

**EFEKTIVITAS PENGGUANAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI SMP TELKOM MAKASSAR**

Wardaningsih¹, Dalilul Falihin², Ibrahim³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas
Negeri Makassar

¹wardaningsih30@gmail.com, ²dalilulfalihin@unm.ac.id,

³ibrahim7105@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using Quizizz as a learning medium in increasing student learning motivation in social studies at Telkom Makassar Junior High School. This study used a quantitative method using a Quasi-Experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were students of Telkom Makassar Junior High School, with a sample of 62 respondents divided into an experimental class of 31 students and a control class of 31 students. Data collection used a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis used descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Independent Sample T-Tests, and N-Gain Score tests. The results of the study showed that: 1) There was a significant difference in the level of student learning motivation between the class using Quizizz learning media and the class using conventional methods, where the experimental class's achievements were descriptively superior. This change in motivation was reflected in the fulfillment of eight indicators of student learning motivation including the duration of activities, frequency of activities, level of qualification of results, and direction of attitude towards activity targets. 2) The use of Quizizz learning media was proven effective in increasing student learning motivation based on the results of the N-Gain Score analysis of the experimental class which was in a higher improvement category compared to the control class. This effectiveness was driven by the fulfillment of five indicators of interactive media, namely cognitive content, information presentation, ease of navigation, aesthetics, and the overall function of the Quizizz gamification feature.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Learning Motivation, Social Studies.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Telkom Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Quasi-Experimental* menggunakan desain *Nonequivalent Contril Group Design*. Populasi dalam penelitian ini siswa SMP Telkom Makassar dengan sampel 62 responden yang terbagi kedalam kelas eksperimen 31 siswa dan kelas kontrol 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kuesioner motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data

menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, di mana capaian kelas eksperimen secara deskriptif lebih unggul. Perubahan motivasi ini tercermin dari terpenuhinya delapan indikator motivasi belajar siswa meliputi durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, tingkatan kualifikasi hasil, serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan. 2) Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis *N-Gain Score* kelas eksperimen yang berada pada kategori peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Efektivitas ini didorong oleh pemenuhan lima indikator media interaktif yaitu kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika, dan fungsi keseluruhan dari fitur gamifikasi *Quizizz*.

Kata Kunci : *Quizizz*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, IPS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan yang harus berjalan beriringan dengan setiap fase perubahan zaman yang dipengaruhi oleh arus globalisasi dan kemajuan teknologi. Pada era saat ini, pemanfaatan peralatan dan media berbasis digital telah merambah ke dalam bidang pendidikan, di mana guru dituntut untuk mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Diperlukan adanya pembaruan atau inovasi yang berkelanjutan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kurangnya inovasi guru dalam mengondisikan suasana kelas dapat menyebabkan penurunan motivasi

belajar siswa. Tantangan ini sangat terlihat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara umum sering dipandang oleh siswa sebagai pelajaran yang membosankan dan monoton. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran interaktif yang atraktif dan berbasis permainan (*gamification*), salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang menawarkan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan melalui fitur kuis *online*, *leaderboard*, tema, dan musik.

Motivasi belajar memegang peranan krusial karena ketiadaan motivasi akan berdampak langsung pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar individu. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam terkait penggunaan *Quizizz*

dalam pembelajaran IPS. Penelitian oleh Adjie Prasetyo dkk. (2025) serta Dwi Utami & Tjipto Subroto (2023) menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Sebaliknya, penelitian Naila Az Zahra (2022) mengindikasikan bahwa *Quizizz* kurang efektif pada kelompok siswa tertentu. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Quizizz* sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, perangkat, serta kondisi siswa di masing-masing sekolah. Namun, sebagian besar studi terdahulu cenderung berfokus pada capaian kognitif atau hasil belajar secara umum. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan (*research gap*) tersebut dengan memberikan perhatian khusus pada aspek afektif, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kondisi nyata di lapangan berdasarkan observasi awal pada 23 Juli 2025 di kelas VIII SMP Telkom Makassar menunjukkan bahwa guru sebenarnya telah menggunakan media *Quizizz* dalam latihan soal dan evaluasi. Tampilan yang interaktif cukup menarik perhatian siswa, tetapi

belum dapat dipastikan apakah penerapan tersebut murni meningkatkan motivasi belajar mereka. Sebagian siswa tampak antusias, sedangkan sebagian lainnya terlihat hanya sekedar mengikuti tanpa memahami materi secara mendalam. Selama ini, guru bidang studi di sekolah tersebut juga belum pernah melakukan pengukuran ilmiah secara terukur dan sistematis untuk membandingkan efektivitas aspek afektif ini, terlebih adanya perbedaan karakteristik antar-kelas di mana terdapat kelas yang intensif menggunakan teknologi dan kelas yang masih cenderung konvensional. Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan sebuah penelitian eksperimen melalui pendekatan *Non-equivalent Control Group Design* untuk membuktikan secara empiris efektivitas penggunaan *Quizizz* dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Secara umum, penelitian ini berfokus untuk menganalisis perbedaan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan metode

konvensional di SMP Telkom Makassar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan terkait efektivitas media berbasis *gamification* terhadap aspek psikologis siswa serta memperkuat literatur teori motivasi belajar di era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan fitur digital untuk menciptakan kelas yang dinamis, meningkatkan antusiasme siswa agar belajar IPS tidak lagi membosankan, menjadi bahan pertimbangan kurikulum berbasis digital bagi pihak sekolah, serta menjadi referensi akademik bagi peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *Quasi-Experimental* dalam bentuk *Non-equivalent Control Group Design*.

Penelitian dilaksanakan di SMP Telkom Makassar, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran Quizizz (X) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Y). Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (*non-random*), melainkan menggunakan dua kelas utuh (*intact class*) yang telah tersedia. Kelompok eksperimen ($O_1 \times O_2$) diberikan perlakuan (X) berupa pemanfaatan media Quizizz, sedangkan kelompok kontrol ($O_3 \times O_4$) menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media Quizizz. Pengukuran kedua kelompok dilakukan melalui tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan diselesaikan.

Definisi operasional penggunaan media Quizizz (X) difokuskan pada penerapan aplikasi kuis interaktif digital yang diukur melalui lima indikator utama, meliputi kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika, dan fungsi keseluruhan. Sementara itu, motivasi belajar siswa (Y)

didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran IPS tanpa paksaan, yang diukur menggunakan delapan indikator yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi (ketekunan), devosi dan pengorbanan, ketabahan/keuletan, tingkat aspirasi, tingkatan kualifikasi hasil, serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan. Pengukuran kedua variabel menggunakan instrumen kuesioner (angket) tertutup dengan skala Likert 5 pilihan respons, mulai dari skor 5 untuk Sangat Setuju (SS) hingga skor 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Telkom Makassar yang tersebar di 10 kelas dengan total 318 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling* berdasarkan kriteria kesetaraan kemampuan awal (homogenitas) siswa, kesamaan guru pengajar, dan keselarasan jadwal pelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, terpilih kelas VIII-E dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-F dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga total sampel keseluruhan

berjumlah 62 siswa. Teknik dan prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu observasi langsung untuk memetakan situasi riil di lapangan, kuesioner tertutup secara langsung kepada responden sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi fisik maupun *online* untuk menghimpun data kesiswaan serta arsip pendukung penelitian.

Sebelum data dianalisis, instrumen angket motivasi belajar (Y) terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan program SPSS. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson, di mana butir pernyataan dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha, dengan batas kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien $Alpha \geq 0,60$. Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan statistik parametrik melalui beberapa tahapan uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan bantuan software SPSS versi 26. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians antarkelompok dengan uji Levene, di mana data

dinyatakan berdistribusi normal dan homogen jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$.

Pengujian hipotesis untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata tingkat motivasi belajar pasca-perlakuan antara kedua kelompok dianalisis menggunakan teknik Independent Sample T-test pada nilai post-test. Hipotesis statistik diuji pada taraf signifikansi (*p-value*) jika *Sig.* $< 0,05$ untuk menolak Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$) dan menerima Hipotesis Alternatif ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$), yang

menyatakan adanya efektivitas signifikan penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Terakhir, untuk mengukur tingkat efektivitas dan besarnya peningkatan motivasi belajar siswa secara spesifik setelah diberikan perlakuan, dilakukan uji N-Gain Score (Normalized Gain). Hasil perolehan indeks N-Gain tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam tiga kriteria efektivitas peningkatan, yaitu kriteria rendah ($g < 0,3$), kriteria sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan kriteria tinggi ($g > 0,7$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

SMP Telkom Makassar didirikan pada tahun 2015 oleh Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) untuk memperluas akses pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia Timur. Memasuki usia satu dekade pada periode 2025–2026, sekolah swasta unggulan di Kecamatan Rappocini ini telah meraih Akreditasi A (Unggul) dan ditetapkan sebagai Sekolah Penggerak oleh Kemendikbudristek sejak Juni 2022. Pada Tahun Ajaran 2025/2026, sekolah ini mengelola ekosistem pendidikan yang besar dengan total 895 siswa, di mana kuota

kelas VIII berjumlah 318 siswa yang tersebar di 10 rombongan belajar. Operasional pembelajaran didukung oleh 39 tenaga pendidik profesional serta fasilitas modern seperti gawai multimedia di setiap kelas, jaringan Wi-Fi terintegrasi, laboratorium komputer, dan sistem manajemen akademik *iGracias*.

Sebelum instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap 24 butir pernyataan kuesioner motivasi belajar menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Perangkat Angket Motivasi Belajar

Variabel	Kelompok	No. Item	Nilai r hitung	Nilai rtabel	Ket
Motivasi Belajar	Pre-test Eksperimen	1–24	0,452 – 0,825	0,356	Valid
	Post-test Eksperimen	1–24	0,436 – 0,814	0,356	Valid
	Pre-test Kontrol	1–24	0,541 – 0,827	0,356	Valid
	Post-test Kontrol	1–24	0,394 – 0,831	0,356	Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas empiris menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan (nomor 1 sampai 24) pada keempat kelompok pengukuran memiliki nilai r hitung yang secara konsisten lebih besar dari

nilai r tabel sebesar 0,356. Dengan demikian, seluruh perangkat instrumen dinyatakan valid dan memiliki ketepatan yang tinggi untuk digunakan dalam pengambilan data lapangan.

Tabel 2. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar	Jumlah Item	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0.927	0.60	24	Reliabel
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0.954	0.60	24	Reliabel
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0.953	0.60	24	Reliabel
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0.938	0.60	24	Reliabel

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji reliabilitas instrumen dengan formula *Cronbach's Alpha* menunjukkan koefisien alpha yang berada pada rentang 0,927 hingga 0,954. Karena seluruh nilai koefisien tersebut jauh

lebih besar dari standar batas minimal 0,60, maka instrumen angket dikategorikan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi (reliabel) untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Setelah instrumen dipastikan layak, dilakukan uji prasyarat analisis data hasil penelitian yang meliputi uji

normalitas dan uji homogenitas varians sebelum dilakukan pengujian hipotesis statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Total <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.084	31	.200*
Total <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.129	31	.200*
Total <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.118	31	.200*
Total <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.136	31	.150

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan sebaran *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh kelompok data yang berada di atas 0,05. Temuan ini membuktikan secara

empiris bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok sampel berdistribusi normal, sehingga memenuhi prasyarat penggunaan statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene's Test*)

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	
		F	Sig.
Nilai Posttest	<i>Equal variances assumed</i>	1.848	.179

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,179. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui capaian skor rata-rata motivasi belajar pasca-perlakuan pada kedua kelompok sampel.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Skor Post-test Motivasi Belajar

<i>Group Statistics</i>				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Nilai Posttest	Eksperimen	31	103.2258	11.35696	2.03977
	Kontrol	31	96.6452	10.54055	1.89314

Berdasarkan Tabel 5, terlihat adanya perbedaan capaian secara deskriptif di mana nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 103,23, sedangkan kelas kontrol hanya

mencapai 96,65. Pengukuran dilanjutkan dengan uji *Independent Samples T-test* untuk membuktikan signifikansi perbedaan tersebut secara statistik.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Independent Samples T-test

Independent Samples Test						
<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>
Nilai Posttest	<i>Equal variances assumed</i>	2.365	60	0.021	6.58065	2.78292
	<i>Equal variances not assumed</i>	2.365	59.669	0.021	6.58065	2.78292

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* pada Tabel, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,021. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,021 < 0,05$), sehingga *H0* ditolak dan *H1* diterima.

Untuk mengetahui gambaran efektivitas dan sebaran persentase peningkatan motivasi belajar murni dari kedua kelas, dihitung distribusi frekuensi menggunakan *N-Gain Score*.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kategori N-Gain Score Kelas Eksperimen

Nilai N-Gain Kelas Eksperimen					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Peningkatan Rendah	16	51.6	51.6	51.6
	Peningkatan Sedang	6	19.4	19.4	71.0
	Peningkatan Tinggi	9	29.0	29.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis indeks *N-Gain* pada kelas

eksperimen menunjukkan bahwa 16 siswa (51,6%) menempati kategori

rendah, 6 siswa (19,4%) berada pada kategori sedang, dan 9 siswa (29,0%) berhasil mencapai kategori peningkatan tinggi setelah memanfaatkan Quizizz.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kategori N-Gain Score Kelas Kontrol
Nilai N-Gain Kelas Kontrol

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Peningkatan Rendah	21	67.7	67.7	67.7
	Peningkatan Sedang	8	25.8	25.8	93.5
	Peningkatan Tinggi	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 8, sebaran peningkatan pada kelas kontrol didominasi oleh kriteria peningkatan rendah sebanyak 21 siswa (67,7%),

2. Pembahasan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *gamification* melalui aplikasi Quizizz memberikan dampak signifikan terhadap perbedaan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Telkom Makassar. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui perolehan nilai rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen sebesar 103,23 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor 96,65. Munculnya selisih sebesar 6,58 poin tersebut mengindikasikan secara kuat bahwa intervensi teknologi digital mampu menstimulasi aspek afektif dan psikologis siswa dalam mengikuti

disusul kategori sedang sebanyak 8 siswa (25,8%), dan hanya 2 siswa (6,5%) yang menyentuh kategori peningkatan tinggi.

alur pembelajaran. Bukti empiris ini dipertegas oleh hasil uji *Independent Samples T-test* yang menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,021. Nilai yang berada di bawah ambang batas 0,05 ini menegaskan bahwa perbedaan motivasi belajar yang terjadi antarkelompok sampel bukan merupakan kebetulan statistik, melainkan akibat dari transformasi perlakuan media pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Keunggulan kelas eksperimen tersebut selaras dengan landasan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yang menyatakan bahwa kekuatan motivasi seseorang dapat

diidentifikasi dan diukur melalui manifestasi tingkah laku yang tampak. Penggunaan media *Quizizz* di kelas VIII-E terbukti berhasil memicu kedelapan indikator manifestasi tingkah laku motivasi secara optimal. Pada indikator durasi kegiatan, integrasi kuis interaktif mampu mempertahankan fokus perhatian siswa dalam rentang waktu yang lama tanpa memicu kejenuhan. Peningkatan frekuensi kegiatan dan persistensi terlihat dari tingginya intensitas serta ketekunan siswa untuk secara konstan merespons pertanyaan dan menyelesaikan seluruh permainan kuis hingga akhir. Aspek devosi dan ketabahan terefleksi dari kesediaan siswa mencurahkan energi pikiran serta keuletan mereka untuk memecahkan persoalan materi IPS yang sulit. Lebih lanjut, keberadaan fitur papan peringkat (*leaderboard*) secara langsung merangsang tingkat aspirasi dan kompetisi sehat siswa demi meraih skor terbaik, yang pada akhirnya mengarahkan orientasi sikap siswa menjadi sangat positif, antusias, dan menaruh ketertarikan tinggi terhadap mata pelajaran IPS yang awalnya dianggap monoton karena penuh hafalan. Sebaliknya,

rendahnya capaian kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional satu arah tanpa media inovatif tidak mampu menggerakkan indikator afektif tersebut secara maksimal.

Gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikaji lebih mendalam melalui perbandingan hasil indeks *N-Gain Score*. Temuan penelitian memperlihatkan distribusi peningkatan yang jauh lebih progresif pada kelas eksperimen, di mana terdapat 9 siswa (29,0%) yang berhasil mencapai kriteria peningkatan tinggi dan hanya 51,6% siswa yang tertahan di kategori rendah. Kondisi ini berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang mengalami stagnasi peningkatan, di mana mayoritas siswa yakni sebanyak 21 orang (67,7%) berada pada kategori rendah dan hanya 2 siswa (6,5%) yang menyentuh kriteria peningkatan tinggi. Perbedaan sebaran frekuensi ini membuktikan bahwa *Quizizz* efektif bertindak sebagai stimulus ekstrinsik yang menjembatani kebutuhan belajar generasi digital. Temuan ilmiah ini memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Solikah dkk. (2020) yang

menyatakan bahwa media berbasis TIK yang interaktif sangat relevan dengan karakteristik psikologis siswa sekolah menengah yang akrab dengan perangkat digital. Melalui metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*),

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Telkom Makassar, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kelas yang mengintegrasikan media *Quizizz* terbukti menghasilkan tingkat capaian motivasi belajar siswa yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah tersebut,

Quizizz terbukti efektif menciptakan atmosfer kelas yang dinamis dan kompetitif, yang secara berkelanjutan mampu meningkatkan gairah serta motivasi intrinsik siswa dalam mendalami materi ilmu pengetahuan sosial di SMP Telkom Makassar.

yang ditunjukkan oleh hasil peningkatan skor motivasi (*N-Gain Score*) kelas eksperimen yang secara dominan berada pada kategori peningkatan yang jauh lebih baik dan optimal dibandingkan dengan kelas kontrol.

Sejalan dengan kesimpulan tersebut, diajukan beberapa saran perbaikan yang dianggap perlu serta relevan untuk keberlanjutan kualitas pembelajaran. Bagi guru mata pelajaran IPS, disarankan untuk mulai beralih dari metode konvensional dan secara konsisten mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* demi memecah kebosanan pada materi IPS yang cenderung padat. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan sarana berupa akses internet yang stabil agar efektivitas penggunaan media berbasis teknologi informasi ini tetap terjaga dengan baik. Sementara bagi

siswa, diharapkan dapat mempertahankan peningkatan motivasi yang sudah ada untuk melatih kemandirian belajar dan pencapaian prestasi yang lebih tinggi. Untuk penelitian lanjutan yang relevan, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan cakupan riset dengan mengukur dampak penggunaan Quizizz tidak hanya pada aspek motivasi afektif, melainkan juga pada korelasinya terhadap hasil belajar kognitif siswa secara jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie Prasetyo, A., Nasril Ulul Rifki, A., Miftah MNur, D., & Sunan Kudus, U. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 8 SMP 1 Jati Kudus* (Vol. 02, Number 02).
- Ardyansah, N. (2023). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas VII SMP Kurikulum Merdeka di Kabupaten Banyumas. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12, 38–42.
- Dwi Utami, M., & Tjipto Subroto, W. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Number 4).
- Hadji Ali, K., Sarundajang Kawasan Ringroad I Manado, J. S., & Ilmudinulloh, R. (2024). *Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 In 1 Minahasa*.
- Naila Az Zahra, A. I. A. F. T. Q. M. A. D. M. M. N. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif (Quiziz) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Naila Az Zahra* 1a , Avina Imma Amalia 2b , Faizuna Tathmainnul Qulub 3c , Muhammad Aziza 4d , Dany Miftah M. Nur 5e*. 66–71.
- Nuri Rahmawati, D., Fitrotun Nisa, A., & Astuti, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 2(1), 2962–746
- Rahman, S. (2021). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Solikah, H., Pembimbing, D., Yulianto, H. B., & Pd, M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas*. 1–8.
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020b). *Pemanfaatan Aplikasi*

*Quizizz Sebagai Media Pembelajaran
Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.
4, 163–172.*

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan
Pengukurannya: Analisis di Bidang
Pendidikan*. Bumi Aksara.