

DAMPAK PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DI AKHIR PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII UPT SMP NEGERI 4 PAINAN

Indah Purnama Sari¹, Risma Wiwita², Efrianto³, Titik Hardewiyani⁴, Sefrinal⁵

^{1,2,3,4,5} STKIP Pesisir Selatan, Indonesia

Email: indahpurnamasari@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.46245/kp>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 October 2025

Final Revised: 11 December 2025

Accepted: 16 February 2026

Published: 30 March 2026

Keywords:

Quizizz

Learning Motivation

Informatics Learning



ABSTRAK

Student learning motivation in informatics at SMPN 4 Painan remains low, with an average score of 60, below the Minimum Competency (KKM) of 75, characterized by a lack of enthusiasm and passive participation. This study aims to determine the effect of the Quizizz application on the learning motivation of eighth-grade students at the UPT SMP Negeri 4 Painan. Data were collected through a Likert-scale learning motivation questionnaire and analyzed using normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results showed that: Based on the results of the Quizizz application utilization process at the end of the lesson, there was a significant difference between the average posttest results of the experimental and control classes. The learning motivation of students in the experimental class using the Quizizz application at the end of the lesson was higher. Based on the average posttest results, the use of the Quizizz application at the end of the lesson resulted in better results. Therefore, it can be concluded that there is a difference in the average learning motivation between the pretest and posttest scores, which means that the Quizizz application (variable X) has an effect on learning motivation (variable Y) in increasing student learning motivation at the end of the learning period for eighth-grade students at the UPT SMP Negeri 4 Painan.

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMPN 4 Painan masih rendah dengan rata-rata nilai 60, berada di bawah KKM sebesar 75, yang ditandai kurangnya antusiasme dan partisipasi pasif siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 4 Painan. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar berdasarkan Skala Likert dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Dari hasil proses pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran terdapat, perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil posttest kelas eksperimen dengan kontrol, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Quizizz di akhir, Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh Aplikasi Quizizz (variabel X) terhadap motivasi belajar (variabel Y) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di akhir pembelajaran pada siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan.

Kata kunci: Quizizz, Motivasi Belajar, Pembelajaran Informatika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan karena pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia (Melinda & Susanto, 2018:81).

Dengan motivasi yang tinggi, para siswa mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar sering kali menjadi penyebab utama buruknya kinerja akademik siswa, termasuk dalam mata pelajaran informatika. Sebuah studi menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dapat berdampak pada minimnya pemahaman konsep dan keterampilan siswa (Salamah & Maryono, 2022:46).

Menurut Uno (dalam Prasetyo dan Rahmasari, 2016: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan unsur pendukung. Seseorang yang sedang melakukan suatu proses perubahan tingkah laku membutuhkan sebuah motivasi yang sangat besar agar proses yang dilakukan orang tersebut menghasilkan perubahan yang baik.

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran informatika. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, oleh karena itu, dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi. Sehubungan dengan besarnya pengaruh motivasi belajar, Guru harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

Namun pada kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SMPN 4 Painan masih tergolong rendah. Menurut Sardiman (2018:83), indikator motivasi belajar yang rendah dapat dilihat dari kurangnya ketekunan menghadapi tugas, cepat merasa bosan dalam belajar, dan rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Uno (2012:23) juga menyebutkan bahwa motivasi rendah ditandai dengan lemahnya dorongan belajar, kurangnya minat, dan rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Hal ini berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, di mana sebagian siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada sesi evaluasi di akhir pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, data akademik menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran informatika adalah 60, berada di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Kondisi ini menunjukkan adanya keterkaitan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Menurut Sardiman (2018:75) motivasi belajar merupakan faktor penting yang mampu menumbuhkan gairah dan semangat belajar, sehingga berpengaruh langsung pada hasil yang dicapai. Sejalan dengan itu, Uno (2012:23) menegaskan bahwa semakin rendahnya motivasi belajar, semakin rendah pula usaha belajar siswa, yang akhirnya berdampak pada

pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Beberapa siswa juga menunjukkan perilaku seperti sering terlambat mengumpulkan tugas, kurang aktif saat diskusi kelompok, dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada sesi evaluasi di akhir pembelajaran. Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar yang dialami siswa di UPT SMP Negeri 4 Painan dapat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi, rendahnya motivasi belajar siswa berpotensi memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Sadirman (2018:75) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang mampu menumbuhkan gairah dan semangat belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebaliknya Uno (2012:23) menyatakan bahwa motivasi rendah akan membuat usaha belajar siswa juga rendah, yang pada akhirnya berdampak pada tidak optimalnya hasil belajar. Hal ini sejalan dengan kondisi di UPT SMP Negeri 4 Painan, dimana motivasi rendah menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, nilai ulangan rata-rata rendah, dan partisipasi dalam pembelajaran juga minim terutama pada sesi evaluasi di akhir pembelajaran. Jika keadaan ini dibiarkan, perilaku pasif akan berkembang menjadi kebiasaan negatif yang menghambat kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Akibatnya, tujuan Pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas akan sulit tercapai.

Dalam era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Teknologi tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga menawarkan berbagai metode evaluasi yang lebih menarik dan interaktif di akhir pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi evaluasi berbasis permainan di akhir pembelajaran. Salah satu permainan edukatif yang diyakini mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa Ketika digunakan di akhir pembelajaran adalah Quizizz.

Quizizz adalah sebuah aplikasi evaluasi pembelajaran yang berbentuk permainan quiz interaktif, dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan kompetitif. Quizizz memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang interaktif, seperti gambar, suara, dan animasi (Pusparani, H, 2020:113).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30% dalam waktu yang relatif singkat (Febryana et al., 2021). Tidak hanya meningkatkan motivasi, aplikasi seperti Quizizz juga dapat membantu siswa memahami materi lebih baik melalui umpan balik langsung yang diberikan setelah setiap soal. Hal ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan (Rosmita, 2018). Dengan demikian, penerapan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran informatika di UPT SMPN 4 Painan. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis teknologi seperti Quizizz tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Dengan adanya intervensi berbasis teknologi ini, diharapkan nilai informatika siswa UPT SMPN 4 Painan dapat meningkat secara signifikan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan

judul “Dampak Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Di Akhir Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan”

METODE PENELITIAN

Penelitian peneliti menggunakan desain penelitian Nonequivalent control group design untuk desain kuasi eksperimennya. Desain ini hampir sama dengan pretest and posttest control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun sampel diambil secara tidak acak.

Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada awal pembelajaran, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pretest untuk menguji kemampuan awal siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media Quizizz di akhir pembelajaran, dan kelas kontrol menggunakan media konvensional di akhir pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Analisis Data Penelitian

a. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Penelitian ini menggunakan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 25 yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Di bawah ini merupakan data nilai pretest dan posttest siswa kelas kontrol :

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Pretest-Posttest Siswa Kelas Kontrol

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest-Kontrol	25	19	56	75	1705	68.20	5.244	27.500
Posttest-Kontrol	25	38	58	96	1891	75.64	9.394	88.240
Valid N (listwise)	25							

Sumber : Data Pengolahan Hasil Penelitian dengan SPSS 26.0

Berdasarkan Tabel 10. Di atas, diketahui bahwa nilai pretest pada kelas kontrol, melalui data angket dengan 25 responden menunjukkan nilai tertinggi 75, nilai terendah 56, standar deviasi 5,244, jumlah nilai keseluruhan 1705, dan nilai rata-rata 68,20 masuk kriteria cukup baik. Sedangkan nilai Posttest dengan jumlah 25 responden menunjukkan nilai tertinggi 96, nilai terendah 58, standar deviasi 9,394, jumlah nilai keseluruhan 1891, dan nilai rata-rata 75,64 masuk kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol termasuk kategori baik. Kemudian data di atas dianalisis dan dikelompokkan sebagai berikut :

b. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Penelitian ini menggunakan kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Di bawah ini merupakan daftar nilai pretest dan posttest siswa kelas eksperimen :

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	25	28	56	84	1760	70.40	7.280	53.000
Posttest Eksperimen	25	35	67	102	2216	88.64	8.514	72.490
Valid N (listwise)	25							

Sumber : Data Pengolahan Hasil Penelitian dengan SPSS 26.0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai pretest atau sebelum menggunakan aplikasi Quizizz pada penelitian yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen, melalui data angket dengan 25 responden menunjukkan nilai tertinggi 84, nilai terendah 56, standar deviasi 7,280, jumlah nilai keseluruhan 1760 dan nilai rata-rata 70,40 termasuk kriteria baik. Sedangkan nilai posttest atau setelah perlakuan dengan jumlah 25 responden menunjukkan nilai tertinggi 102, nilai terendah 67, standar deviasi 8,514, jumlah nilai keseluruhan 2216 dan nilai rata-rata 88,64 termasuk kriteria sangat baik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di UPT SMP Negeri 4 Painan, dapat dikemukakan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII. Implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi di akhir sesi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode evaluasi konvensional. Pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran sebagai media evaluasi digital yang terintegrasi dengan soal-soal penilaian dapat membuat kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya mampu menarik serta meningkatkan motivasi

belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Henry (2010) yang mengemukakan tentang dampak positif game edukasi, salah satunya adalah aplikasi yang menyenangkan dan menghibur serta memberikan latihan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media evaluasi yang menarik di akhir pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar karena siswa akan merasa tertantang untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, serta termotivasi untuk mencapai hasil terbaik dalam evaluasi tersebut. Sebaliknya, jika siswa menilai kegiatan evaluasi di akhir pembelajaran monoton dan membosankan, maka siswa pun akan merespon dengan kurang antusias dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran di tingkat SMP, khususnya di kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan, merupakan salah satu jenjang yang dapat memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa kelas VIII sudah memiliki kemampuan literasi digital yang cukup baik dan berada pada masa perkembangan yang membutuhkan stimulus evaluasi pembelajaran yang menarik. Kegiatan evaluasi tersebut haruslah dikemas dengan menarik agar menimbulkan daya tarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad Azhar (2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah menggunakan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran sebagai media evaluasi. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multipermainan dan membuat evaluasi interaktif yang menyenangkan serta memungkinkan siswa untuk saling berkompetisi dalam mengukur pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Hal ini mendorong siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran dengan baik agar dapat mencapai hasil optimal dalam evaluasi di akhir pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan karena memiliki beberapa keunggulan: 1) siswa termotivasi untuk fokus dan memperhatikan materi pembelajaran agar dapat menjawab pertanyaan evaluasi dengan baik, 2) siswa terdorong untuk mendengarkan setiap penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran sebagai persiapan menghadapi evaluasi, 3) siswa dilatih untuk berbuat jujur dengan tidak bisa menyontek karena adanya hitungan mundur dalam pengerjaan soal, 4) terciptanya suasana evaluasi yang baru dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dan justru termotivasi untuk mengikuti evaluasi, 5) adanya feedback karakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal yang memberikan motivasi untuk belajar lebih baik, 6) adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar yang meningkatkan kepuasan belajar, 7) adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan lebih giat agar dapat mengerjakan soal evaluasi dengan cepat, benar dan teliti, 8) adanya sistem ranking yang ditampilkan secara real-time, hal tersebut mendorong siswa untuk terus meningkatkan motivasi belajar agar menjadi yang terbaik dalam evaluasi.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan, menghasilkan temuan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Diketahui pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran lebih efektif untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan metode evaluasi konvensional. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya skor rata-rata angket motivasi belajar yang diperoleh kelas eksperimen yang memanfaatkan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran. Data motivasi belajar diperoleh dari enam indikator motivasi belajar yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan atau cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan data angket motivasi awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPT SMP Negeri 4 Painan menunjukkan bahwa tingkat motivasi kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata (sebelum diberikan perlakuan) siswa kelas eksperimen dengan skor rata-rata 70,40 (skor minimum 56 dan skor maksimum 84) dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 68,20 (skor minimum 56 dan skor maksimum 75).

Data motivasi akhir siswa didapatkan setelah dilakukannya perlakuan, yakni kelas eksperimen menggunakan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan metode evaluasi konvensional. Data motivasi akhir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 88,64 (skor minimum 64 dan skor maksimum 102)

sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 75,64 (skor minimum 58 dan skor maksimum 96). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan. Dilihat dari hasil uji t (Independent Sample T-Test) diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang memanfaatkan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional.

Maka terdapat dampak positif yang signifikan dari pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan. Berdasarkan perbedaan perlakuan pada kedua kelas yakni kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol di UPT SMP Negeri 4 Painan, siswa yang diberikan angket sebelum dan setelah implementasi pemanfaatan Quizizz di akhir pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Tingkat motivasi di kedua kelas diuji dengan pemberian angket sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran memberikan dampak yang bermakna bagi peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif strategi evaluasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Dilihat dari rata-rata pretest-posttest siswa terdapat peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan setelah siswa diberikan perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran. Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi di akhir sesi pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 4 Painan, yang artinya terdapat peningkatan antusiasme dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Peningkatan ini terlihat dari sikap siswa yang awalnya menunjukkan motivasi rendah dengan indikator kurangnya antusiasme, partisipasi yang pasif, dan ketekunan yang rendah dalam mengerjakan tugas, menjadi lebih termotivasi untuk mempersiapkan diri menghadapi evaluasi di akhir pembelajaran.

Motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung karena mengetahui akan ada evaluasi interaktif yang menyenangkan di akhir sesi, dan diperoleh rata-rata posttest 88,64 dengan nilai minimum 67 dan nilai maksimum 102, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode evaluasi konvensional di akhir pembelajaran, semangat dan fokus siswa kurang terlihat terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dengan optimal, serta diperoleh rata-rata posttest 75,64 dengan nilai minimum 58 dan nilai maksimum 96. Berdasarkan hasil rata-rata posttest tersebut, pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran memiliki dampak yang lebih baik terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis Independent Sample T-Test, posttest kelas kontrol dan eksperimen, diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak yang signifikan secara statistik dari pemanfaatan aplikasi Quizizz di akhir pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan siswa yang menggunakan metode evaluasi pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan skor motivasi kelas eksperimen yang memanfaatkan Quizizz di

akhir pembelajaran lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

REFERENSI

- Agustina, D., & Kurniawan, A. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik siswa. Universitas Semarang
- Akrim. (2021). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik. Medan: Perdana Publishing.
- Asrori, M. (2020). Psikologi Pembelajaran: Teori dan Praktik dalam Pendidikan. PT RajaGrafindo Persada.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives. *Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia, Semarang, Indonesia.*
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu AlQur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140. <https://doi.org/10.37542/Iq.V3i01.57>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. 1(1).
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di sdn ngaringan 05 kec. gandusari kab. blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781-790.
- Firmansyah, G. (2022). Hubungan Motivasi Belajar dengan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MIPA 1 dan XI IPS 1 MAN BATANG. *Dian Widya: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 6(No.1), 51-60.
- Hanifah, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 170-180.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25.
- Pusparani, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 112-119.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Journal of Informatic Education and Technology

This article is licensed under:

