

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Intraktif *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika

Muhammad Ahyar\*, Darman, Zila Razilu

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari

\*Coresponding Author: [muhahyar4@gmail.com](mailto:muhahyar4@gmail.com)

Dikirim: 13-11-2025; Direvisi: 19-11-2025; Diterima: 21-11-2025

**Abstrak:** Penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi dampak penerapan alat pembelajaran interaktif bernama *Quizizz* pada semangat belajar pelajar dalam subjek Informatika, utamanya dalam topik Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dasar riset ini muncul dari dorongan belajar siswa yang terlihat rendah melalui pengamatan di kelas IX SMPN 4 Kendari. Desain yang dipergunakan adalah pre-test dan post-test yang diaplikasikan pada kelompok kontrol sebagai bagian dari pendekatan quasi-experimental. Melalui penerapan metode *purposive sampling*, 60 siswa dipilih dan didistribusikan ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kuesioner motivasi belajar dijadikan sebagai alat pengukuran riset yang mencakup 20 pernyataan yang telah diverifikasi keandalannya menggunakan *Cronbach's Alpha* dan dinyatakan dapat diandalkan ( $\alpha = 0,913-0,924$ ). Pengolahan data dilakukan melalui uji paired samples t-test. Ditemukan dalam temuan studi bahwa tidak ada kenaikan motivasi belajar pada kelas kontrol yang bermakna ( $p = 0,488 > 0,05$ ), sementara kelas eksperimen menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar yang signifikan ( $p < 0,001$ ) setelah menerima intervensi pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Representasi visual skor motivasi juga menunjukkan apabila sebagian besar pelajar berada dalam kategori sedang hingga tinggi, tanpa ada yang masuk kategori sangat rendah. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan *Quizizz* tidak hanya memberikan efek positif pada kemajuan kognitif, tetapi juga secara nyata mendorong motivasi belajar pelajar. Dengan demikian, *Quizizz* layak dianjurkan sebagai pilihan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi yang cocok dengan sifat generasi digital masa kini.

**Kata Kunci:** *Quizizz*; Motivasi Belajar; Pembelajaran interaktif; Gamifikasi; Informatika

**Abstract:** This study's objective is to examine how using *Quizizz*, an interactive learning tool, affects students' motivation to learn Informatics subject, specifically with regard to Information and Communication Technology. The basis for this research emerged from the low motivation of students to learn through observations in class IX of SMPN 4 Kendari. Purposive sampling was applied to separate 60 students into experimental and control groups in this quasi-experimental study, which included a pre-test and post-test control group. A 20-statement learning motivation questionnaire served as the research tool. The reliability of the questionnaire was confirmed using Cronbach's Alpha, and the results demonstrated a good level of consistency ( $\alpha = 0.913-0.924$ ). The data was assessed employing the paired samples t-test. The results indicated that following receiving the *Quizizz*-based learning intervention, the experimental group revealed a substantial improvement ( $p < 0.001$ ), whereas the control group did not see a significant rise in learning motivation ( $p = 0.488 > 0.05$ ). The visual representation of motivation scores also revealed that most students fell within the moderate to high categories, with none in the very low category. These results confirm that the use of *Quizizz* not only enhances cognitive achievement but also effectively increases students' learning motivation, making it a recommended gamification-based learning strategy suitable for the characteristics of the digital generation.

**Keywords:** *Quizizz*; Learning Motivation; Interactive Learning; Gamification; Informatics



## PENDAHULUAN

Motivasi merupakan salah satu elemen kunci yang berkontribusi terhadap pencapaian belajar dan keberhasilan akademik siswa (Muspiroh et al., 2023). Dorongan belajar merujuk pada impuls yang timbul dari internal maupun eksternal individu siswa, yang mampu menciptakan suasana belajar penuh antusiasme dan kegembiraan, agar memengaruhi siswa untuk memperoleh pencapaian akademik yang gemilang (Muharomi & Afriansyah, 2022). Dorongan belajar menjadi prasyarat wajib untuk aktivitas pembelajaran dan memiliki posisi krusial dalam menumbuhkan energi atau antusiasme saat belajar (Andriani & Rasto, 2019). Transformasi besar yang ada dalam bidang pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya laju perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya berfokus pada metode konvensional, kini mulai bertransformasi menuju model pembelajaran yang lebih interaktif dan digital (Sembiring et al., 2024). Sebagai mata pelajaran yang bersinggungan dengan teknologi, studi Informatika memiliki relevansi tinggi untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Rahmani et al., 2025). Data empiris yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan secara rutin selama satu bulan pada siswa kelas IX SMPN 4 Kendari menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa ketika kegiatan belajar mengajar informatika. Observasi yang berlangsung pada setiap pertemuan tersebut menunjukkan pola yang konsisten, yaitu rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa akibat metode pengajaran yang kurang variatif, terbatasnya interaksi, serta minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, media pembelajaran memegang peran strategis sebagai sarana yang menghubungkan materi ajar dengan kebutuhan belajar siswa. Media yang digunakan secara tepat dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah, menarik, dan mudah dipahami. Segala bentuk instrumen yang dimanfaatkan secara terorganisir untuk mentransfer informasi dan materi pembelajaran, yang tujuannya menciptakan kondisi belajar yang mendukung, adalah apa yang dinamakan sebagai media pembelajaran (Suri, 2025). Adapun inovasi yang relevan dalam hal ini ialah mengambil bentuk media pembelajaran yang memungkinkan interaksi, di mana media tersebut mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi dalam satu kesatuan penyajian yang menarik dan mudah diakses (Safa & Hardiyantari, 2025). Pemanfaatan media interaktif tidak hanya memungkinkan peserta didik menerima penerangan pengajar secara pasif, namun juga memacu keaktifan siswa lewat fitur-fitur seperti animasi, kuis, atau simulasi, yang menghadirkan kegiatan edukasi lebih memicu minat dan penuh arti (Marpaung, 2025). Lebih lanjut, *Quizizz* menjadi satu dari banyaknya bentuk media pembelajaran digital yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh para pengajar. *Quizizz* diketahui merupakan sebuah platform kuis interaktif yang berbasis gamifikasi (Hardiansyah, 2023). *Quizizz* mampu menyajikan materi pembelajaran dalam format permainan yang menarik dan kompetitif, yang diharapkan mampu lebih mendorong partisipasi dan motivasi peserta didik dalam belajar (Baharsa et al., 2024). Permasalahan yang ada adalah bagaimana media pembelajaran interaktif *Quizizz* pada materi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan bagian dari mata pelajaran informatika mampu menjawab rendahnya motivasi belajar siswa.

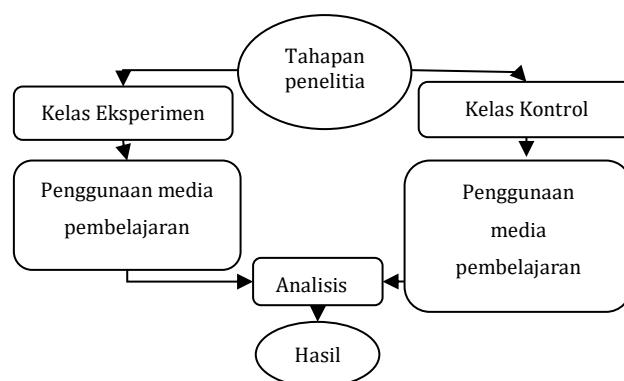
Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Renita Guntoro, Suparji, 2023) membahas apakah melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dalam



mata pelajaran Informatika jenjang SMA mampu berdampak pada tingkat keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Temuan studi tersebut menampilkan apabila implementasi *Quizizz* efektif menyalurkan pengaruhnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis secara positif dan signifikan, khususnya untuk keterampilan kognitif tingkat lanjut seperti analisis dan evaluasi. Penelitian ini belum menyoroti aspek motivasi belajar siswa, dan memiliki kontribusi besar terhadap keikutsertaan aktif pelajar. Namun, kajian milik (Puspaningrum et al., 2024) yang membahas bagaimana hasil belajar pelajar SMK pada mata pelajaran informatika dipengaruhi oleh implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media belajar yang interaktif. Model tersebut secara signifikan menyalurkan pengaruhnya pada keterampilan kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi tidak memberi dampak nyata pada keterampilan afektif mereka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Studi ini ditujukan untuk mengetahui seberapa jauh motivasi belajar pelajar pada mata pelajaran informatika, terutama pada materi teknologi informasi dan komunikasi, dipengaruhi oleh implementasi media pembelajaran interaktif *Quizizz*, berdasarkan dengan serangkaian masalah yang telah dirumuskan.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif yang dipergunakan oleh peneliti. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang lebih objektif terhadap efektivitas perlakuan meskipun peneliti tidak dapat melakukan pengacakan sampel secara penuh. Desain *non-equivalent control group*, yaitu desain yang membandingkan dua kelompok yang dipilih merupakan metodologi riset yang diterapkan. Studi ini membandingkan tingkat motivasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen yang mengimplementasikan *Quizizz*, dengan kelompok kontrol yang menerima instruksi konvensional tanpa teknologi interaktif *Quizizz*. Penggunaan pre-test dan post-test sebagai desain memudahkan peneliti ketika melakukan pengukuran perubahan motivasi karena perlakuan yang diterima dapat dikaitkan langsung dengan perbedaan hasil kedua kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar antar kelompok, tetapi juga dapat memberikan gambaran seberapa besar pengaruh *Quizizz* dalam mendongkrak motivasi belajar para pelajar pada pelajaran Informatika dibandingkan metode konvensional.



**Gambar 1.** Tahap Penelitian



Saat memasuki proses ini, penelitian diawali dengan pembagian subjek menjadi dua kelompok, yang meliputi kelas kontrol serta kelas eksperimen. Pembagian ini dimaksudkan untuk memberikan perlakuan yang berbeda sehingga dapat diketahui perbandingan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Lebih lanjut, di kelas eksperimen para pelajar mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan *Quizizz* yang menjadi media pembelajaran interaktif. Media ini dipilih karena berbasis teknologi digital yang mampu menghadirkan suasana belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui *Quizizz*, siswa diberikan soal-soal pembelajaran yang disajikan secara real-time, serta memperoleh umpan balik (*feedback*) langsung atas jawaban yang diberikan. Dengan demikian, keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar diharapkan dapat meningkat.

Adapun perlakuan yang diterapkan di kelas kontrol berupa pengajaran dengan media non-digital (manual), yaitu memanfaatkan buku catatan dan pulpen. Metode ini mewakili pendekatan konvensional dalam proses pembelajaran, di mana penyampaian materi dan latihan soal dilakukan secara tatap muka tanpa dukungan teknologi digital. Perlakuan ini digunakan sebagai pembanding demi memperhitungkan seberapa efektif penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode tradisional. Setelah kedua kelas memperoleh perlakuan sesuai dengan desain penelitian, dilakukan analisis data. Lebih dari itu, analisis deskriptif dan analisis inferensial adalah dua fase prosedur analisis data yang dijalankan dalam studi kali ini. Nilai rata-rata (*mean*), persentase, dan kategorisasi level motivasi belajar pada masing-masing kelompok dipastikan dengan analisis deskriptif. Fase ini menyajikan gambaran secara umum tentang keadaan motivasi belajar para pelajar dalam kelompok eksperimen dan kontrol.

Guna mengetahui keberadaan variasi yang signifikan dalam motivasi belajar yang terjadi antara kelas kontrol dan eksperimen, maka langkah berikutnya diberlakukan analisis inferensial dengan menggunakan uji-t independen. Mengingat kedua kelompok sampel tersebut independen satu sama lain, maka uji-t dipilih. Program SPSS versi 25 menjadi aplikasi yang dipergunakan untuk analisis dengan ambang signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Ditemukan kesenjangan yang terasa signifikan antara kedua kelompok jika *Sig.* Nilai (2-tailed) di bawah 0,05, dan tidak ditemukan secara signifikan atas perbedaannya jika *Sig.* nilai (2-tailed) melebihi 0,05. Diyakini bahwa analisis ini akan menyajikan gambaran secara umum tentang seberapa baik *Quizizz* sebagai alat pembelajaran interaktif mampu melonjakan motivasi pelajar agar menyimak materi jika dibandingkan dengan teknik belajar mengajar yang konvensional.

Dengan total 60 pelajar kelas IX di SMP Negeri 4 Kendari tahun ajaran 2024–2025, mereka dibagi menjadi dua kelas yang beranggotakan tiga puluh siswa tiap kelasnya, dan dijadikan sebagai populasi penelitian ini. Pengambilan sampel secara sengaja diterapkan dalam memilih sampel dengan mempertimbangkan bahwa kedua kelas tersebut dapat diterima untuk ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebab kemampuan akademik dasar mereka yang sebanding. Instrumen kunci yang dipergunakan dalam studi ini adalah kuesioner pretest dan posttest tentang motivasi belajar pelajar yang dibuat dengan mengacu pada teori motivasi belajar menurut apa yang dikutip melalui Nikmah et al., (2022). Kuesioner kemudian dijadikan alat guna memperkirakan tingkat motivasi siswa sebelum serta seusai pengenalan materi pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Dua puluh kalimat pertanyaan tercakup dalam alat ini, yang didasarkan pada empat elemen utama



motivasi belajar, yaitu kesiapan dan keterlibatan dalam belajar, ketekunan dan kemandirian belajar, tujuan dan keinginan berprestasi, serta percaya diri dan sikap positif. Instrumen angket ini menerapkan skala respons Likert lima tingkat untuk setiap pernyataannya, yang berawalan sangat tidak setuju (1) hingga sangat setuju (5), sehingga dapat menggambarkan variasi tingkat motivasi belajar siswa secara kuantitatif. Penyusunan instrumen ini dilakukan dengan memperhatikan validitas dan reliabilitas butir pernyataan agar hasil pengukuran yang diperoleh bersifat konsisten dan dapat diperoleh setiap butir pernyataan dinilai dengan penggunaan skala Likert 5 poin, dengan kategori: 1 = sangat tidak setuju (STS), 2 = tidak setuju (TS), 3 = cukup setuju (CS), 4 = setuju (S), dan 5 = sangat setuju (SS).

Instrumen tersebut akan menjalani uji reliabilitas serta validitas sebelum diterapkan pada prosedur pengumpulan data. Dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25, uji validitas dijalankan melalui penggunaan korelasi product moment Pearson. Mengacu pada hasil pengujian, setiap butir pernyataan dinyatakan sah sebab nilai  $r$  hitungnya melebihi ( $>$ ) nilai  $r$  tabel (0,361). Instrumen tersebut mengandung konsistensi internal yang relatif tinggi ( $\alpha > 0,7$ ), menurut uji reliabilitas, yang diujikan melalui *Cronbach's Alpha* dan menghasilkan nilai  $\alpha = 0,879$ .

Selain itu, data hasil angket diuji normalitasnya demi menentukan apabila pendistribusian data telah menyesuaikan asumsi statistik parametrik sebelum evaluasi uji  $t$ . Pengujian normalitas menerapkan metode *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Pada akhirnya, hasil uji menandakan apabila nilai  $Sig. > 0,05$ , di mana hal tersebut berarti pendistribusian data sudah normal, sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji  $t$ .

Adapun penerapan rumus berikut guna mengalkulasi nilai rata-rata motivasi belajar:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata,

$\sum X_i$  = jumlah total skor responden,

$n$  = jumlah responden.

Dengan mengaplikasikan rumus berikut, dapat diperoleh skor rata-rata motivasi belajar dari pelajar dalam tiap-tiap kelas. Selanjutnya, persentase pada setiap kategori motivasi belajar (rendah, sedang, dan tinggi) dikalkulasikan dengan menerapkan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

$P$  = persentase,

$f$  = jumlah responden dalam satu kategori,

$N$  = jumlah keseluruhan responden.

Untuk menentukan batas kategori motivasi belajar, digunakan rumus interval kelas sebagai berikut:



$$I = \frac{Skor maksimum - Skor minimum}{3} \quad (3)$$

$I$  = panjang interval,

Skor maksimum =  $5 \times$  jumlah item,

Skor minimum =  $1 \times$  jumlah item.

Tujuan dari penggunaan rumus ini ialah guna menempatkan nilai rata-rata motivasi belajar para pelajar ke dalam kategori rendah, sedang, maupun tinggi.

Demi memastikan ada atau tidaknya kehadiran variasi yang besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal motivasi belajar pelajar, sehingga analisis inferensial dijalankan sebagai langkah tambahan yang kedua. Mengingat kedua kelompok mewakili sampel yang independen satu sama lain, pengujian memanfaatkan uji-t teruntuk dua Independent Sample t-test. Kemudian, uji-t dihitung menggunakan rumus:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (4)$$

Keterangan:

$t$  = nilai uji t,

$\overline{X}_1$  = rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol,

$\overline{X}_2$  = rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen,

$S_1^2$  = varians kelompok kontrol,

$S_2^2$  = varians kelompok eksperimen,

$n_1, n_2$  = jumlah responden pada masing-masing kelompok.

Perangkat lunak SPSS versi 25 dipergunakan dalam melakukan pengujian uji-t pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kriteria berikut diaplikasikan sebagai acuan ketika membuat keputusan, yakni jika Sig. (2-tailed) tidak melebihi 0,05, maka ditemukan signifikansi dalam kesenjangan antara motivasi belajar pelajar pada kedua kelompok. Namun, apabila Sig. (2-tailed) melebihi 0,05, tandanya tidak ditemukan signifikansi dalam perbedaan tersebut. Melalui kedua tahapan analisis tersebut, dapat diperoleh gambaran kuantitatif mengenai tingkat motivasi belajar siswa serta perbedaan yang terjadi setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif *Quizizz* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal dalam analisis data penelitian ini dimulai dengan penyajian statistik deskriptif seperti standar deviasi, nilai minimum, rata-rata, dan nilai maksimum dari skor motivasi belajar siswa di kelompok eksperimen dan kontrol. Penyajian statistik deskriptif ini penting untuk memberikan gambaran karakteristik awal sampel dan menilai potensi kesenjangan motivasi antara kelompok sebelum melakukan uji inferensial (Seftiani et al., 2022). Selain itu, analisis deskriptif memungkinkan peneliti mengevaluasi variabilitas dan distribusi data (misalnya rentang nilai dan simpangan baku), yang sangat relevan untuk memeriksa asumsi dasar sebelum menerapkan uji *Independent Sample t-test* (Gupi & Hanifah, 2025).



**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor_total(eksperimen)	30	61.00	97.00	80.4667	9.89857
Skor_total(kontrol)	30	42.00	65.00	55.2667	6.13038
Valid N (listwise)	30				

Pada Tabel 1 diperlihatkan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya perbedaan mencolok antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam hal motivasi belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Kelas kontrol memiliki rata-rata skor 55,27 dengan simpangan baku 6,13, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan rata-rata yang jauh lebih tinggi yaitu 80,47 dengan simpangan baku 9,89. Rentang skor pada kelas eksperimen berada pada 61–97, sementara pada kelas kontrol berkisar pada 42–65, yang mengindikasikan distribusi nilai yang lebih luas dan lebih positif pada kelompok eksperimen. Perbedaan ini menegaskan bahwa perlakuan pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Harun & Nurita, 2024). Pelaporan statistik deskriptif semacam ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran awal terhadap kecenderungan data serta memastikan kelayakan analisis lanjutan pada tahap inferensial (Haryani & Nursanti, 2022).

Selanjutnya, untuk memperjelas distribusi tingkat motivasi belajar siswa pada masing-masing kelompok, dilakukan analisis kategorisasi berdasarkan rentang skor rendah, sedang, dan tinggi. Berikut hasilnya diperlihatkan Tabel 2.

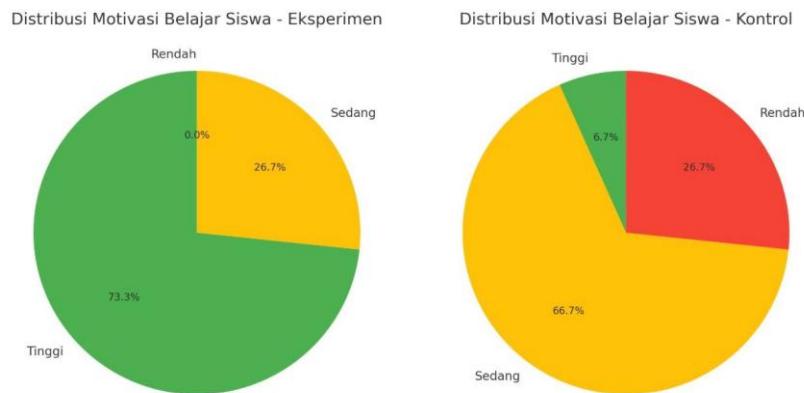
**Tabel 2.** Distribusi Kategori Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori Motivasi	Rentang Skor	Frekuensi (Eksperimen)	Persentase (%)	Frekuensi (Kontrol)	Persentase (%)
Tinggi	80–100	22	73,3	2	6,7
Sedang	60–79	8	26,7	20	66,6
Rendah	< 60	0	0,0	8	26,7
Jumlah	—	30	100	30	100

Apabila melihat berdasarkan kategorisasi tingkat motivasi belajar, pada kelas eksperimen terdapat 22 pelajar (73,3%) yang mempunyai motivasi tinggi, sementara 8 pelajar (26,7%) lainnya mempunyai motivasi sedang, dan tidak ditemukan pelajar yang ada di kategori rendah. Di sisi lain, hanya dua pelajar (6,7%) yang tinggi motivasinya, 8 pelajar (26,7%) ada di kategori rendah, serta mayoritas pelajar di kelas kontrol yang berjumlah hingga 20 anak (66,6%) mempunyai motivasi sedang. Temuan tersebut menandakan apabila pelajar secara umum di kelas eksperimen lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran daripada siswa di kelompok kontrol.

Guna mengilustrasikan perbedaan yang mencolok dalam kadar motivasi belajar kedua kelompok tersebut, data yang telah diolah kemudian disajikan secara visual menjadi sebuah grafik yang Gambar 2 sajikan berikut.





**Gambar 2.** Diagram Distribusi Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tersaji visualisasi pada Gambar 2 yang memperlihatkan variasi distribusi tingkat motivasi yang cukup jelas antara kelompok kontrol dan eksperimen. Namun, untuk memastikan validitas temuan tersebut dan melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis, diperlukan analisis statistik inferensial. Dengan demikian, tahapan berikutnya yang perlu dijalankan ialah uji normalitas data guna mengetahui apakah distribusi skor motivasi belajar pada kedua kelompok memenuhi asumsi analisis parametrik. Berikut terdapat Tabel 3 yang memberikan gambaran hasil uji normalitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Data Skor Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality				
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Skor_total(eksperimen)	.141	30	.131	.957	30
Skor_total(kontrol)	.178	30	.016	.952	30

Pada kelas eksperimen, skor total motivasi belajarnya menunjukkan nilai signifikansi 0,131 (KS) dan 0,257 (SW), sementara pada kelas kontrol masing-masing 0,016 (KS) dan 0,194 (SW), hasil dari uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar data keduanya memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga analisis parametrik dapat digunakan. Selain itu, Andy Agustian., dkk (2025) menyatakan bahwa uji normalitas adalah tahap krusial sebelum analisis hipotesis parametrik seperti t-test, untuk memastikan data berdistribusi normal. Oleh karena itu, hipotesis pengaruh bahan ajar interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar diuji menggunakan Independent Sample t-test setelah normalitas dikonfirmasi. Hasil pengujian tersebut disajikan dalam Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Independent Sample t-test* terhadap Skor Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test								
t-test for Equality of Means								
t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
		One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper	



Total skor motivasi belajar siswa	Equal variances assumed	- 11.855	58	<.001	<.001	-25.20000	2.12574	- 29.45513	- 20.94487
	Equal variances not assumed	- 11.855	48.393	<.001	<.001	-25.20000	2.12574	- 29.47319	- 20.92681

Pengujian menerapkan Independent Sample t-test menghasilkan nilai t hitung - 11,855 dengan df = 58. Nilai signifikansi Sig. 2-tailed yang diperoleh rupanya kurang dari 0,001, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Melalui hasil yang diperoleh, terungkap bahwa siswa di kelas kontrol serta eksperimen mengandung kesenjangan dalam tingkat keinginan belajar secara signifikan. Pada kelas eksperimen, skor motivasi belajar rata-rata ditemukan 25,20 poin yang artinya lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Menurut riset ini, pelajar yang memakai *Quizizz* sebagai alat pembelajaran interaktif, mereka lebih termotivasi untuk belajar daripada pelajar yang memanfaatkan metode konvensional. Hasil yang ditemukan tersebut selaras dengan penemuan milik Hardiansyah (2023) yang mengemukakan bahwa fitur permainan pada *Quizizz* yang menarik dan kompetitif mampu mendorong motivasi dan prestasi akademik para pelajar. Sebagai hasilnya, *Quizizz* dianggap mampu berguna sebagai alat evaluasi interaktif dan instrumen yang efektif untuk menyalakan semangat belajar pelajar melalui pengalaman pendidikan yang menarik dan menantang mereka.

Ditunjukkan melalui hasil riset ini bahwa *Quizizz* yang dipergunakan sebagai instrumen pembelajaran interaktif, secara keseluruhan telah efektif meningkatkan kemauan pelajar untuk belajar dengan signifikan. Dibandingkan dengan pelajar yang menerapkan teknik belajar mengajar konvensional, pengguna *Quizizz* memperlihatkan tingkat keterlibatan dan semangat yang lebih besar. Hasil-hasil ini menandakan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menghasilkan lingkungan pendidikan yang lebih kompetitif, memikat, serta berfokus pada pelajar. Alhasil, *Quizizz* bisa dijadikan alat alternatif yang berfungsi untuk peningkatan motivasi belajar, terutama ketika pembelajaran membutuhkan kemandirian dan keterlibatan aktif di zaman digital seperti hari ini.

## KESIMPULAN

Jelas dari analisis data dan pembahasan mengarahkan pada kesimpulan akhir bahwa *Quizizz* yang dipergunakan sebagai instrumen pembelajaran interaktif memang memiliki dampak pada motivasi peserta didik untuk belajar secara signifikan. Hasil uji *Independent Sample t-test* yang menampilkan kesenjangan yang jelas pada motivasi belajar antara pelajar kelas eksperimen dan kontrol membuktikan hal tersebut, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang tidak melebihi 0,001. Apabila dihadapkan dengan kelompok pelajar yang menjalani proses edukasi secara konvensional, dibandingkan mereka, maka pelajar pengguna *Quizizz* memperlihatkan skor motivasi rata-rata yang lebih tinggi. Penyebab kenaikan tersebut dikarenakan karakteristik *Quizizz* yang bersifat interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan semangat, keterlibatan, serta rasa percaya diri yang dimiliki para siswa selama belajar mengajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andy Agustian, Kania Lisdiana, Adang Suryana, & Muhammad Nursalman. (2025). Analisis Statistik Uji Normalitas dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran dengan Menggunakan Python. *Al-Ibanah*, 10(1), 51–56. <https://doi.org/10.54801/b2726673>
- Baharsa, A. A., Abolla, B., Suban, A. L., Studi, P., Informatika, T., & Nipa, U. N. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 3*. 11–16.
- Gupi, M. ., & Hanifah, H. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 232–239. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2286>
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Harun, N. M., & Nurita, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Smp Pada Materi Kalor Melalui Model Pembelajaran Inkuiiri Terstruktur. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 12(3), 93–99. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/62646%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/download/62646/48482>
- Haryani, F. F., & Nursanti, A. D. (2022). Middle school students' learning motivation in online learning during the Covid-19 Pandemic. *Scientific Journal of Education and Learning*, 6(3), 599–608.
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran Media Interaktif dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 65–70.
- Muharomi, L. T., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan Koneksi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Leibniz: Jurnal Matematika*, 2(2), 45–64. <https://doi.org/10.59632/leibniz.v2i2.174>
- Muspiroh, Nana Hendracipta, & Siti Rokmanah. (2023). Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1236–1245. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2051>
- Nikmah, M., Yudiyanto, Y., Wahyuni, S., & Ikashaum, F. (2022). Motivasi Belajar Matematika Siswa Saat Pembelajaran Daring. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i1.416>
- Puspaningrum, V. A., Zulvarina, P., & Herlambang, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 2548–2964. <http://j-ptik.ub.ac.id>



- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Renita Gunutoro, Suparji, R. H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>.
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–77.
- Seftiani, D. S., Uswatun, D. A., & Amalia, A. R. (2022). Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6412–6418. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3223>
- Sembiring, T. B., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., & Purba, T. D. F. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>

