



## Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Agnes Jong<sup>a,1\*</sup>, Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

<sup>1</sup> [702019509@student.uksw.edu](mailto:702019509@student.uksw.edu); <sup>2</sup> [yuliana.tacoh@uksw.edu](mailto:yuliana.tacoh@uksw.edu)

\* penulis korespondensi

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received, Desember 2023

Accepted, Januari 2024

Published, Januari 2024

#### Kata Kunci:

Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

#### Cara Mengutip:

Jong, A., Tacoh, Y.T.B.(2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Salatiga. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. 12(1),pp 131-147

### Abstrak

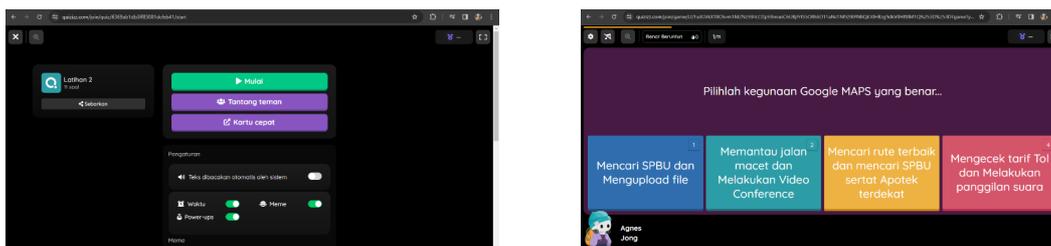
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan melihat dampak apa saja yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan siswa kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga, manfaat penggunaan aplikasi Quizizz dan elemen-elemen yang meningkatkan motivasi siswa telah diidentifikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang menarik. Fitur-fitur beragam yang disediakan oleh Quizizz, seperti penggunaan gambar, video, dan audio, memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, batas waktu dalam menjawab pertanyaan kuis mendorong siswa untuk berpikir cepat dan membuat keputusan dengan cepat. Umpan balik instan setelah menyelesaikan kuis memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan memperbaiki kelemahan. Penggunaan Quizizz juga meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pencapaian dalam kuis dan penghargaan dalam belajar. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memenuhi faktor motivasi belajar siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### Abstract

This study aims to investigate the utilization of the Quizizz application in learning and examine the impacts that enhance students' learning motivation. Through a combination of observation, interviews, and documentation with eighth-grade students at SMP Negeri 8 Salatiga, the benefits of using the Quizizz application and the elements that enhance student motivation have been identified. The research method used is qualitative research with a descriptive approach. The results indicate that the use of Quizizz is effective in increasing student engagement in the learning process through interactive quizzes. The various features provided by Quizizz, such as the use of images, videos, and audio, enrich students' learning experiences. Additionally, the time limit for answering quiz questions encourages students to think quickly and make decisions promptly. Instant feedback after completing the quiz allows students to evaluate their understanding and address weaknesses. The use of Quizizz also enhances students' learning motivation through achievements in quizzes and rewards in learning. Overall, the use of the Quizizz application creates a conducive learning environment and fulfills both intrinsic and extrinsic factors of students' learning motivation. This research confirms that Quizizz can be an effective learning tool in improving students' motivation and learning outcomes overall.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berbasis teknologi seperti mata pelajaran bimbingan TIK di SMP, sangat memberi ruang pada peserta didik untuk kemampuan pemakaian komputer dan kemampuan untuk mengoperasikannya. Penggunaan media komputer di bidang pendidikan sangat penting untuk menyalurkan, menyimpan, dan memproses informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih komunikatif, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pane and Darwis Dasopang 2017). Perkembangan teknologi saat ini telah menyediakan berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dapat digunakan di komputer sebagai media penyimpanan informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik (Isjoni, dkk, 2007).



Gambar 1. Tampilan Latihan Quizizz 1

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. (Citra and Rosy 2020). Penggunaan Quizizz dapat membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, serta membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, dan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa Quizizz sebaiknya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan tidak sebagai satu-satunya metode evaluasi. Penggunaan quizizz merupakan salah satu faktor yang mendorong motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi. Hal ini seperti yang dikatakan Purba (2019) Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rahman 2021) di jelaskan bahwa Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Motivasi belajar siswa juga merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. seorang siswa yang termotivasi secara akademis akademis adalah anak yang "ingin belajar, menyukai kegiatan yang berhubungan dengan belajar, dan percaya bahwa sekolah itu penting. Oleh karena itu sangat logis untuk menyimpulkan bahwa untuk memaksimalkan potensi siswa dalam pengalaman pembelajaran, adalah penting untuk membuat mereka termotivasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia, Lutfi, Rosm, & Emorad (2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD disebabkan dengan aplikasi quizizz mahasiswa merasa

semangat dan senang, tidak lagi merasa bosan saat diperkuliahan berlangsung sehingga motivasi belajar mahasiswa pun meningkat.

SMP Negeri 8 Salatiga adalah sekolah yang terletak di wilayah Tingkir Salatiga, yang mengacu pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya. Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah ini adalah metode tanya jawab dan metode ceramah yang bertujuan untuk membangun dialog antara guru dan siswa. Namun, menurut pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga pada pelaksanaan Mata pelajaran Bimbingan TIK, metode ceramah kurang efektif untuk pencapaian pembelajaran. Juga motivasi belajar siswa tidak terlihat dan agak lemah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa malah melakukan percakapan sendiri dengan teman sebangku bahkan jika pembelajaran di laboratorium komputer siswa ada yang membuka aplikasi *game online*, *youtube* dan lain - lain. Tetapi, ada juga siswa yang mendengarkan guru menjelaskan, memperhatikan tetapi tidak paham dan tidak menangkap maksud dari penjelasan guru tersebut dan jika diberikan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah di sampaikan siswa malah bingung dan tidak mau bahkan kesulitan mengerjakan tugas tersebut. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran. Selain itu, jam pembelajaran yang kurang cukup juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa, menurut hasil pengamatan langsung peneliti selama kurang lebih 3 bulan.

Mengacu pada permasalahan sudah disebutkan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa jika hanya menerapkan metode pembelajaran tanya jawab dan ceramah kurang efektif, pada mata pelajaran bimbingan teknologi informasi dan komunikasi. Karena pada mata pelajaran ini membutuhkan praktik langsung dan pemahaman yang baik. Seperti penelitian yang dikatakan oleh (Citra and Rosy 2020) dari hasil wawancara dan observasi langsung selama proses pembelajaran, para siswa terlihat kurang tertarik dan kurang memperhatikan pembelajaran ketika dikelas menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Maka dibutuhkan juga menambah strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi siswa agar lebih aktif di kelas.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai peningkatan motivasi. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Salam, Mudinillah, & Agustina (2022) yang berjudul tentang Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz sangat membawa pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui angket yang telah disebarkan terlihat secara jelas seluruh pertanyaan yang diberikan memperoleh tanggapan dari setiap pertanyaan melebihi lima puluh persen dari keseluruhan.

Dari pemaparan latar belakang dan penelitian diatas maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran dan melihat hal – hal apa saja yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh (Rahmasari & Dahlan, 2022). Meneliti tentang “Platform Quizizz Meningkatkan Motivasi Belajar Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran di kelas, terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar

peserta didik. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (R. Rahman et al., 2020) juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis kepada mahasiswa yang hasilnya sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa.

## **Media Pembelajaran**

### ***Pengertian Media Pembelajaran***

Menurut (Salsabila et al., 2020) pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa sehingga mereka dapat mengembangkan potensi dan kemampuan mereka secara optimal. Kegiatan Pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Sedangkan Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

### ***Fungsi Media Pembelajaran***

Fungsi media pembelajaran menurut (Miftah, 2013) adalah 1). Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. 2). Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. 3). Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. 4). Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuh melalui penyediaan media.

### ***Manfaat Dan Tujuan Media Pembelajaran***

#### ***Manfaat***

Menurut (Istiqlal, 2018) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara pengajar dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut (Miftah, 2013) Manfaat media pembelajaran adalah 1). Memperbaiki minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih cenderung untuk mengikuti proses pembelajaran dan memperoleh semangat dan antusiasme yang lebih besar dalam belajar. 2). Meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep dan materi pembelajaran secara lebih baik. Hal ini karena media pembelajaran dapat menyajikan informasi dengan cara visual dan mudah dimengerti. 3). Mengembangkan kreativitas siswa. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru dalam belajar. 4). Meningkatkan efisiensi waktu belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

### *Tujuan*

Menurut (abdul wahid, 2018) tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Media pembelajaran juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Sedangkan manfaat media pembelajaran quizizz menurut (Salsabila et al., 2020) adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer.

### **Aplikasi Quizizz**

#### ***Pengertian Quizizz***

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. (Citra & Rosy, 2020) Quizizz merupakan aplikasi permainan atau game pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis online yang menarik. Dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Aplikasi quizizz selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat membantu sebagai bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik dari kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman serta motivasi pembelajaran siswa terhadap materi yang nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

#### ***Fungsi Dan Manfaat Quizizz***

Menurut (Sitorus & Santoso, 2022) fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran antara lain 1). Memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. 2). Melatih kemampuan belajar peserta didik. 3). Sebagai media melatih keterampilan berfikir. 4). Meningkatkan peserta didik semakin kreatif. 5). Mempraktikkan profesi tertentu di kehidupan nyata. Sedangkan Menurut (Saraswathi, Anbazhagan, K, & Manikandan, 2021) fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran adalah 1). Quizizz dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang efektif. 2). Quizizz dapat membantu guru dalam mengelola dan memonitor kemajuan siswa dengan memberikan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga lebih mudah untuk melacak perkembangan siswa. 3). Quizizz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong siswa untuk belajar mandiri. 4). Quizizz dirancang dengan fitur-fitur yang menyenangkan seperti leaderboard dan animasi, yang dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan minat siswa.

#### ***Kelebihan Dan Kekurangan Quizizz***

Menurut (Citra & Rosy, 2020) Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peran siswa akan berganti

secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, Menurut (Salsabila et al., 2020) kelemahan quizizz yaitu, jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah, Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban, Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat, Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

### ***Fitur – Fitur Quizizz***

Beberapa fitur yang tersedia pada quizizz antara lain 1). Membuat kuis: Pengguna dapat membuat kuis dengan mudah dengan menambahkan pertanyaan dan jawaban yang diinginkan. 2). Tema kuis: Pengguna dapat memilih dari berbagai tema kuis yang tersedia untuk memberikan tampilan yang menarik bagi siswa. 3). Mode permainan: Quizizz menyediakan beberapa mode permainan seperti mode klasik, mode live, dan mode homework untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. 4). Analisis hasil: Quizizz menyediakan laporan hasil yang detail untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. 5). Integrasi: Quizizz dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi seperti Google Classroom atau LMS lainnya. 6). Aksesibilitas: Quizizz menyediakan fitur aksesibilitas seperti pengaturan ukuran font, warna, dan kontras untuk memudahkan siswa yang memiliki masalah penglihatan.

### ***Cara Pembuatan Soal Menggunakan Quizizz***

Menurut (Salam et al., 2022) cara pembuatan soal pada aplikasi atau media pembelajaran menggunakan quiz sangat mudah sekali. Berikut peneliti menggambarkan bagaimana cara atau prosedur pembuatan soal menggunakan aplikasi Quizizz: 1). Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan memasukkan nama kuis, biasanya ini tergantung apa mata pelajarannya. 2). Langkah kedua, pengguna bebas memilih bahasa yang digunakan. 3). Memasukkan gambar sebagai salah satu bentuk desain kuis lebih menarik lagi. Namun langkah ini boleh dilakukan dan juga boleh dilewati saja. 4). Langkah terakhir, pengguna harus menyimpan kuis yang dibuat dengan cara klik save.

## **Motivasi Belajar**

### ***Pengertian Motivasi Belajar***

Motivasi adalah penyediaan kondisi- kondisi tertentu melalui serangkaian usaha yang akan menimbulkan seseorang bertindak dikarenakan suka atau tidak suka. Dilihat dari faktor yang mempengaruhi, motivasi dapat dirangsang secara eksternal namun ia tumbuh dari dalam diri seseorang (Pangestu et al., 2022) Sedangkan menurut (Emda, 2018) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, dan motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Menurut (Emda, 2018), Motivasi belajar dibedakan menjadi dua yakni intrinsik (dari dalam) dan ekstrinsik (dari luar), keduanya saling berkaitan dalam pembelajaran. Menurut (ARIANTI, 2019) Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut: (a). Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa. Dalam hal ini pujian, hadiah, dorongan atau pemicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar. (b). Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di

kelas yang bermacam-macam sehingga dengan bermacamnya motivasi tersebut diharapkan guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar. (c). Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat.

Berdasarkan tiga sumber di atas, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi tertentu yang mendorong seseorang untuk belajar, baik secara intrinsik (dari dalam diri sendiri) maupun ekstrinsik (dari faktor lingkungan luar). Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh pujian, hadiah, dorongan, atau faktor lainnya yang diarahkan untuk meningkatkan semangat belajar seseorang. Pengetahuan tentang motivasi belajar sangat penting bagi guru untuk memahami dan mengelola motivasi belajar siswa dengan strategi yang sesuai, serta memilih peran sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan dari tiga sumber di atas adalah motivasi belajar adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan seseorang untuk belajar dan faktor lingkungan serta faktor internal dari individu berperan dalam mengembangkan motivasi belajar tersebut.

### ***Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar***

Menurut (Laka et al., 2020) Terdapat dua faktor yang membuat seseorang dapat termotivasi untuk belajar, yaitu: 1). Motivasi belajar berasal dari faktor intrinsik. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan dan 2). Motivasi belajar dari faktor ekstrinsik, yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Faktor - faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah: 1). Minat terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya; dan 2). Orientasinya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Sementara untuk factor - faktor ekstrinsiknya ialah: 1). Kualitas guru yang mengajar; 2). Bobot materi pelajaran yang diajarkan; 3). Metode pembelajaran yang digunakan; 4). Kondisi dan suasana ruang kelas; dan 5). Fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh siswa.

### ***Indikator Motivasi Belajar***

Motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi intrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran terkhusus pembelajaran online (Baber, 2020), Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi : 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4). Adanya penghargaan dalam belajar; 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6). Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Menurut (Sardiman, 2018) indikator motivasi belajar meliputi: 1). Tekun menghadapi tugas; 2). Ulet menghadapi kesulitan; 3). Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; 4). Lebih senang bekerja mandiri; 5). Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; 6). Dapat mempertahankan pendapatnya; 7). Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; 8). Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

### ***Upaya Untuk Memotivasi Siswa Belajar***

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan (Sadirman, 2005) yaitu: a). Memberi angka Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang

sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. b). Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. c). Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik. d). Memberi Ulangan Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif. Deskripsi kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan dan menerangkan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi secara alami, luas, dan mendalam (Fadli 2021). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII khususnya 29 siswa-siswi kelas VIIIA yang terdiri dari 14 siswi perempuan dan 15 siswa laki-laki di Smp Negeri 8 Salatiga. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 8 Salatiga.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perilaku siswa saat pembelajaran dilakukan untuk melihat respon siswa sebagai wujud motivasi belajar mereka dan penggunaan aplikasi Quizizz. Dengan menggunakan komponen pendukung dari (Pribadi, 2020) untuk observasi motivasi, yaitu: yaitu Attention (perhatian), Relevance (Keterkaitan), Confidence (Kepercayaan diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Sedangkan observasi untuk mengamati perilaku siswa saat terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan quizizz dilakukan berdasarkan pengamatan dengan elemen-elemen pengamatan didasarkan pada indikator berikut (Salsabila et al., 2020) yaitu : 1). Partisipasi 2). Aktivitas 3). Kemampuan menjawab 4). Kecepatan menjawab 5). Keterlibatan 6). Hasil belajar 7). Perbandingan hasil 8). Kualitas pertanyaan. Kedua lembar observasi tersebut, dilengkapi dengan rubrik angka, dan dijabarkan dengan tabel yang menandai seberapa kuat perilaku siswa tersebut terlihat, dan atau seberapa lemah perilaku itu terlihat. Sehingga penghitungannya pun dikategorikan pada level sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah. Kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut 1) Sangat Rendah: Merujuk pada siswa yang memperoleh jumlah nilai antara 0 hingga 16 dalam observasi motivasi. Ini menunjukkan tingkat motivasi yang sangat rendah di antara siswa tersebut. 2) Rendah: Merujuk pada siswa yang memperoleh jumlah nilai antara 17 hingga 33 dalam observasi motivasi. Ini menandakan tingkat motivasi yang rendah di antara siswa tersebut. 3) Cukup: Merujuk pada siswa yang memperoleh jumlah nilai antara 34 hingga 49 dalam observasi motivasi. Ini menunjukkan tingkat motivasi yang cukup di antara siswa tersebut. 4) Tinggi: Merujuk pada siswa yang memperoleh jumlah nilai antara 50 hingga 66 dalam observasi motivasi. Ini menandakan tingkat motivasi yang tinggi di antara siswa tersebut. 5) Sangat Tinggi: Merujuk pada siswa yang memperoleh jumlah nilai antara 67 hingga 80 dalam observasi motivasi. Ini menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi di antara siswa tersebut. Tolak ukurnya adalah jumlah nilai yang diperoleh oleh siswa dalam observasi motivasi. Semakin tinggi jumlah nilai, semakin tinggi juga tingkat motivasi yang diindikasikan. Sebaliknya, semakin rendah jumlah nilai, semakin rendah tingkat motivasi siswa.

Sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail tentang persepsi siswa akan motivasi belajar mereka dalam penggunaan aplikasi Quizizz, dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun berdasarkan indikator motivasi menurut (Baber 2020) yang meliputi : 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil. 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4). Adanya

penghargaan dalam belajar. 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. 6). Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Pengumpulan data untuk wawancara penggunaan Quizizz dilakukan melalui wawancara semi-struktur. Dalam wawancara semi-struktur, terdapat kerangka pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya namun masih memberikan fleksibilitas bagi pewawancara untuk mengeksplorasi topik secara lebih mendalam dan menyesuaikan pertanyaan dengan respons dan tanggapan yang diberikan oleh responden. Pertanyaan-pertanyaan dalam pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator prinsip belajar menurut (Salsabila et al. 2020) yaitu 1). Partisipasi 2). Aktivitas 3). Kemampuan menjawab 4). Kecepatan menjawab 5). Keterlibatan 6). Hasil belajar 7). Perbandingan hasil 8). Kualitas pertanyaan. Kedua teknik pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan akurat tentang hal hal apa saja yang meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta pemanfaatan penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Wawancara dilakukan dengan 15 siswa secara total yang mendapatkan nilai tertinggi saat menggunakan quizizz. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih bervariasi dan mewakili berbagai sudut pandang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana perilaku siswa yang berkaitan dengan tingkat motivasi siswa saat pembelajaran menggunakan Quizizz. Perilaku yang teramati dapat menunjukkan bagaimana ketertarikan dan antusias siswa dalam pembelajaran ini ada pada kategori tinggi. Artinya perilaku siswa yang teramati memperlihatkan motivasi yang tinggi.

### ***Hasil Observasi***

#### ***a. Hasil Observasi Motivasi***

Observasi ini dipandu dengan aspek yang dilihat sesuai indikator yang ditetapkan yaitu Attention(perhatian), Relevance (Keterkaitan), Confidence (Kepercayaan diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Indikator ini juga dikembangkan dari teori motivasi (Pribadi 2020). Guru melakukan pembelajaran dengan memakai Quizizz, kemudian mengamati bagaimana perhatian, keterkaitan, kepercayaan diri dan kepuasan siswa. Hasil observasi terhadap siswa kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga menunjukkan efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Dalam pengamatan terhadap 29 siswa, aspek-aspek berikut diamati: partisipasi, aktivitas, kemampuan menjawab, kecepatan menjawab, keterlibatan, hasil belajar, perbandingan hasil, dan kualitas pertanyaan. Skor diberikan pada skala 1-5.

Secara umum, siswa menunjukkan tingkat partisipasi, aktivitas, dan keterlibatan yang tinggi dalam menggunakan Quizizz. Kemampuan menjawab dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan juga tergolong baik. Hasil belajar siswa menunjukkan prestasi yang baik, dengan mayoritas siswa mendapat nilai baik atau sangat baik. Sementara itu, perbandingan hasil siswa menunjukkan prestasi yang positif. Meskipun demikian, ada beberapa siswa yang mendapat skor cukup dalam kemampuan menjawab dan kualitas pertanyaan. Namun, secara keseluruhan, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan aktivitas siswa, serta memberikan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, disarankan untuk mengimplementasikan Quizizz sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi pembelajaran siswa di kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga.

Hasilnya adalah motivasi yang teramati pada siswa sesuai ARCS di atas, rata-rata ada pada kategori tinggi seperti tabel berikut ini

Tabel 1. Observasi Motivasi

| No | Kategori      | Jumlah Orang | Jumlah Nilai |
|----|---------------|--------------|--------------|
| 1. | Sangat Rendah | -            | 0-16         |
| 2. | Rendah        | -            | 17-33        |
| 3. | Cukup         | 5            | 34-49        |
| 4. | Tinggi        | 22           | 50-66        |
| 5. | Sangat Tinggi | 2            | 67-80        |

Dari tabel 1, menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai dalam kategori "Cukup", "Tinggi", dan "Sangat Tinggi". Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pencapaian nilai yang baik saat observasi dilakukan.

#### *b. Hasil Observasi Penggunaan Quizizz*

Pengamatan pun dilakukan saat mereka terlibat dalam pembelajaran menggunakan Quizizz dengan mengamati bagaimana, 1) Partisipasi 2). Aktivitas 3). Kemampuan menjawab 4). Kecepatan menjawab 5). Keterlibatan 6). Hasil belajar 7). Perbandingan hasil 8). Kualitas pertanyaan, (Dimiyati & Mudjiono, 2010; Salsabila, 2020) yang ditunjukkan siswa. Hasilnya memperlihatkan bahwa rata-rata siswa ada pada kategori sangat tinggi. Itu berarti siswa menunjukkan bagaimana mereka antusias dan termotivasi dalam pembelajaran yang menggunakan Quizizz. Seperti data yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 2. Penggunaan Quizizz

| No | Kategori      | Jumlah Orang | Jumlah Nilai |
|----|---------------|--------------|--------------|
| 1. | Sangat Rendah | -            | 0-8          |
| 2. | Rendah        | -            | 9-15         |
| 3. | Cukup         | -            | 16-23        |
| 4. | Tinggi        | 6            | 24-31        |
| 5. | Sangat Tinggi | 23           | 32-40        |

Hasil tabel 2. menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai rendah atau sangat rendah dalam observasi tersebut. Namun, terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai dalam rentang 24-31 (kategori "Tinggi"), menunjukkan pencapaian yang baik. Selain itu, sebanyak 23 siswa memperoleh nilai dalam rentang 32-40 (kategori "Sangat Tinggi"), menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa mencapai pencapaian yang sangat baik dalam menggunakan quizizz saat observasi dilakukan.

Mencermati hasil observasi yang dilakukan untuk melihat aktivitas dan perilaku siswa, teramati bahwa aktivitas dan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran yang memakai Quizizz ada dalam kategori tinggi. Baik itu dari hasil observasi bagaimana aktivitas yang menunjukkan motivasi belajar, maupun dari hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan prinsip belajar saat pemanfaatan Quizizz. Itu berarti mereka tertarik dan merasa senang terlibat dalam pembelajaran tersebut.

#### **Hasil Wawancara**

##### *a. Hasil Wawancara Pendapat Siswa Tentang Motivasi Belajar*

Pedoman wawancara mencakup indikator motivasi menurut (Baber, 2020) yang pertama adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan pertanyaan Apa yang memotivasi anda untuk belajar dan berprestasi di sekolah? Hasil wawancara menunjukkan bahwa, 10 orang dari 15

siswa menjawab yang memotivasi mereka untuk berprestasi disekolah adalah orang tua. Mereka ingin membanggakan kedua orang tua mereka dengan cara belajar dan berprestasi disekolah dan 3 orang siswa menjawab yang memotivasinya adalah dirinya sendiri. Ada cita-cita diri yang ingin dicapai agar sukses dimasa depan. Dan 2 oran siswa lainnya menjawab agar memiliki mimpi dan semangat untuk melanjutkan hidup dengan berprestasi disekolah.

Selanjutnya ditanyakan "Apa yang Anda lakukan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan Anda di sekolah?" Hasil wawancara menunjukkan bahwa semua siswa menjawab bahwa mereka banyak belajar dan terus berusaha untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka di sekolah. Dengan mempelajari hal-hal baru melalui membaca secara terus-menerus serta meningkatkan fleksibilitas waktu belajar dan mengatasi rasa malas agar mau terus belajar.

Pertanyaan ketiga, yaitu bagaimana Anda mempersiapkan diri untuk mencapai cita-cita Anda? Dari pertanyaan ini, 12 orang siswa mengatakan bahwa mereka mempersiapkan diri dengan terus belajar dan berdoa kepada Allah agar dapat membantu mereka dalam mempersiapkan cita-cita yang akan dicapai, sementara 3 orang siswa mengatakan bahwa mereka terus memotivasi diri agar bisa mencapai cita- citanya.

Pertanyaan keempat menanyakan tentang Adanya penghargaan dalam belajar, dengan pertanyaan Apa yang Anda lakukan untuk mempertahankan semangat dan motivasi dalam belajar? hasil wawancara dari pertanyaan tersebut adalah berbeda beda jawaban ada 4 orang yang mengatakan dengan meminta dukungan orang tua, tetap fokus dalam belajar, dan 8 orang siswa mengatakan terus berusaha jangan menyerah dan tetap fokus pada tujuan serta terus menerus berusaha agar tercapai mimpi serta cita- cita. Dan 3 orang lainnya mengatakan mencari solusi terbaik dalam belajar agar tidak membosankan,

Pada percakapan kelima dengan pertanyaan Apa yang membuat Anda tertarik dan antusias dalam belajar? Hasil wawancara yang didapat adalah berbeda-beda pendapat. 4 orang siswa mengatakan yang membuatnya tertarik dan antusias adalah ingin mengetahui dan mempelajari hal-hal baru untuk menambah wawasan diri dan bekal menggapai cita-citanya. 4 orang siswa mengatakan yang membuatnya tertarik adalah jika dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan agar dapat mudah memahami materi, dan 7 orang siswa lainnya mengatakan yang membuatnya tertarik adalah mendapatkan hal positif dari belajar, serta ajakan dari teman untuk bersaing dan keinginan untuk mendapatkan nilai tertinggi.

Kemudian pada pertanyaan apa yang dibutuhkan untuk memiliki situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan? 10 orang siswa mengatakan yang dibutuhkan untuk kondisi belajar yang kondusif adalah ketenangan. Seperti kondisi kelas yang tenang tidak berisik serta lingkungan belajar yang tenang. Dan 4 orang siswa mengatakan yang dibutuhkan adalah pengajar yang "asik dan menyenangkan" serta 1 orang siswa mengatakan belajar sambil mendengarkan musik dapat membantunya belajar dengan baik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mengenali apa yang mendorong mereka untuk memiliki dan menjaga motivasi belajar, baik itu faktor dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Siswa dapat menjelaskan dengan baik bahwa mereka termotivasi saat belajar karena dorongan dari dalam diri yaitu keinginan berprestasi dan mengusahakan hal itu dengan baik tanpa putus asa, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar. Kemudian juga mereka memperhatikan bagaimana kondisi dari luar diri mereka yaitu faktor orang tua, guru yang memakai metode pembelajaran yang menarik, faktor teman yang mengajak berprestasi.

*b. Hasil Wawancara Pendapat Siswa Tentang Penggunaan Quizizz*

Berikut ini disajikan hasil wawancara terhadap siswa bagaimana pendapat mereka tentang pemanfaatan Quizizz dan bagaimana mereka bisa mengalami kondisi belajar saat pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Pedoman wawancara pada bagian ini adalah berdasarkan indikator prinsip belajar 1). Partisipasi 2). Aktivitas 3). Kemampuan menjawab 4). Kecepatan menjawab 5). Keterlibatan 6). Hasil belajar 7). Perbandingan hasil 8). Kualitas pertanyaan.

Pada pertanyaan awal mereka ditanyakan pertanyaan menurut indikator quizizz yaitu partisipasi dengan pertanyaan Apakah Anda sering menggunakan quiz untuk diri sendiri atau teman-teman Anda? hasil wawancara menunjukkan bahwa 12 siswa mengatakan ia jarang menggunakan quizizz, hanya menggunakannya jika di sekolah. Dan 3 orang siswa mengatakan sering menggunakan quizizz untuk melatih pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghilangkan rasa bosan.

Pertanyaan kedua siswa ditanyakan aktivitas penggunaan quizizz. Hasil wawancara adalah 12 siswa menjawab pertanyaan saat menggunakan Quizizz cukup membantu mereka memahami materi dengan baik karena lebih menyenangkan, dan 3 orang siswa menjawab netral serta cukup membantu ada yang menjawab kadang memahami kadang juga tidak dalam menggunakan quizizz.

Pada pertanyaan ketiga siswa ditanya indikator kemampuan menjawab soal lebih mudah atau sulit. Hasil wawancara 11 siswa mengatakan lebih mudah menggunakan Quizizz karena ada opsi pilihan jawaban dan juga mudah dipahami dalam menjawab soal. Dan ada 3 siswa menjawab cukup mudah tetapi menyenangkan menggunakan quizizz. dan 1 siswa menjawab sedikit kesulitan jika jaringan kurang baik.

Pertanyaan keempat menanyakan indikator kecepatan menjawab apakah waktu yang diberikan cukup untuk menjawab soal. Hasil wawancara 10 siswa mengatakan waktu yang diberikan cukup untuk menjawab soal karena soal mudah dipahami. Dan 4 siswa mengatakan waktunya kurang untuk mengerjakan, dan 1 orang siswa mengatakan terkadang waktu cukup dan tidak tergantung kesulitan soal yang diberikan.

Kelima siswa ditanyakan keterlibatan dalam mengerjakan quizizz apakah merasa tertarik dan menyenangkan. Hasil wawancara yaitu 15 siswa atau semua siswa mengatakan tertarik dan menyenangkan mengikuti quiz pada quizizz karena fitur menarik dan tidak membosankan dapat bermain sambil belajar dan terdapat tema-tema lucu serta *sound* yang mencairkan suasana menjadi seru.

Keenam, siswa ditanyakan hasil belajar apakah quizizz membantu memperkuat pemahaman tentang materi pembelajaran. Hasil wawancara 11 siswa mengatakan ya quizizz membantu mereka dalam memahami materi dengan baik karena menyenangkan dan didalam quizizz terdapat jawaban benar yang dapat dipelajari, tetapi ada 4 siswa yang menjawab cukup dan terkadang tidak memahami materi menggunakan quizizz.

Pertanyaan ketujuh siswa ditanyakan perbandingan hasil apakah lebih memahami materi setelah mengikuti quizizz. Untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa saat pembelajaran menggunakan quizizz dan tidak menggunakan quizizz. Hasil wawancara 11 siswa menjawab memahami materi dengan baik saat menggunakan quizizz karena didalam soal quizizz terdapat jawaban yang benar bisa dipelajari jika salah menjawab soal. Tetapi terdapat juga 4 siswa yang menjawab, walau sudah memakai quizizz. Kadang memahami dan cukup memahami dan tidak terlalu memahami materi.

Pertanyaan ke delapan menanyakan kualitas pertanyaan hampir sama seperti pertanyaan ketujuh apakah pertanyaan membantu mengukur pemahaman terhadap materi. Hasil wawancara 13 dari 15 siswa menjawab pertanyaan diquizizz dapat membantu mereka memahami materi

pembelajaran dengan baik, tetapi terdapat 2 orang mengatakan cukup membantu dan kadang membantu.

Berdasarkan hasil wawancara bagaimana pendapat siswa tentang penggunaan Quizizz, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan siswa tetap merasa tertarik dan menemukan pengalaman belajar yang baru. Sebab dalam penggunaan Quizizz sangat menyenangkan mengikuti quiz di Quizizz karena fitur menarik dan tidak membosankan dapat bermain sambil belajar dan terdapat tema-tema lucu serta *sound* yang mencairkan suasana menjadi seru. Tetapi, tetap masih ada siswa yang tidak bisa memahami materi pembelajaran dengan baik walaupun sudah memakai Quizizz sebagai media pembelajaran dan media mengerjakan tes.

Kedua hasil wawancara baik untuk mengetahui bagaimana siswa berusaha menjaga dan meningkatkan motivasi belajar, maupun untuk mengetahui bagaimana pendapat mereka tentang pemanfaatan Quizizz, memperlihatkan jawaban siswa yang mengenali motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan quizizz, serta bagaimana pembelajaran berlangsung dengan baik dan siswa terlibat di dalamnya.

### **Dokumentasi Hasil Belajar**

Menurut Sari , Aprilia, & Khalifatussadiyah (2020) Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh oleh seorang siswa setelah melalui proses pembelajaran, mencerminkan keberhasilan yang telah dicapai dalam suatu mata pelajaran sebagai bukti dari aktivitas belajar yang dilakukan. Dokumentasi hasil dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui rekaman aktivitas siswa saat menggunakan Quizizz, seperti catatan interaksi siswa dengan platform Quizizz. Dengan menggunakan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap dan mendetail mengenai penggunaan Quizizz oleh siswa.

Berikut dijabarkan didalam table 3. catatan lapangan serta hasil yang didapat dari penggunaan quizizz kepada 15 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi di kelas VIIIA :

*Tabel 3. Hasil Belajar*

| NO | Nama                          | Nilai |
|----|-------------------------------|-------|
| 1  | Ahmad Afrizal                 | 89    |
| 2  | Aji Satria Bimantara          | 80    |
| 3  | Bangkit Putra Perkasa         | 85    |
| 4  | Dewi Wulandari                | 80    |
| 5  | Dwi Anggreni                  | 90    |
| 6  | Fathin Zahra Amelia           | 88    |
| 7  | Latifah Sholihah              | 86    |
| 8  | Maudy Aliza Al Khanza         | 85    |
| 9  | Muhammad Agung                | 89    |
| 10 | Muhammad Raya octavian        | 92    |
| 11 | Pratama Sandi Dharma          | 90    |
| 12 | Rafael Apriliano Putra Bangau | 80    |
| 13 | Rafi Putra Tatas Kusuma       | 86    |
| 14 | Revalina Aulia Pradipta       | 85    |
| 15 | Savira Ahmad                  | 89    |

### **Pembahasan**

#### ***Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Manfaat Yang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar***

Mengacu pada hasil penelitian yang sudah disajikan melalui hasil observasi wawancara dan dokumentasi di atas, maka menjawab pertanyaan penelitian bagaimana pemanfaatan aplikasi

quizizz dalam pembelajaran dan melihat hal – hal apa saja yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga, dapat dijelaskan bahwa:

### ***Fungsi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran***

Sesuai dengan fungsi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Citra & Rosy, 2020), maka pemanfaatan Quizizz pada kegiatan pembelajaran di kelas untuk konteks penelitian ini, menjadikan pembelajaran tidak membosankan. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias karena media seperti ini mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada materi pembelajaran. Fungsi media selanjutnya yang dapat dijelaskan saat pemakaian Quizizz adalah, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Dengan tampilan Quizizz yang menarik dan pengerjaan tugas atau tes berbasis game yang menimbulkan rasa ingin tahu yang berkelanjutan, maka fungsi media yang memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa sangat jelas teralami pada saat pembelajaran tersebut. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dan dapat dipenuhi melalui penyediaan media (Miftah, 2013). Jadi bagaimana penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di SMP N 8 telah memperjelas dan mempertegas fungsi media pembelajaran. Selanjutnya, hal apa saja dari penggunaan Quizizz yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan dari fungsi dan manfaat Quizizz itu sendiri.

Pertama, penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pendapat siswa ini memperlihatkan bahwa keterlibatan mereka merupakan aktualisasi dari rasa ketertarikan atau rasa suka pada pembelajaran tersebut. Ini merupakan bagian dari motivasi belajar. Sebab motivasi belajar merupakan penyediaan kondisi- kondisi tertentu melalui serangkaian usaha yang akan menimbulkan seseorang bertindak dikarenakan suka atau tidak suka (Pratama & Pitriani, 2021). Keterlibatan siswa memperlihatkan adanya motivasi belajar yaitu adanya keinginan untuk berhasil karena ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kuis interaktif di Quizizz, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dampaknya adalah siswa cenderung lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Kedua, Penggunaan Quizizz juga memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Pendapat siswa ini menunjukkan bahwa kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya penghargaan dalam belajar sangat penting. Pengalaman belajar siswa semakin bertambah karena Quizizz menyediakan beragam fitur dan opsi dalam pembuatan kuis, termasuk penggunaan gambar, video, dan audio. Fitur-fitur ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Adanya penghargaan dalam belajar merupakan indikator atau bagian motivasi belajar.

Ketiga, penggunaan Quizizz juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir cepat siswa. pendapat siswa membuktikan adanya motivasi belajar yang berkaitan dengan indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. kuis-kuis yang disajikan dalam quizizz sering kali memiliki batas waktu untuk menjawab pertanyaan. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan mengambil keputusan dalam waktu yang singkat. Dengan berlatih secara teratur menggunakan Quizizz, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan mengasah keterampilan kognitif mereka.

Keempat, Selain itu, Quizizz juga menyediakan evaluasi dan umpan balik secara instan setelah siswa menyelesaikan kuis. Hal ini terbukti dari pendapat siswa yang menyatakan bahwa mereka dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka yang kurang tepat. Fitur Quizizz juga menawarkan penghargaan dalam belajar dan menciptakan situasi belajar yang kondusif

melalui evaluasi dan umpan balik yang diberikan secara instan. Umpan balik dan evaluasi instan ini membuat dapat meningkatkan motivasi karena kegiatan semakin menarik dalam belajar, ada kompetisi yang sehat membuat siswa antusias; kemudian adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sehingga dapat ditegaskan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Pendapat siswa ini memperlihatkan bahwa adanya keterkaitan dengan indikator motivasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya. Pertama, dengan mencapai hasil yang baik dalam kuiz, siswa merasakan keberhasilan dan termotivasi untuk terus belajar. Kedua, Quizizz memberikan dorongan dan memenuhi kebutuhan untuk belajar melalui sifat kompetitif dalam permainan kuis. Ketiga, melalui umpan balik instan yang diberikan, siswa dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan mereka, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja belajar mereka.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan Quizizz sangat mendorong motivasi belajar siswa lebih baik. Hal ini bisa dipahami karena faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun luar diri siswa (ekstrinsik) (Laka et al., 2020). Faktor ekstrinsik dalam hal ini seperti media dan kemauan siswa (intrinsik) untuk berhasil serta memiliki harapan serta cita-cita masa depan mempertegas manfaat Quizizz sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Pemanfaatan Quizizz dan fitur yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa didorong dari dalam diri mereka sendiri untuk mencapai tujuan belajar dan mengembangkan diri. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga penting, di mana menciptakan suasana kelas yang kondusif menjadi kunci bagi guru untuk mengidentifikasi minat dan keinginan siswa dalam belajar serta menghubungkannya dengan materi pelajaran yang mereka pelajari. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan menarik dari Quizizz, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, guru juga dapat menggunakan fitur evaluasi dan umpan balik yang disediakan oleh aplikasi ini untuk memberikan penghargaan dan mengarahkan siswa pada tujuan belajar yang jelas. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz secara efektif, guru dapat memperkuat faktor ekstrinsik dalam motivasi belajar siswa. Menciptakan lingkungan yang kondusif dan menyediakan penghargaan, baik dalam bentuk pujian, pengakuan, atau penghargaan lainnya, dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Pembahasan di atas secara langsung terkait dengan hasil penelitian terdahulu yang telah disajikan, termasuk penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia, Lutfi, Rosm, & Emorad (2021) Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Pendidikan SD. Pertama, penelitian ini mendukung temuan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Seperti yang disebutkan dalam pembahasan, Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kuis interaktif, yang menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan temuan bahwa mahasiswa merasa semangat dan senang serta tidak lagi merasa bosan saat menggunakan Quizizz. Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Fitur-fitur interaktif Quizizz, seperti penggunaan gambar, video, dan audio, memberikan variasi dalam penyajian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Ketiga, penggunaan Quizizz meningkatkan keterampilan berpikir cepat siswa, seperti yang terlihat dalam penelitian bahwa mahasiswa merasa terdorong untuk berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan kuis. Keempat, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya evaluasi dan umpan balik instan setelah menggunakan Quizizz memperkuat pemahaman siswa dan memberikan motivasi tambahan untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pembahasan bahwa umpan balik dan evaluasi instan dari Quizizz memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan

mereka serta memotivasi mereka untuk terus meningkatkan kinerja belajar. Dengan demikian, pembahasan di atas dapat dikaitkan dengan hasil penelitian terdahulu secara langsung karena mendukung temuan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini mempertegas bagaimana pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, yaitu Quizizz memiliki manfaat yang sangat berperan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Hal apa saja dari pemanfaatan Quizizz yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dari fungsi dan manfaat Quizizz: Pertama, penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang menarik. Kedua, dengan fitur-fitur yang beragam, Quizizz dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan penggunaan gambar, video, dan audio. Ketiga, melalui waktu terbatas dalam menjawab pertanyaan kuis, Quizizz dapat meningkatkan keterampilan berpikir cepat siswa. Ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan yang cepat. Keempat, penggunaan Quizizz memberikan umpan balik instan setelah siswa menyelesaikan kuis, sehingga siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka dan memperbaiki kelemahan mereka. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, dengan memberikan mereka rasa keberhasilan dan dorongan untuk terus belajar. Dengan memenuhi indikator motivasi belajar yang mencakup hasrat, dorongan, harapan, penghargaan, kegiatan menarik, dan situasi belajar yang kondusif, menurut Nurmalia, Lutfi, Rosm, & Emorad (2021) Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan manfaat yang baik bagi kegiatan belajar mengajar di kelas VIIIA di SMP Negeri 8 Salatiga.

Dalam konteks kelas VIIIA di SMP Negeri 8 Salatiga, penggunaan Quizizz telah terbukti mendorong motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Aplikasi ini memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar dan mengembangkan diri. Selain itu, suasana kelas yang kondusif, didukung oleh fitur-fitur interaktif dan umpan balik yang diberikan, juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam kegiatan belajar-mengajar di SMP Negeri 8 Salatiga. Implikasi bagi guru dan sekolah adalah diharapkan guru dapat menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Dan sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan aplikasi Quizizz atau strategi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- abdul wahid. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5(meningkatkan prestasi):173–79.
- ARIANTI, ARIANTI. 2019. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12(2):117–34. doi: 10.30863/didaktika.v12i2.181.
- Baber, Hasnan. 2020. "Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID19." *Journal of Education and E-Learning Research* 7(3):285–92. doi: 10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*

- (JPAP) 8(2):261–72. doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- Emda, Amna. 2018. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5(2):172. doi: 10.22373/lj.v5i2.2838.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- Istiqlal, Abdul. 2018. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi.” *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2):4.
- Laka, Beatus Mendelson, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar. 2020. “Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(2):69–74. doi: 10.47492/jip.v1i2.51.
- Miftah, M. 2013. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1(2):95. doi: 10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105.
- Nurmalia, L., Lutfi, Rosm, F., & Emorad, A. I. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI APLIKASI EDUKASI QUIZIZZ PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PENDIDIKAN SD UMJ. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 133-140.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3(2):333. doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Pangestu, Aji, Muhammad Firman Fatah, Ashfiyatul Untsa, and Siti Lailiyah. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Youtube Dan Quiziz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Basicedu* 6(5):8775–84. doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3952.
- Pribadi, Benny A. 2020. “MODEL ARCS Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar.Pdf.” 41.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin. 2020. “Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4(3):60–66. doi: 10.58258/jisip.v4i3.1161.
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (November):289–302.
- Rahmasari, Dwi Wulan, and Universitas Ahmad Dahlan. 2022. “Platform Quiziz Meningkatkan Motivasi Belajar Anak.” 1(1):2002–6.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4(2):163–73. doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2022. “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88. doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.