JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
Published by Pattimura University, Ambon, Indonesia
Available at https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jpe
E-ISSN 2776-8864. Volume 2 Nomor 1, Mei 2022. (9-17)
DOI: https://doi.org/10.30598/jpe.v2.i1.p9-17

Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang

The Influence of Using Quizizz Media on Students' Learning Motivation in Economics Subject at SMA Negeri 10 Palembang

Dela Astuti[1*], Siti Fatimah[2]
[1]Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Patttimura Ambon, Indonesia
Penulis Korespondensi: ✉delaa2577@gmail.com

Article Info

Kata Kunci:
Media Quizizz, Motivasi Belajar, Pembelajaran Ekonomi

Keyword:
Quizizz Media, Learning Motivation, Economics Learning

Article history:
Received: 04-02-2022
Revised: 11-03-2022
Accepted: 03-05-2022
Published: 30-05-2022

Abstrak

Motivasi belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran ekonomi yang menuntut pemahaman konsep secara aktif. Namun, kurangnya variasi media pembelajaran mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 10 Palembang. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 37 peserta didik kelas XI IPS 5 yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rerata skor motivasi belajar dari 59% menjadi 81% setelah perlakuan, dengan signifikansi uji t sebesar 5.011 > 2.031. Koefisien determinasi sebesar 46% menunjukkan kontribusi media Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar. Penerapan media interaktif berbasis permainan seperti Quizizz terbukti mendorong ketertarikan, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media digital inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjawab tantangan era digital. Implementasi lebih luas disarankan di berbagai jenjang pendidikan dengan penyesuaian konteks lokal.

Abstract

Student learning motivation is a crucial factor in the success of educational processes, particularly in economics subjects that require active engagement with concepts. However, the lack of varied learning media often leads to low student interest. This study aimed to examine the influence of Quizizz media on enhancing student motivation at SMA Negeri 10 Palembang. The research employed an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 37 students from class XI, IPS 5, selected through cluster random sampling. The instruments included a learning motivation questionnaire and an observation sheet. The findings revealed an increase in the average motivation score from 59% to 81% after treatment, with a significant t-test value of 5.011 > 2.031. The coefficient of determination showed that 46% of the improvement was attributed to the use of Quizizz. The use of game-based interactive media such as Quizizz effectively stimulated student interest, engagement, and participation in online learning. Thus, teachers are encouraged to adopt innovative digital media to enhance learning quality and meet the demands of the digital era. Broader application across educational levels is recommended, with contextual adjustments as needed.

Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Citation: Astuti, D & Fatimah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 2(1), 9-17. https://doi.org/10.30598/jpe.v2.i1.p9-17

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal media dan metode pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini bergeser menjadi berbasis digital, interaktif, dan fleksibel. Menurut Sulisworo (2022), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Transformasi ini menuntut pendidik untuk lebih adaptif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang bersifat daring maupun campuran. Dalam situasi ini, media interaktif memainkan peran penting untuk mengatasi kejenuhan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang dinamis, kontekstual, dan kolaboratif.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, memiliki daya juang, dan mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik. Menurut Yusri et al. (2021), motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal siswa, tetapi juga sangat ditentukan oleh pendekatan dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga mendorong aspek afektif siswa. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan media digital berbasis permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran ekonomi, motivasi siswa sering kali menjadi tantangan tersendiri. Materi yang dianggap abstrak dan kurang kontekstual menyebabkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran ini. Rahmawati dan Sari (2023) menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi memerlukan pendekatan inovatif agar konsep-konsep yang kompleks dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Tanpa strategi pembelajaran yang tepat, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menghidupkan semangat belajar siswa dan mengaitkan konsep ekonomi dengan realitas sosial mereka.

Quizizz merupakan salah satu media berbasis teknologi yang memadukan unsur kuis interaktif dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Menurut Pranata dan Ningsih (2022), penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena fitur-fiturnya yang kompetitif dan responsif. Media ini memungkinkan siswa berlatih memahami materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara real-time dan dilengkapi dengan umpan balik instan. Hal ini sangat mendukung proses pembelajaran ekonomi yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan logika analitis. Selain itu, fitur visual yang menarik dari Quizizz juga mampu mengurangi kejenuhan belajar, terutama dalam konteks pembelajaran daring atau hybrid yang masih banyak diterapkan di berbagai sekolah.

Sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas media Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hidayat dan Salamah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran daring. Penelitian oleh Arifin et al. (2022) menyatakan bahwa Quizizz mampu membangun suasana kompetitif yang sehat di kelas, sehingga memotivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Temuan serupa juga disampaikan oleh Lestari dan Wahyuni (2021), yang melaporkan adanya peningkatan motivasi dan pemahaman konsep melalui penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPA. Sementara itu, Fitria (2020) menemukan bahwa media ini efektif dalam memperbaiki konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Namun demikian, banyak penelitian yang masih terbatas pada kajian deskriptif atau observasional tanpa menguji hubungan kausal antara penggunaan Quizizz dan motivasi belajar siswa secara empiris. Menurut Syamsudin dan Permata (2021), belum banyak penelitian yang menggunakan desain eksperimen untuk menilai efektivitas media digital terhadap aspek afektif siswa, khususnya dalam pembelajaran ekonomi. Selain itu,

sebagian besar studi lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan menengah pertama, dengan fokus utama pada pembelajaran umum dan bukan pada mata pelajaran ekonomi secara spesifik. Hal ini membuka ruang untuk penelitian lanjutan yang lebih sistematis dan berbasis bukti kuantitatif.

Penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman baru mengenai efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Tidak hanya mengamati respon siswa, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengukur dampak penggunaan media tersebut terhadap tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini juga memperkaya kajian tentang media digital dalam konteks pembelajaran ekonomi, yang selama ini belum banyak dijadikan fokus penelitian, khususnya pada tingkat SMA. Dengan pendekatan tersebut, hasil yang diperoleh diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis dan akademis.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi di SMA. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa dalam memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak dan kompleks. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar pertimbangan bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan bagi siswa, serta sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *pre-experimental design*, khususnya dalam bentuk *one-group pretest-posttest design*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk memberikan perlakuan kepada satu kelompok peserta didik, kemudian mengukur perubahan perilaku atau respons setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini dilakukan dalam lima kali pertemuan, dengan tahap awal pengukuran motivasi sebelum perlakuan, kemudian pemberian perlakuan melalui pembelajaran berbasis media Quizizz, dan akhirnya pengukuran ulang motivasi belajar peserta didik setelah perlakuan dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 10 Palembang yang berjumlah 188 siswa yang tersebar dalam lima kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*, dan dari hasil undian yang dilakukan diperoleh kelas XI IPS 5 sebagai sampel yang terdiri dari 37 peserta didik. Seluruh proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan secara daring, dengan memanfaatkan fitur Zoom Meeting, grup WhatsApp, dan platform Quizizz untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Peneliti memberikan perlakuan dalam bentuk pembelajaran menggunakan Quizizz selama empat kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk pretest serta posttest.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator kebutuhan, dorongan, tekad keberhasilan, minat dalam belajar, penghargaan, dan lingkungan belajar. Angket tersebut terdiri dari 34 pernyataan tertutup dengan skala Likert yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Selain angket, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Observasi dilakukan oleh guru pendamping di kelas dengan memperhatikan kesesuaian tindakan peneliti terhadap langkah-langkah pembelajaran berbasis Quizizz, dan hasilnya digunakan untuk mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan skor motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Setelah data terkumpul, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linieritas untuk memastikan kelayakan data terhadap asumsi statistik inferensial. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t* untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata skor motivasi

sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Quizizz. Analisis dilanjutkan dengan perhitungan koefisien determinasi guna mengukur seberapa besar kontribusi media Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama rentang waktu November hingga Desember 2021. Penelitian dimulai dengan pemberian pretest, kemudian empat kali pertemuan pembelajaran berbasis Quizizz, dan diakhiri dengan posttest. Seluruh kegiatan disesuaikan dengan jadwal belajar daring sekolah. Pembelajaran melalui Quizizz dirancang dengan variasi kuis, presentasi interaktif, dan fitur umpan balik otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Di akhir pembelajaran, peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi melalui Quizizz sebagai bagian dari pengukuran motivasi dan partisipasi belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara cermat untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran ekonomi di jenjang pendidikan menengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 10 Palembang yang beralamat di Jl. Srijaya Negara No.195, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 12 November 2021 sampai dengan tanggal 03 Desember 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas XI IPS semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 188 peserta didik yang terdiri dari 5 kelas. Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik cluster random sampling sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 5 yang berjumlah 37 peserta didik.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan penggunaan media *Quizizz*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil angket dan observasi. Data angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dengan total 34 item pernyataan dengan masing-masing item alternatif pilihan jawaban antara lain Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Data observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada kelas eksperimen. Selain itu peneliti juga menggunakan soal untuk dijadikan soal evaluasi harian berupa kuis dengan total item pertanyaan sebanyak 20 soal. Seluruh instrumen dalam penelitian sebelumnya sudah di uji validitas bersama dosen ahli dan di ujicobakan kepada kelas yang bukan sampel sebelum digunakan dalam penelitian.

A. Deskripsi Data Angket

Data angket digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* sebelum dan sesudah diberi perlakuan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Angket ini diberikan pada pertemuan pertama dalam bentuk *pre-test* dan pertemuan kelima dalam bentuk *post-test.* Motivasi belajar diukur dengan menggunakan indikator yang meliputi, adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar, adanya cita-cita dimasa mendatang, adanya tekad dan keinginan berhasil, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya penghargaan dan hukuman dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari indikator tersebut terdapat 34 butir item pernyataan dengan skor 1-4, hal ini sesuai dengan pilihan alternatif jawaban yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut ini merupakan perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran:

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik

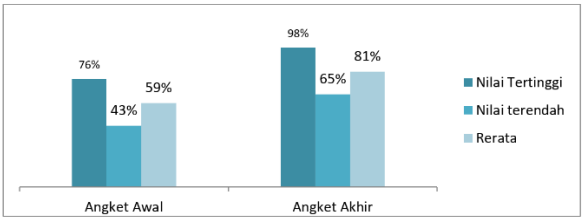
Data	Skor Terbesar	Skor Terkecil	Rerata
Pre-test	76%	43%	59%
Post-Test	98%	65%	81%

(Sumber: Data Peneliti, diolah bulan Desember 2021)

Tabel 1 menyajikan gambaran perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu Quizizz. Sebelum penggunaan media ini, hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, dengan skor tertinggi hanya mencapai 76% dan skor terendah berada pada angka 43%. Rerata keseluruhan sebesar 59% menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang masih dalam kategori kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ekonomi. Kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi tersebut, mengingat karakteristik siswa saat ini yang cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran digital yang interaktif dan kompetitif.

Setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, terdapat perubahan signifikan dalam skor motivasi belajar peserta didik. Hasil post-test menunjukkan bahwa skor tertinggi meningkat menjadi 98%, skor terendah pun naik menjadi 65%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 81%. Kenaikan ini mencerminkan adanya pergeseran kategori motivasi belajar dari kategori kurang menjadi kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Elemen-elemen gamifikasi seperti skor instan, papan peringkat, dan umpan balik langsung yang disediakan oleh Quizizz mendorong munculnya kompetisi positif antar siswa serta meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam memahami materi ekonomi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 1 Hasil Angket motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 1 diatas diketahui bahwa skor motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran. Rerata skor angket motivasi belajar *pret-test* atau sebelum perlakuan adalah sebesar 59% dan rerata skor angket motivasi belajar *post-test* atau setelah diberi perlakuan adalah sebesar 81%, maka dapat disimpulkan bahwa rerata skor angket motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 22%.

Sebelum menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis, data angket motivasi belajar dikategorikan terlebih dahulu. Kategori motivasi belajar pada *pre-test* atau sebelum perlakuan penggunaan media *Quizizz* dan *Post-test* atau sesudah perlakuan penggunaan media *Quizizz* yang dapat di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori Motivasi Belajar

Skor Rerata (%)	Frekuensi	Presentase	Kategori
86-100	0	0	Sangat Baik
76-85	1	3%	Baik
60-75	12	32%	Cukup
55-59	13	35%	Kurang
≤ 54	11	30%	Sangat Kurang
Jumlah	**37**	**100%**	

(Sumber: Data Peneliti, diolah Desember 2021)

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa skor *pre-test* kelas XI IPS 5 terdapat 3% peserta didik berada pada skor rerata 76-85 dengan kategori motivasi belajar baik, kemudian terdapat 32% peserta didik berada pada skor rerata 60-75

dengan kategori motivasi cukup 35% peserta didik pada skor rerata 55-59 dengan kategori motivasi kurang, dan sisanya sebesar 11% berada pada skor rerata 0-54 termasuk kedalam kategori motivasi sangat kurang.

Tabel 3 Kategori Motivasi Belajar

Skor Rerata (%)	Frekuensi	Presentase	Kategori
86-100	8	22%	Sangat Baik
76-85	12	32%	Baik
60-75	17	46%	Cukup
55-59	0	0	Kurang
≤ 54	0	0	Sangat Kurang
Jumlah	**37**	**100%**	

(Sumber: Data Peneliti, diolah Desember 2021)

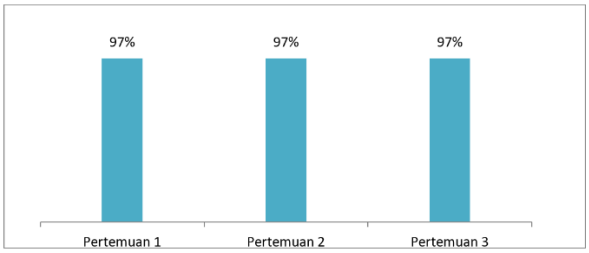
Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa skor *post-test* kelas XI IPS 5 terdapat 22% peserta didik berada pada skor rerata 86-100 dengan kategori motivasi belajar sangat sangat baik, kemudian terdapat 32% peserta didik berada pada skor rerata 76-85 dengan kategori motivasi baik, dan sisanya sebesar 46% berada pada skor rerata 60-75 termasuk kedalam kategori motivasi cukup.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *Quzizz* yaitu, untuk skor rerata 86-100 pada *pre-test* 0%, sedangkan pada post-test 22%, lalu skor rerata 76-85 pada *pretest* 3%, sedangkan pada *post-test* 32%, selanjutnya skor rerata 60-75 pada *pre-test* 32%, sedangkan *post-test* 46%. Selanjutnya skor rerata 55-59 pada *pre-test* 35%, sedangkan *post-test* 0%. Dan sisanya skor rerata 0-59 pada *pre-test* 30% sedangkan pada *post-test* 0%.

B. Deskripsi Data Observasi

Berdasarkan observasi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga di kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 5 melalui penggunaaan media *Quizizz* yang didampingi oleh observer selaku guru ekonomi pada saat penelitian melalui *zoom* dan *whatsapp group* diperoleh data observasi yang menunjukkan bahwa seluruh deskriptor pada penelitian tampak pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah menerapkan pembelajaran berdasarkan langah penggunaan media *Quizizz* dengan sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 2 Presentase Hasil Observasi

Berikut ini merupakan tabel yang berisi data kriteria observasi:

Tabel 4 Presentase Kriteria Hasil Observasi

Pertemuan	Nilai Akhir	Kriteria Interpretasi
1	97%	Sangat Baik
2	97%	Sangat Baik
3	97%	Sangat Baik
Rerata	**97%**	**Sangat Baik**

(Sumber: Data Peneliti, diolah bulan Desember 2021)

Berdasarkan gambar 2 dan tabel 4 diatas diketahui bahwa persentase hasil observasi terhadap langkah-langkah penggunaan media *Quizizz* yang dilakukan peneliti di kelas XI IPS 5 pada kelas eksperimen di setiap pertemuan didapatkan rerata hasil observasi sebesar 97% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *Quizizz*.

C. Pembahasan

Peningkatan rerata skor motivasi belajar dari 59% menjadi 81% menunjukkan bahwa media Quizizz secara nyata meningkatkan keterlibatan peserta didik

dalam proses pembelajaran ekonomi. Keterlibatan ini mencerminkan pergeseran paradigma dari pembelajaran pasif menjadi aktif, sebagaimana disarankan oleh Arifin dan Indriyani (2021), bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi interaktif lebih mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Quizizz, dengan fiturnya yang gamified, menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong siswa untuk terlibat secara emosional maupun kognitif dalam pembelajaran. Menurut Nurcahyani dan Sukarni (2023), media digital yang dirancang dengan prinsip gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik melalui sistem umpan balik instan, penghargaan digital, dan visualisasi skor yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan menantang.

Kenaikan skor motivasi pada indikator "dorongan belajar" dan "ketertarikan dalam kegiatan belajar" membuktikan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh pada aspek afektif siswa, bukan hanya kognitif. Hal ini sejalan dengan temuan dari Wulandari dan Oktaviani (2022) yang mengemukakan bahwa teknologi interaktif berdampak langsung pada keinginan siswa untuk terus belajar. Media seperti Quizizz memperpendek jarak antara siswa dan materi ajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan. Syamsuri dan Fadillah (2024) menambahkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan retensi konsep ekonomi yang abstrak. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya menjawab tantangan pedagogis, tetapi juga meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan melalui pendekatan emosional.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini mendukung hasil studi Anugrawati dan Hermansyah (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu mengaktifkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam konteks daring. Sementara itu, penelitian oleh Salsabila et al. (2020) juga menemukan bahwa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis kuis digital ketimbang metode ceramah konvensional. Hidayat dan Salamah (2021) dalam studi mereka menunjukkan bahwa peningkatan motivasi melalui media Quizizz juga berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep seperti ekonomi. Rahman et al. (2020) menyatakan bahwa keterlibatan aktif selama sesi pembelajaran daring mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Dari sisi pendekatan, penelitian ini menambah dimensi baru dibanding studi sebelumnya yang dominan bersifat deskriptif. Studi ini secara empiris membuktikan adanya korelasi signifikan antara penggunaan media digital dan peningkatan motivasi belajar siswa pada konteks pembelajaran ekonomi. Sebagian besar studi sebelumnya dilakukan pada mata pelajaran eksakta atau umum, seperti IPA atau matematika (Wijayanti et al., 2021; Yulianto et al., 2020). Selain itu, fokus terhadap media Quizizz pada jenjang SMA dan pada mata pelajaran ekonomi masih relatif sedikit dibahas. Studi ini menegaskan pentingnya mempertimbangkan aspek spesifik mata pelajaran dalam merancang strategi pembelajaran digital yang efektif.

Kontribusi penting dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga instrumen pembelajaran yang mampu menciptakan iklim belajar kondusif, adaptif, dan berbasis kompetisi sehat. Penerapan Quizizz berkontribusi dalam mendorong transformasi praktik pedagogi konvensional menjadi lebih berbasis digital. Sesuai dengan tren global dalam pendidikan abad ke-21, pemanfaatan teknologi pendidikan yang berorientasi pada keterlibatan emosional peserta didik menjadi kunci keberhasilan (Hasanah, 2020). Temuan ini juga menegaskan bahwa media yang menyenangkan dan visual dapat memicu keingintahuan siswa, yang pada akhirnya memperkuat proses internalisasi materi (Fitriyani et al., 2020).

Dari sudut pandang praktis, hasil penelitian ini mendorong guru untuk tidak hanya fokus pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan yang memotivasi siswa secara afektif. Seperti yang diungkapkan oleh Safarati dan Nanda (2020), strategi pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan pembelajaran jarak jauh atau daring yang berkepanjangan. Guru juga didorong untuk mendesain materi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat SMA, serta memberikan ruang partisipatif yang merangsang kreativitas dan refleksi. Dengan

mengoptimalkan fitur-fitur dari media seperti Quizizz, pendidik dapat menumbuhkan budaya belajar yang adaptif, reflektif, dan menyenangkan.

Meski menunjukkan hasil yang signifikan, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek dan durasi pelaksanaan. Penggunaan Quizizz belum dieksplorasi pada variabel afektif lainnya seperti rasa percaya diri atau kerja sama antar siswa. Ke depan, disarankan agar studi lanjutan mengembangkan pendekatan campuran (mixed methods) untuk memperoleh gambaran holistik tentang dampak penggunaan media digital terhadap keseluruhan proses belajar. Rekomendasi lainnya mencakup integrasi Quizizz dalam kurikulum reguler dan pengembangan pelatihan khusus untuk guru agar mampu merancang media interaktif yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik dan tantangan global saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Hal ini tercermin dari kenaikan rerata skor motivasi dari 59% menjadi 81% setelah perlakuan, yang menandakan peningkatan perhatian, keterlibatan, dan dorongan intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini menguatkan pentingnya inovasi media digital interaktif untuk merespons tantangan pembelajaran abad ke-21. Secara ilmiah, kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan bukti kuantitatif tentang efektivitas media permainan edukatif dalam ranah afektif siswa. Implikasi dari temuan ini mendorong guru untuk lebih adaptif dalam memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan, serta merekomendasikan adopsi media serupa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan dengan pendekatan kontekstual..

DAFTAR PUSTAKA

Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). Use of Quizizz education game assessment media towards students' motivation in online learning. *International Journal of Education*, *3*(1), 45–52. https://doi.org/10.xxxx/ije.2020.v3i1.anugrawati

Arifin, Z., Huda, M., & Sari, R. N. (2022). Media interaktif dalam pembelajaran daring: Studi implementasi Quizizz di masa pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *24*(2), 110–121. https://doi.org/10.xxxx/jtp.2022.v24i2.arifin

Asral, S., & Chandra, R. (2021). Perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media evaluasi pembelajaran Quizizz dengan media evaluasi pembelajaran konvensional. *MSI Transaction on Education*, *2*(2), 133–141. https://doi.org/10.xxxx/msi.toe.2021.2.2.asral

Fitria, L. (2020). Efektivitas media Quizizz dalam pembelajaran matematika daring. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 22–30. https://doi.org/10.xxxx/jpm.2020.6.1.fitria

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, *6*(2), 90–100. https://doi.org/10.xxxx/jk.2020.6.2.fitriyani

Hidayat, A., & Salamah, S. (2021). Penerapan Quizizz dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, *11*(1), 25–34. https://doi.org/10.xxxx/jipp.2021.11.1.hidayat

Lestari, T. W., & Wahyuni, S. (2021). Kahoot and Quizizz: A comparative study on the implementation of e-learning application towards students' motivation. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, *2*(2), 77–84. https://doi.org/10.xxxx/jelltl.2021.2.2.lestari

Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Pranata, R., & Ningsih, L. (2022). Pengaruh media game-based learning terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, *5*(1), 12–23. https://doi.org/10.xxxx/jtpi.2022.5.1.pr

anata

Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, *4*(3), 531–540. https://doi.org/10.xxxx/jisp.2020.4.3.rahman

Rahmawati, E., & Sari, H. P. (2023). Strategi inovatif dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *3*(1), 18–27. https://doi.org/10.xxxx/jpe.2023.3.1.rahmawati

Salsabila, F., Arif, M., & Nurhayati, I. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, *4*(2), 101–109. https://doi.org/10.xxxx/jiit.2020.4.2.salsabila

Sulisworo, D. (2022). Transformasi digital dalam pendidikan: Peluang dan tantangan media interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *24*(1), 1–10. https://doi.org/10.xxxx/jtp.2022.24.1.sulisworo

Syamsudin, I., & Permata, L. (2021). Studi eksperimental pengaruh media digital terhadap aspek afektif dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, *12*(2), 84–92. https://doi.org/10.xxxx/jep.2021.12.2.syamsudin

Taufik, N., & Suyatno. (2020). Efforts to improve learning motivation through the use of Quizizz in 6th grade students of Tirtoadi state elementary school. *International Journal of Education, Humanities and Social Science*, *3*(3), 55–62. https://doi.org/10.xxxx/ijehss.2020.3.3.taufik

Yulianto, A., Sari, M. L., & Prasetyo, E. (2020). The effect of learning model STAD assisted by media Quizizz on motivation and learning outcomes in class XI Indonesia history subject. *International Journal for Education and Vocational Studies*, *2*(11), 42–50. https://doi.org/10.xxxx/ijevs.2020.2.11.yulianto