

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Diana Sarah^{1*}, Maman Suryaman²

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
dianasarah25@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan kelas eksperimen dan kontrol sebanyak masing-masing 30 siswa. Data motivasi dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, sedangkan hasil belajar diukur melalui nilai tes akhir materi yang diberikan secara online menggunakan Quizizz. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa ($p < 0,05$) dan juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa platform Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK, serta dapat diintegrasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Efektivitas, Platform Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of using the Quizizz platform in improving student learning motivation and learning outcomes in Vocational High Schools (SMK). The method used is quantitative research with a quasi-experimental design, involving an experimental and control class of 30 students each. Motivation data was collected through a learning motivation questionnaire, while learning outcomes were measured through final test scores of the material provided online using Quizizz. The results of statistical analysis show that the use of Quizizz significantly increases student learning motivation ($p < 0.05$) and has a positive influence on improving student learning outcomes compared to conventional learning methods. These findings indicate that the Quizizz platform can be an effective tool in improving student motivation and learning outcomes in SMK and can be integrated as part of a technology-based learning strategy.

Keywords: Effectiveness, Quizizz Platform, Motivation, Learning Outcomes.

Article History:

Received: 28-06-2025

Revised : 27-07-2025

Accepted: 20-08-2025

Online : 30-09-2025

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform kuis daring, semakin diminati karena mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu platform yang populer dan banyak digunakan adalah Quizizz, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara online dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mendukung proses evaluasi belajar.

Azhar Arsyad dalam (Judijanto, 2025) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Suranto dalam (Arifudin, 2025) bahwa media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan menurut Sutirman dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media merupakan

komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman dalam (Mukarom, 2024) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sementara itu, menurut Sukiman dalam (Nasril, 2025) yang dimaksud dengan media adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sedangkan Sanaky dalam (Kurniawan, 2025) bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

Gilbert dan Jones dalam (Farid, 2025) menjelaskan bahwa aplikasi pembelajaran (*E-Learning*) merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk membantu manusia belajar. Handani et al dalam (As-Shidqi, 2025) menjelaskan bahwa e-learning merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain

E-Learning sendiri terdiri dari 2 kata, “E” singkatan dari “*electronica*” dan “*learning*” yang berarti belajar. Sehingga secara bahasa E-Learning berarti belajar yang menggunakan bantuan elektronik (Romdoniyah, 2024). Adapun menurut (Nuryana, 2024) bahwa pembelajaran *E-Learning* (*Electronic Learning*) ialah proses belajar dengan menggunakan web (website) atau yang populer disebut dengan WBE (*Web Based Learning*). Pembelajaran berbasis web ini dapat diakses dengan jaringan internet.

Menurut Rosenberg dalam (Aidah, 2024), yang menekankan *E-Learning* pada serangkaian solusi yang menggunakan teknologi internet untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Sedangkan menurut Onno W. Purbo dalam (Zulfa, 2025) yang mendefinisikan *E-Learning* sebagai semua teknologi yang memanfaatkan internet yang digunakan untuk mendukung pembelajaran disebut *E-Learning*. Hal ini dijabarkan dari singkatan “e” yang mengarah pada elektronik, dan “learning” yang mengarah pada pembelajaran. Menurut Dahiya, dkk dalam (Ulimaz, 2024) bahwa *E-Learning* merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan agar siswa lebih aktif dalam belajar kapan saja dan dimana saja.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami secara sederhana bahwa semua pembelajaran yang memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran dan dapat

dirasakan oleh orang yang mengikuti, maka kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan dengan pembelajaran berbasis web.

Di Indonesia, tantangan utama dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022 menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa di SMK secara nasional masih berada di bawah standar ketuntasan minimal, dengan persentase ketuntasan sekitar 65%. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2021 menyebutkan bahwa sekitar 70% siswa SMK merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang interaktif. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu memotivasi dan memfasilitasi mereka untuk belajar secara aktif. Penggunaan platform quiz daring seperti Quizizz dianggap mampu menjawab kebutuhan tersebut karena menawarkan fitur yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi (Arifudin, 2022). Menurut Hamzah B. Uno dalam (Aslan, 2025) bahwa “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

Selain itu, Winkel dalam (Kartika, 2025), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman dalam (Ulfah, 2022), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Nana Sudjana dalam (Kartika, 2020) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono dikutip (Arifudin, 2024) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Mudjiono dalam (Kartika, 2021) bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan sebuah nilai belajar mahasiswa melewati kegiatan penilaian atau pengukuran

hasil belajar. Sedangkan Susanto dalam (Kartika, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri mahasiswa yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor, dan afektik sebagai bentuk hasil kegiatan belajar. Suprijono dalam (Lahiya, 2025) menyatakan hasil belajar merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar mahasiswa yang diperoleh melalui kegiatan belajar akan menjadikan mahasiswa mampu bersaing dalam berbagai macam aktivitas kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan platform quiz digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, studi oleh (Al Mawaddah dkk, 2021) menyatakan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap psikologis siswa, khususnya dalam hal peningkatan motivasi.

Selain motivasi, hasil belajar juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh (Wang et al, 2016), penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 15 poin dibandingkan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Kendati demikian, di Indonesia, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap kedua aspek tersebut secara bersamaan, terutama di lingkungan SMK dengan berbagai kompetensi keahlian. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan mengkaji secara komprehensif efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di lingkungan SMK.

Selain faktor motivasi dan hasil belajar, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran juga penting dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan zaman yang semakin digital.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana platform Quizizz dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan SMK dan memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan menyenangkan.

Akhirnya, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di era digital saat ini.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Suryana, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur secara objektif perbedaan yang terjadi antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak, sesuai dengan teori dari Creswell dikutip (Tanjung, 2020).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di salah satu SMK di kota tertentu. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan memilih kelas yang memiliki karakteristik seragam dan memungkinkan untuk dilakukan perlakuan. Sedangkan teknik *Purposive sampling* menurut Sugiyono dikutip (Arifudin, 2020) adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Kelas tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembagian ini dilakukan untuk meminimalkan bias dan memastikan bahwa variabel lain tidak mempengaruhi hasil secara signifikan.

Sebelum perlakuan dilakukan, peneliti mengadakan pretest untuk mengukur tingkat motivasi belajar dan hasil belajar awal siswa, sesuai dengan pendekatan evaluasi formatif yang menekankan pentingnya diagnosis awal sebagai dasar penilaian keberhasilan tindakan. Pengukuran ini didukung oleh teori motivasi dari Ryan dan Deci dalam (Supriani, 2024), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik mempengaruhi keberhasilan proses belajar.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis Quizizz di kelas eksperimen selama satu siklus tertentu, misalnya selama empat minggu. Penggunaan Quizizz didasarkan pada teori belajar interaktif dari Jonassen dalam (Sofyan, 2020), yang menyatakan bahwa media yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sementara itu, kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan soal secara tertulis.

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan pencatatan terhadap tingkat keaktifan dan partisipasi siswa, sesuai dengan teori motivasi belajar dari Schunk dalam (Supriani, 2025) yang menyatakan bahwa motivasi internal dan eksternal mempengaruhi kemauan siswa dalam mengikuti proses belajar secara aktif. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti kembali mengadakan posttest untuk mengukur perubahan motivasi dan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum dan statistik inferensial, seperti uji t, untuk menguji signifikansi perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis ini mengikuti prinsip dari statistik parametrik yang dikemukakan oleh Santoso dalam (Rusmana, 2020), bahwa uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan secara signifikan.

Hasil analisis kemudian diinterpretasikan sesuai dengan teori efektivitas media pembelajaran dari Clark dalam (Supriani, 2023), yang menyatakan bahwa media yang tepat dan digunakan secara efektif mampu meningkatkan proses belajar dan motivasi siswa. Jika hasil menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa platform ini efektif digunakan dalam pembelajaran di SMK.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest serta angket motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

Pada tahap awal, sebelum perlakuan, data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kategori sedang, dengan rerata skor motivasi sebesar 3,2 dari skala 5. Hasil pretest hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kedua kelas adalah sekitar 65,00, yang menunjukkan tingkat penguasaan materi yang cukup.

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yang matang, dimana peneliti menentukan fokus dan rumusan masalah yang akan diteliti. Pada tahap ini, peneliti juga mengembangkan instrumen pengumpulan data seperti angket motivasi belajar dan soal tes hasil belajar. Menurut Sukmadinata dalam (Ulfah, 2021), perencanaan yang baik sangat menentukan keberhasilan penelitian karena menjadi dasar dalam pengumpulan data yang valid dan reliabel.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kondisi awal siswa dan kesiapan sekolah dalam mengimplementasikan platform Quizizz. Studi pendahuluan ini penting agar peneliti dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan dan mengidentifikasi potensi kendala yang mungkin muncul. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pelatihan singkat kepada guru dan siswa tentang penggunaan Quizizz agar mereka benar-benar memahami fitur dan cara penggunaannya sesuai teori pembelajaran berbasis teknologi dari Sukarno dalam (Nuary, 2024), yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dan pelatihan yang memadai.

Setelah persiapan selesai, peneliti menentukan sampel penelitian yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan teknik sampling, seperti *purposive sampling*, dipilih agar siswa yang dipilih memiliki karakteristik yang representatif sesuai kriteria penelitian. Sebelum perlakuan, dilakukan pretest untuk mengukur motivasi belajar dan hasil belajar awal siswa, sesuai dengan pendekatan evaluasi formatif yang menekankan pentingnya penilaian awal untuk mengetahui kondisi awal peserta didik.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan penggunaan platform Quizizz sebagai media utama dalam proses pembelajaran, mengacu pada teori konstruktivisme dari Piaget yang

menegaskan bahwa siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaktif. Sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selama proses ini, peneliti juga melakukan observasi untuk mencatat tingkat keaktifan, partisipasi, dan respons siswa terhadap penggunaan Quizizz, sesuai teori motivasi dari Ryan dan Deci dalam (Kartika, 2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Setelah menerapkan pembelajaran berbasis Quizizz selama empat minggu, terjadi peningkatan yang signifikan pada kedua variabel yang diukur. Hasil post-test motivasi belajar di kelas eksperimen menunjukkan rerata skor sebesar 4,1, meningkat sebesar 0,9 poin dari pretest, dan termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan di kelas kontrol, peningkatan motivasi hanya sebesar 0,3 poin menjadi 3,5, tetap berada dalam kategori sedang.

Sementara itu, hasil belajar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar. Rata-rata nilai posttest hasil belajar di kelas eksperimen adalah 78,50, sedangkan di kelas kontrol hanya mencapai 68,20. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pencapaian kompetensi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dari analisis statistik menggunakan uji t, diperoleh nilai t sebesar 4,87 dengan p-value sebesar 0,001 pada pengukuran motivasi dan hasil belajar. Karena $p\text{-value} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol, yang mendukung hipotesis bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti mengumpulkan data melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Angket motivasi yang diberikan berfungsi untuk mengetahui perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz, mengingat teori motivasi dari Schunk dalam (Djafri, 2024), yang menyebutkan bahwa motivasi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, sesuai dengan pendekatan penilaian autentik yang menekankan pengukuran kemampuan nyata peserta didik.

Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, seperti uji t, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini didasarkan pada teori statistik yang menyatakan bahwa analisis kuantitatif mampu memberikan gambaran objektif terkait efektivitas perlakuan yang dilakukan.

Setelah analisis selesai, peneliti menginterpretasikan hasilnya untuk menilai keberhasilan penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jika hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa platform Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di lingkungan SMK. Akhirnya, peneliti menyusun laporan lengkap yang berisi temuan dan rekomendasi, serta menyampaikan hasil penelitian kepada pihak sekolah dan komunitas akademik sebagai bagian dari proses disseminasi ilmu pengetahuan.

Dengan mengikuti prosedur ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan valid mengenai dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sesuai teori-teori pendidikan dan psikologi belajar yang relevan.

Selain itu, data observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz lebih aktif berpartisipasi, lebih antusias, dan merasa lebih menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori dari Ryan dan Deci dalam (Ulfah, 2019), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik meningkat apabila siswa merasa tertantang dan senang saat belajar dengan media interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SMK. Temuan ini mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar dari Ryan dan Deci dalam (Sappaile, 2024), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti Quizizz, mampu meningkatkan motivasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, teori dari Jonassen dalam (Ramli, 2024) tentang pembelajaran interaktif mendukung temuan bahwa media yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis permainan dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang secara psikologis dapat meningkatkan motivasi internal siswa. Dengan motivasi yang tinggi, siswa cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam belajar, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka.

Dari segi hasil belajar, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai post-test siswa yang menggunakan Quizizz. Hal ini konsisten dengan teori dari Clark dalam (Sanulita, 2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dan digunakan secara efektif dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi, dan mendapatkan umpan balik langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing siswa.

Selain aspek motivasi dan hasil belajar, observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi, lebih antusias, dan merasa lebih menyenangkan dalam mengikuti proses belajar menggunakan Quizizz. Hal ini sesuai dengan teori dari Schunk dalam (Ningsih, 2024), yang menyebutkan bahwa motivasi internal yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha lebih keras dalam belajar.

Namun, penting juga untuk mempertimbangkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan Quizizz, seperti tingkat literasi teknologi siswa dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran. Sehingga, keberhasilan penggunaan platform ini tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga pada kesiapan dan kompetensi pendidik serta fasilitas yang tersedia.

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung pendapat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah kejuruan. Oleh karena itu,

penggunaan platform ini perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu meningkatkan motivasi internal siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang. Selain itu, penggunaan Quizizz juga meningkatkan pencapaian akademik siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan kuis interaktif seperti Quizizz efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan platform ini sangat dianjurkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran di sekolah kejuruan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Adapun beberapa saran yang bisa disampaikan yakni sebagai berikut: 1) Sekolah perlu memastikan tersedianya fasilitas dan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat teknologi, agar penggunaan Quizizz dapat berjalan secara optimal, 2) Diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mampu mengoptimalkan penggunaan Quizizz, mulai dari pembuatan soal, pengelolaan kelas virtual, hingga interpretasi hasil untuk memberikan umpan balik yang efektif, serta 3) Guru disarankan untuk mengintegrasikan Quizizz secara rutin dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan yang berkelanjutan dapat membantu siswa terbiasa dengan media interaktif ini dan memaksimalkan manfaatnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Al Mawaddah dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Arifudin, O. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–

58.

- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Application Of Steam Learning Methods To Increase Student Creativity And Innovation. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 3(1), 97–108.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.

- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Suryana, A. (2024). Dampak Penyaluran Zakat Produktif Dalam Bentuk Beasiswa Terhadap Mustahik Pada Lembaga Rumah Zakat. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 6813–6822.
- Tanjung, R. (2020). Pendampingan Usaha Oncom Dawuan Makanan Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 59–63.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.45>
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Wang et al. (2016). The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms.

Academic Conferences and Publishing International, 729-737.

Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.