

## Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu

Muflih Martua Tanjung<sup>1</sup>, Liza Nopitasari<sup>2</sup>, Helmi Susanti<sup>3</sup>, Ahmad Walid<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah, dan Tadris,  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email : [ahmadwalid@iainbengkulu.ac.id](mailto:ahmadwalid@iainbengkulu.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan efektif dalam membantu siswa menambah pengetahuan sehingga membuat siswa bosan dan malas. penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, maka dari itu guru harus dapat berinovasi agar motivasi belajar siswa tinggi dalam belajar, dan memungkinkan hasil belajar yang ingin dicapai tercapai. tinggi. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan target. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui eksperimen dan wawancara. pertanyaan tes. Teknik lembar angket yang digunakan berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui tentang aplikasi Quizizz sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif dan motivasi siswa setelah menggunakan media Quiz. izz. Teknik angket digunakan dengan menyebarkan angket pada awal dan akhir pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPA di SMP N 18 kelas VIII Kota Bengkulu ditinjau dari respon siswa melalui angket dan pengerjaan soal melalui aplikasi quizizz. siswa baik dari segi motivasi maupun kognitif dan jika aplikasi quizizz diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran jauh lebih efektif dan menarik di era modern saat ini. Dan tentunya penggunaan aplikasi quizizz juga memudahkan guru dalam membuat soal dan menilai hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Quizizz, Motivasi, Kognitif, Hasil Belajar*

### Abstract

This research is motivated by the use of instructional media that is less than optimal and effective in helping students increase their knowledge so that it makes students bored and lazy. the use of learning media that is appropriate to the conditions and needs of students can increase student motivation and learning outcomes, so teachers should be able to innovate so that student learning motivation is high in learning, and allows the learning outcomes to be achieved to be high. On the contrary, if student learning motivation is low, then the learning outcomes the learning achieved did not meet the target. This study aims to determine the effectiveness of using the Quizizz application on student motivation and learning outcomes in class. This research uses descriptive qualitative methods through experiments and interviews. test questions. Questionnaire sheet techniques are used in the form of initial tests and final tests. The initial test aims to find out about the Quizizz application before using Quizizz learning media, while the final test is carried out to determine students' cognitive abilities and motivation after using Quiz media. izz. Questionnaire techniques are used by distributing questionnaires at the beginning and at the end of the lesson. From the results of the research that has been done, there is the effectiveness of using the Quizizz application in science subjects at SMP N 18 class VIII Bengkulu City in terms of student responses through questionnaires and working on questions through the quizizz application. students both in terms of motivation and cognitive and if the quizizz application is applied to the learning process it can make learning much more effective and interesting in today's modern era. And of course the use of the quizizz application also makes it easier for teachers to create questions and assess student learning outcomes.

**Keywords:** *Quizizz, Motivation, Cognitive, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dirasakan dan mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan dampak positif yang nyata dalam pembelajaran. (Lusiani, 2020) Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti PowerPoint, YouTube, atau sistem berbasis e-learning sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif. (Solikah, 2020)

Proses pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga berdampak baik pada hasil belajar. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. siswa dan media pembelajaran yang digunakan juga harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif selama pembelajaran. (L. S. L. Purba, 2019)

Untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran diperlukan media pembelajaran salah satunya adalah Quizizz. Quizizz adalah platform berbasis kuis yang dipadukan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Quizizz memiliki jutaan kuis dalam berbagai bidang yang dapat diakses oleh siswa atau guru. Selain itu, Quizizz membuat pembelajaran berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. (Haddar & Juliano, 2021)

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan Quizizz karena Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru atau siswa melalui laptop, gadget, atau komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta pemantauan hasil kegiatan siswa. waktu pada soal kuis yang diujikan pada siswa sehingga dapat melatih siswa menjawab dengan benar, namun cepat. (Purrohman, 2021)

Media pembelajaran Quizizz sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang ada di Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Tidak hanya itu, media pembelajaran Quizizz juga mampu membantu guru membuat materi dan soal yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran Quizizz juga memudahkan guru dalam memberikan soal-soal pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari-hari yang telah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas dalam proses pembelajaran. (Hidayati & Aslam, 2021)

Beberapa fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru kurang maksimal dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa guru enggan membawa media pembelajaran atau hanya menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran (Hidayati & Aslam, 2021). Kurangnya inovasi guru dalam mengkondisikan suasana belajar akan membuat motivasi belajar siswa menurun (E. K. Purba & Rahmadi, 2021). Selain itu siswa akan bosan dengan pembelajaran yang monoton (Sunardi D, 2017). Baik tidaknya motivasi belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan inovatif guru dalam mengkondisikan suasana belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Gede et al., 2021). ).

Maka guru harus mampu berinovasi agar motivasi belajar siswa tinggi dalam belajar, dan memungkinkan hasil belajar yang dicapai tinggi. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan target. Motivasi adalah suatu keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai suatu tujuan tertentu. Jika siswa senang dengan suatu pelajaran, maka hal ini akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga berdampak baik pada hasil belajar. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa (Taurina, 2015).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui eksperimen dan wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lembar angket dan soal tes. Teknik lembar angket yang digunakan berupa pre-test dan post-test. Tes awal bertujuan untuk mengetahui tentang aplikasi Quizizz sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui

kemampuan kognitif dan motivasi siswa setelah menggunakan media Quizizz. Teknik angket digunakan dengan menyebarkan angket pada awal dan akhir pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknik angket digunakan dengan menyebarkan angket pada awal dan akhir pembelajaran. Angket awal bertujuan untuk mengetahui motivasi awal siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan media Quizizz, sedangkan angket akhir dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa setelah pembelajaran. Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pendukung angket, untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi siswa. Kuesioner yang digunakan adalah model *ARCS* (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari John Keller. Ada empat indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur motivasi belajar siswa, yaitu (perhatian), (relevansi), (kepercayaan diri), dan (kepuasan). Berikut hasil tabel lembar angket yang diisi oleh siswa terkait pertanyaan apakah siswa mengetahui aplikasi Quizizz

**Tabel 1:**

Kriteria	Skor
	Respon
Ya	29
Tidak	31

Hasil data yang diperoleh, ternyata siswa Kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu belum mengenal aplikasi quizizz untuk pembelajaran di kelas. Selanjutnya dengan penelitian ini kami menerapkan quizizz dalam mengerjakan soal di kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu. Setelah siswa melakukan tes soal menggunakan Quizizz, diperoleh hasil data sebagai berikut:

**Tabel 2**

Rank	First Name	Last Name	Attempt	Accuracy	Score
1	Wilda	althofunissa	15	86 %	9100
2	Nadine		15	86 %	8100
3	Khayara	cantik	15	80 %	7900
4	Keyyyran		15	80 %	7300
5	nadine	helga	15	66 %	6000
6	Syakitah	Ayu	15	60 %	5400
7	nuri	qeano	15	53 %	4900
8	Abibb		15	46 %	3600

Data yang diperoleh setelah siswa mengikuti tes soal menggunakan quizizz menunjukkan adanya peningkatan kesadaran kognitif siswa terhadap penggunaan quizizz yang diterapkan sebagai materi soal soal IPA. Setelah menggunakan Quizizz, kami kemudian membagikan kuesioner untuk mengetahui tanggapan dan motivasi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz. Berikut hasil kuesioner yang diisi setelah menggunakan Quizizz dan respon siswa terhadap aplikasi Quizizz.

**Tabel 3**

Kriteria	Skor
	Respon
Sangat Setuju	67
Ragu-Ragu	11
Tidak Setuju	22

Hasil data yang menggunakan aplikasi Quizizz siswa memberikan respon positif dan motivasi belajar meningkat setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

### SIMPULAN

- Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di SMP N 18 Kota Bengkulu, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:
1. Hasil yang diperoleh melalui angket yang dilakukan sebelum menggunakan aplikasi quizizz ternyata siswa kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu belum pernah menggunakan aplikasi quizizz dalam media pembelajaran.
  2. Apabila menggunakan aplikasi quizizz berupa problem solving diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif siswa pada pelajaran IPA di kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu.
  3. Setelah diperoleh hasil melalui penggunaan aplikasi quizizz, kemudian diberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon dan motivasi mereka dalam menggunakan aplikasi quizizz. dan hasilnya adalah peningkatan motivasi siswa dalam menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian di atas, terdapat keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPA di SMP N 18 kelas VIII Kota Bengkulu ditinjau dari respon siswa melalui angket dan pengerjaan soal melalui aplikasi Quizizz.

Media pembelajaran Quizizz ini sangat memberikan efektifitas yang berpengaruh bagi siswa, dari segi motivasi dan kognitif dan jika aplikasi Quizizz diterapkan dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran jauh lebih efektif dan menarik di era modern sekarang ini. Dan tentunya penggunaan aplikasi Quizizz juga memudahkan guru dalam membuat soal dan penilaian hasil belajar siswa.

Sekian dari kami semoga dengan artikel kami ini bisa menambah wawasan dan refrensi kepada pembaca dan kami meminta maaf apabila ada kesalahan kata/kalimat didalam penulisan artikel ini,kami akhiri *wassalamualaikum warahmatullohi wabarokatuh*.

### DAFTAR PUSTAKA

Gede, I., Heriawan, T., Dewi, I. A., Mpu, S., & Singaraja, K. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–7074.

Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>

Purba, E. K., & Rahmadi, P. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran daring. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 1(2), 146–163. <https://122.200.2.51/index.php/KAIROS/article/view/3988>

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Purrohman, P. S. & widayanti. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>

- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sunardi D. (2017). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Hukum Pertanahan Nasional PPKN. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1.
- Taurina, Z. (2015). Students Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance Aystem. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 2625–2630. <https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>