiasa dengan platform tersebut. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Refleksi pada pembelajaran ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz. Platform ini tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara interaktif, tetapi juga mampu memancing antusiasme peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Quizizz, yang menggabungkan elemen permainan dengan kuis, membuat peserta didik lebih termotivasi karena adanya tantangan yang mendorong mereka untuk bersaing dalam menjawab soal-soal dengan cepat dan tepat.

Penggunaan papan peringkat real-time menjadi salah satu faktor penting yang menciptakan suasana kompetitif yang sehat, di mana peserta didik terdorong untuk mencapai skor tertinggi. Hal ini, pada gilirannya, meningkatkan keterlibatan mereka dalam menjawab setiap pertanyaan dengan fokus dan konsentrasi. Umpan balik instan dari Quizizz juga memainkan peran penting dalam menjaga semangat peserta didik, karena mereka langsung mengetahui hasil dari setiap jawaban yang mereka berikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih responsif.

Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran dengan Quizizz berhasil membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menghilangkan kejenuhan dari metode konvensional, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Peserta didik merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan bahkan secara mandiri termotivasi untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Refleksi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna.

Kendala yang dihadapi dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran adalah tidak semua peserta didik memiliki gadget atau HP pribadi, sehingga hal ini dapat membatasi akses

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mereka untuk berpartisipasi secara optimal dalam kuis interaktif. Ketidaktersediaan perangkat di kalangan peserta didik, terutama di daerah dengan keterbatasan ekonomi atau akses teknologi, menyebabkan adanya ketimpangan partisipasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik yang tidak memiliki gadget mungkin merasa tersisih atau tidak dapat terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi hal ini, guru perlu mencari solusi alternatif, seperti mengatur pembelajaran secara berkelompok, di mana peserta didik yang memiliki gadget dapat berbagi dengan teman yang tidak memiliki. Selain itu, sekolah juga dapat berperan dengan menyediakan fasilitas perangkat seperti tablet atau komputer di kelas, yang bisa dipakai secara bergantian. Pendekatan ini memungkinkan semua peserta didik tetap bisa berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa terbatas oleh kepemilikan perangkat pribadi.

Selain itu, guru perlu mempertimbangkan waktu tambahan atau tugas offline bagi peserta didik yang memiliki kendala teknologi. Misalnya, memberikan kesempatan untuk mengerjakan kuis di rumah menggunakan perangkat orang tua atau di laboratorium komputer sekolah. Dengan demikian, meskipun ada hambatan teknologi, guru tetap bisa memastikan semua peserta didik mendapatkan akses yang sama terhadap materi pembelajaran, sehingga kesetaraan pendidikan dapat terwujud.

Sinyal Wi-Fi berpengaruh besar terhadap kelancaran pembelajaran, terutama ketika menggunakan media pembelajaran seperti Quizizz, yang merupakan aplikasi berbasis internet. Kualitas sinyal yang buruk dapat menghambat akses peserta didik terhadap kuis, mengakibatkan keterlambatan dalam menjawab soal, serta gangguan dalam pembaruan papan peringkat secara real-time. Dalam kondisi sinyal yang lemah atau tidak stabil, peserta didik bisa mengalami keterlambatan akses ke soal-soal kuis, bahkan berpotensi terputus dari platform, sehingga mereka kesulitan mengikuti jalannya pembelajaran secara penuh.

Karena Quizizz memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengunduh soal, mengirim jawaban, serta menampilkan umpan balik secara instan, penting bagi sekolah atau guru untuk memastikan bahwa jaringan Wi-Fi yang digunakan memadai. Jika tidak, pengalaman pembelajaran bisa menjadi kurang optimal, dengan peserta didik kehilangan fokus atau motivasi akibat frustrasi teknis yang muncul. Guru juga perlu mempertimbangkan potensi masalah bagi peserta didik yang mengikuti pembelajaran di rumah atau daerah dengan akses internet terbatas,

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

karena ini dapat mempengaruhi keadilan dalam proses pembelajaran.

Sebagai solusi, guru bisa menyediakan pilihan alternatif, seperti memberikan akses ke kuis Quizizz dalam mode offline jika tersedia, atau menggunakan media pembelajaran lain yang tidak memerlukan koneksi internet real-time. Selain itu, sekolah dapat berinvestasi dalam peningkatan jaringan internet, atau menyediakan perangkat internet portable (hotspot) untuk mendukung kelancaran pembelajaran bagi peserta didik yang memerlukan. Dengan demikian, hambatan terkait sinyal Wi-Fi dapat diminimalisir, sehingga proses pembelajaran berbasis Quizizz tetap berlangsung dengan baik dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan banyak terimakasih kepada orang tua yang sudah banyak mendoakan saya sampai bisa menyelesaikan jurnal ini, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga saya ucapkan kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang sudah membimbing sampai selesainya jurnal ini.

Saya juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah UPT SPF SMPN 40 Makassar yang sudah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian disekolah tersebut serta kepada peserta didik yang sudah menyempatkan waktunya untuk membantuk saya terlibat dalam penelitian ini.

Ucapan terakhir yang ingin saya sampaikan yaitu saya mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam selesainya penelitian ini semoga dengan adanya penelitian memberi manfaat kepada banyak orang, walaupun dalam penelitian ini masih banyak yang perlu diperbaiki penulis megharapkan kritik dan saran untuk membangun penelitian yang lebih baik kedepannya..

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, menggabungkan elemen permainan dengan evaluasi pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, penelitian akan menguji sejauh mana penggunaan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Quizizz dapat mempengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik, serta bagaimana platform ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Tujuan penelitian ini tidak hanya untuk melihat perubahan dalam motivasi belajar secara keseluruhan, tetapi juga untuk mengeksplorasi aspek-aspek khusus seperti minat, usaha dalam belajar, dan ketekunan peserta didik ketika menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar, serta menjadi acuan bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran quizziz memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII.4 pada mata pelajaran IPS pada UPT SPF SMPN 40 Makassar tahun 2024/2025. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil kuisioner yang dibagikan melalui link google form yang di isi oleh peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran quizziz sebesar 60 yang masuk dalam kategori “kurang tinggi” dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran quizziz sebesar 75 pada siklus I masuk dalam kategori “motivasi tinggi” dan meningkat menjadi 87 masuk dalam kategori “motivasi sangat tinggi” pada siklus II.

Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik:

1. Perluasan Subjek Penelitian: Untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun jenis institusi pendidikan. Hal ini akan memungkinkan temuan yang lebih umum dan relevan untuk berbagai konteks pendidikan.
2. Penggunaan Variasi Media Pembelajaran : Selain menggunakan Quizizz, disarankan untuk membandingkan efektivitas berbagai platform pembelajaran interaktif lainnya, seperti Kahoot atau Google Classroom, dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan membandingkan beberapa platform, peneliti dapat memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif mengenai media pembelajaran yang paling efektif.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

3. Pengujian Jangka Panjang : Untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar, penelitian dapat diperluas dengan studi longitudinal. Pengamatan yang dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama akan memungkinkan analisis yang lebih komprehensif mengenai konsistensi peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
4. Pengukuran Lebih Lanjut Mengenai Dampak Kognitif : Selain motivasi belajar, disarankan agar penelitian berikutnya juga mengukur pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, seperti peningkatan pemahaman konsep atau peningkatan prestasi akademik. Ini akan memberikan gambaran lebih luas tentang manfaat platform ini dalam berbagai aspek pembelajaran.
5. Penanganan Keterbatasan Akses Teknologi : Mengingat kendala akses teknologi yang mungkin dihadapi oleh sebagian peserta didik, saran untuk penelitian lanjutan adalah melakukan evaluasi yang lebih mendalam terkait ketersediaan perangkat dan infrastruktur internet yang memadai. Peneliti dapat menjajaki solusi yang lebih inklusif, seperti pemanfaatan sumber daya sekolah atau penyediaan alternatif bagi peserta didik yang kesulitan mengakses teknologi.
6. Penilaian Terhadap Berbagai Gaya Belajar : Karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, penelitian di masa depan dapat menilai bagaimana penggunaan Quizizz memengaruhi motivasi peserta didik dengan berbagai gaya belajar (visual, kinestetik, auditori) dan apakah platform ini efektif untuk semua tipe pelajar.

Dengan mengikuti saran-saran ini, penelitian di masa depan dapat lebih komprehensif dalam mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar peserta didik, serta menawarkan wawasan yang lebih kaya untuk implementasi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrai, K., Motlagh, S. E., Zalani, H. A., & Parhon, H. (2011) The relationship between academic motivation and academic achievement students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 399-402.
- Ashimatul wardah Al Mawaddah., M. Thamrin Hidayat., Siti M.Amin., Sri Hartatik (2021) Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar.
- Bria, M. E K., & Muhsam, J. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY*

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021.6.

- Daryanto, 2014, Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah, Yogyakarta: Graha Media
- Degirmenci, R. (2021) The Use of Quizziz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1 (1), 1-11.
- Depdiknas. 2003. UU no 20 Sistem Pendidikan nasional, Jakarta: Bumi Aksara.
- Life, J. (2011). Motivation and EFL university students in North-East Asia. *Asian EFL Journal*, 13 (3), 11-41.0
- Hasibuan, A. R. H., Khairunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (n.d.). *Implementasi kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis*.
- Kurniawan, B. (2020). *Pengembangan Media Ice Breaking Berbasis 4C pada Pembelajaran Tematik Integratif*. 4, 8.
- Musfirah., Nana Alfiana., Shasliani. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizziz terhadap hasil belajar siswa tentang sifat-sifat benda dikelas V SD. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar JPPSD* (vol 1, no 4)
- Nizaar. M., Muhandini, S., & Mariyati, Y. (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa Kelas V SD*, 2.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar, *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rosiyanti, H., Widayari, R., Ardiasnyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020, December). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Santi Lisnawati., Adilla Nafisa. (2022, Juni). Pengaruh media edukasi Quizziz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII. MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor (Vol. 11, No.1)
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizziz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1 – 8.
- Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810 – 817.