

# Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Zainur Rahman<sup>1</sup>, Arico Ayani Suparto<sup>2,\*</sup>, Firman Jaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>oppoa15.klampokan@gmail.com, <sup>2,\*</sup>caca13rico@gmail.com, <sup>3</sup>altamis1922@gmail.com  
(\*Email Correspondence Author: \*caca13rico@gmail.com)

Received: July 26, 2025 | Revision: Desember 19, 2025 | Accepted: Desember 28, 2025

## Abstrak

Motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, hasil observasi di SMK Daarul Aytam menunjukkan bahwa metode pengajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pelajaran Informatika. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti game edukasi Quizizz diyakini dapat memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen *one group pretest-posttest*. Sebanyak 30 peserta didik dipilih sebagai sampel melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji *paired sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Peningkatan motivasi terlihat pada aspek dorongan internal, ketekunan, serta kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan efektif dalam mendorong motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Edukasi, Quizizz, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif.

## Abstract

*Learning motivation is a crucial factor that determines students' success in the educational process. However, observations at SMK Daarul Aytam revealed that conventional teaching methods tend to make students less enthusiastic and passive during Informatics lessons. The use of innovative learning media such as the Quizizz educational game is believed to create a more interactive and engaging classroom atmosphere. This study analyzes the effect of implementing Quizizz on improving students' learning motivation. A quantitative approach was applied using a pre-experimental design with a one group pretest-posttest model. A total of 30 students were selected as the sample through purposive sampling. Data were collected using a validated and reliable motivation questionnaire and analyzed with the Shapiro-Wilk normality test and paired sample t-test. The results showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference between pretest and posttest scores. An improvement in motivation was observed in aspects of internal drive, persistence, and students' enjoyment during the learning process. Thus, the use of Quizizz-based educational games proved effective in creating a more engaging, competitive, and interactive learning environment that successfully boosts students' motivation to learn.*

**Keywords:** Learning Media, Educational Game, Quizizz, Learning Motivation, Interactive Learning

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global[1]. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam menerapkan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik[2]. Proses pembelajaran yang hanya berfokus pada metode ceramah dan buku teks dinilai kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara optimal, padahal motivasi merupakan salah satu faktor kunci yang berperan penting dalam keberhasilan belajar[3]. Rendahnya motivasi belajar seringkali menjadi penyebab utama peserta didik tidak dapat memaksimalkan potensi akademik yang dimiliki, terlepas dari kemampuan dasar mereka yang sebenarnya memadai[4]. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, berusaha mencapai prestasi, dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran[5]. Oleh karena itu, guru perlu mengupayakan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar motivasi belajar dapat tumbuh secara optimal[6]. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis dalam menghadapi tantangan tersebut[7]. Teknologi mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan fleksibel, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya[8]. Melalui pendekatan permainan digital, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik[9].

Quizizz merupakan salah satu platform game edukasi berbasis web yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik, skor otomatis, umpan balik instan, dan elemen kompetitif melalui papan peringkat[10]. Observasi awal di SMK Daarul Aytam menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika di kelas X sebagian besar masih menggunakan metode ceramah

dan tugas konvensional[11]. Peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran[12]. Suasana belajar yang monoton ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta kurangnya antusiasme dalam memahami materi yang diajarkan[13]. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif[14].

Berdasarkan permasalahan tersebut, pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran dinilai dapat menjadi solusi yang tepat[15]. Aplikasi ini menyediakan fitur permainan berbasis kuis yang dapat membangun suasana belajar kompetitif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Beberapa penelitian terdahulu telah mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar[16]. Namun, masih diperlukan penelitian lanjutan pada konteks pembelajaran Informatika tingkat SMK, mengingat karakteristik peserta didik pada jenjang ini berada pada tahap transisi dari sekolah menengah pertama menuju pendidikan kejuruan, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang mampu membangun fondasi pemahaman yang kuat sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka[. Artikel ini membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran interaktif yang mendukung keterlibatan siswa, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta menjadi rujukan bagi guru maupun peneliti dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest–posttest. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran perubahan motivasi belajar peserta didik secara objektif melalui data numerik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz. Data diperoleh melalui observasi, angket skala Likert, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji hipotesis dengan paired sample t-test berbantuan aplikasi SPSS.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

### 2.1 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz. Pemilihan subjek dilakukan secara langsung pada satu kelompok pembelajaran yang sama. Lokasi penelitian disesuaikan dengan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

### 2.2 Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Menurut, observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan situasi yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Observasi kuantitatif dapat dilakukan baik di lingkungan alami maupun dalam setting yang disiapkan khusus untuk penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, serta konteks yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

#### b. Angket

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terstruktur untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti evaluasi pembelajaran melalui aplikasi edukasi Quizizz. Instrumen disusun berdasarkan dua variabel, yaitu variabel X (penggunaan Quizizz) dan variabel Y (motivasi belajar).

**Table 1.** Skala likert

Jawaban	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1

S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Angket menggunakan skala likert : SS, S, N, TS dan STS. Jawaban tersebut diberikan nilai skor Skala Likert : 5, 4, 3, 2 dan 1. Pernyataan atau indikator

### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengambilan informasi dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang relevan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Studi dokumentasi membantu peneliti memperoleh pemahaman tentang konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang terkait dengan topik penelitian.

## 2.3 Teknik Analisis Data

### a. Uji Validitas

Validitas adalah metode yang digunakan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan benar-benar sah dan dapat diandalkan dalam mengukur variabel yang sedang diteliti [11].

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}} \quad (1)$$

Keterangan:

$r_{XY}$  = Korelasi product moment

X = Skor total dari setiap item

Y = Skor/nilai dari setiap item

N = Jumlah sampel

### b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dalam suatu instrumen penelitian bertujuan untuk menentukan apakah kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data dapat dianggap reliabel atau tidak. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan metode Alpha Cronbac. Untuk pengujian reabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach, yang rumusnya seperti berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right) \quad (2)$$

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2$  = varians total

### c. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan adalah Uji Shapiro Wilk. Uji Shapiro Wilk digunakan untuk menguji normalitas data dengan sampel kecil atau sampel yang kurang dari 50 responden. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS, adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. (Shapiro-Wilk) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. (Shapiro-Wilk) ≤ 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

#### d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz. Penelitian ini menggunakan desain one-grup pretest-posttest, yaitu pengumpulan data dilakukan pada kelompok yang sama sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Karena data berasal dari subjek yang sama dalam dua waktu yang berbeda, maka analisis dilakukan dengan menggunakan uji statistic paired sample test. Uji statistik ini digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok data yang saling berhubungan dan berasal dari subjek yang sama. Analisis data dilakukan dengan berbantuan SPSS untuk memudahkan pengolahan data

1. Jika nilai signifikansi uji  $t > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Jika nilai signifikansi uji  $t < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Daarul Aytam, Situbondo, pada mata pelajaran Informatika kelas X dengan jumlah sampel 30 peserta didik. Penelitian berlangsung selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat metode pembelajaran yang masih dominan berupa ceramah dan tugas konvensional. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan model one group pretest-posttest. Peserta didik diberikan angket motivasi belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan pembelajaran menggunakan Quizizz. Instrumen angket memuat 10 butir pernyataan berdasarkan indikator: dorongan internal, tujuan belajar, ketekunan belajar, dan kesenangan belajar. Setiap item menggunakan skala Likert 5 poin (1–5). Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan SPSS.

#### 3.2 Uji Validitas

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, angket motivasi belajar diuji validitas, untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek yang dimaksud secara tepat. Nilai  $r_{tabel}$  dalam penelitian ini ditentukan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $N-2$ , di mana  $N$  adalah jumlah responden. Dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, diperoleh  $df = 28$ , sehingga  $r_{tabel} = 0,361$ . Berikut merupakan hasil uji validitas terhadap item pernyataan pada angket motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas

ITEM PERNYATAAN	Nilai	Nilai	Keterangan
	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	
1.		0,377	
2.		0,578	
3.		0,395	
4.		0,424	
5.	0,361	0,549	Valid
6.		0,500	
7.		0,470	
8.		0,575	
9.		0,617	
10.		0,443	

Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada table diatas dapat dilihat bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket motivasi belajar memiliki nilai  $r$  hitung yang lebih tinggi dari  $r$  tabel sebesar 0,361. Dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa dan taraf signifikansi 0,5, maka nilai  $r$  tabel ditentukan sebesar 0,361. Sehingga masing-masing butir dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Nilai  $r$  hitung tertinggi ditemukan pada item nomor 9, yaitu sebesar 0,617. Hal ini menunjukkan bahwa butir pernyataan tersebut memiliki hubungan yang sangat kuat dengan skor total, sehingga memberikan kontribusi besar dalam

mencerminkan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, nilai  $r$  hitung terendah ada pada item nomor 1 sebesar 0,377, namun tetap melebihi  $r$  tabel dan termasuk dalam kategori valid. Variasi nilai korelasi ini menunjukkan bahwa seluruh item mampu merepresentasikan indikator motivasi belajar secara proporsional.

### 3.3 Uji Reabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, angket motivasi belajar diuji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi antar item dalam instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS.

**Tabel 3.** Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,656	10

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program SPSS, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,656. Nilai ini lebih tinggi dari batas minimum yang disarankan, yaitu 0,60, sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2010), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,60$ . Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar memiliki konsistensi internal yang cukup baik. Dalam arti lain, setiap butir pernyataan yang ada dalam angket saling berkorelasi dan mampu mengukur aspek motivasi belajar secara konsisten di antara responden.

### 3.4 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Uji Shapiro-Wilk, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,173	30	,022	,947	30	,141
<i>Posttest</i>	,173	30	,022	,963	30	,365

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest adalah sebesar 0,141, dan untuk data posttest sebesar 0,365. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga tidak terdapat penyimpangan signifikan dari distribusi normal secara statistik. Distribusi normal pada data sangat penting dalam penelitian kuantitatif, karena menjadi syarat utama dalam pemilihan uji statistik yang tepat. Dalam hal ini, terpenuhinya asumsi normalitas memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis menggunakan uji parametrik, salah satunya adalah uji paired sample t-test yang digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara dua kondisi yang berpasangan (pretest dan posttest). Dengan demikian, karena data dari kedua kelompok telah memenuhi syarat distribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk, maka proses analisis statistik inferensial dapat dilanjutkan tanpa perlu transformasi data atau penggunaan uji alternatif non-parametrik.

### 3.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis game edukasi. Analisis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan aplikasi SPSS.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-7,933	2,766	,505	-8,966	-6,901	-15,710	29	,000

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis game edukasi. Teknik analisis yang digunakan adalah paired sample t-test, karena data diperoleh dari kelompok yang sama namun diukur dalam dua kondisi, yaitu saat pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik.

### 3.6 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat beberapa temuan penting yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, angket motivasi belajar terlebih dahulu diuji validitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan dalam angket memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361), dengan nilai tertinggi sebesar 0,617 dan nilai terendah sebesar 0,377. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan. Artinya, setiap item berhasil merepresentasikan indikator-indikator motivasi belajar, seperti dorongan dari dalam diri, semangat mencapai prestasi, ketekunan, dan kepuasan dalam proses pembelajaran. Validitas yang tinggi dari instrumen ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan tingkat motivasi belajar peserta didik secara akurat.

Setelah diuji validitas, angket juga diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,656, yang berarti berada di atas batas minimum 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga dapat diandalkan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik secara berulang tanpa menghasilkan data yang berubah-ubah secara tidak konsisten. Dengan demikian, instrumen tersebut tidak hanya sah, tetapi juga reliabel dalam mengukur motivasi belajar, dan layak digunakan dalam proses pengambilan data pada pretest dan posttest.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,141 dan posttest sebesar 0,365. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Distribusi normal pada data merupakan syarat penting untuk menggunakan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini, karena asumsi normalitas terpenuhi, maka uji statistik yang digunakan adalah paired sample t-test, yang cocok untuk data berdistribusi normal dari dua kondisi dalam kelompok yang sama.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-

tailed) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari 0,05. Ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest motivasi belajar.

Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz. Media ini menyediakan fitur interaktif seperti kuis real-time, feedback instan, skor langsung, dan elemen kompetitif (papan peringkat), yang sangat efektif dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus. Hasil uji statistik ini secara keseluruhan mendukung hipotesis alternatif ( $H_1$ ), yaitu terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi belajar, peserta didik menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran, memiliki keinginan lebih tinggi untuk mencapai tujuan belajar, serta lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun semua jawaban yang di peroleh dari angket pretest sebagai berikut :

- a.  $SS = 36$
- b.  $S = 153$
- c.  $N = 108$
- d.  $TS = 3$
- e.  $STS = 0$

Jumlah dari skor diatas = 300

Adapun semua jawaban yang di peroleh dari angket posttest sebagai berikut :

- a.  $SS = 177$
- b.  $S = 106$
- c.  $N = 17$
- d.  $TS = 17$
- e.  $STS = 0$

Jumlah dari skor diatas = 300

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh item dalam angket motivasi belajar peserta didik dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung yang lebih besar dari  $r$  tabel sebesar 0,361. Selain itu, instrumen tersebut juga reliabel, ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,656, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,141 dan posttest sebesar 0,365. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis dengan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung.

#### REFERENCES

- [1] U. Sudarma, "Pendidikan karakter dalam mewujudkan sumber daya manusia berdaya saing menuju Indonesia Emas 2045," *Sharia J. Kaji. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 37–55, 2022, doi: 10.59757/sharia.v1i1.4.
- [2] T. Maulidi, M. Mutamassikin, and T. Susanti, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Pada Himpunan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Sulthan Thaha Saifuddin Jambi," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 1027–1036, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.557.
- [3] Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, and Bagus Setiawan, "Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa," *J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 142–153, 2023, doi: 10.54066/jupendis.v2i1.1186.
- [4] S. Anjeliani, L. D. Yanti, S. Aisyah, M. R. Saputra, K. Khoirunnisa, and R. Risdalina, "Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 294–302, 2024, doi: 10.54371/jiepp.v4i2.416.
- [5] Dhea Ramadhani, Ari Suriani, and Sahrun Nisa, "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 249–254, 2024, doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3108.

- [6] Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- [7] A. Fricticarani, A. Hayati, R. R. I. Hoirunisa, and G. M. Rosdalina, "Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 56–68, 2023, doi: 10.52060/pti.v4i1.1173.
- [8] Andi Asrafiani Arafah, S. Sukriadi, and Auliaul Fitrah Samsuddin, "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika," *J. Pendidik. Mipa*, vol. 13, no. 2, pp. 358–366, 2023, doi: 10.37630/jpm.v13i2.946.
- [9] F. Hanaris, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif," *J. Kaji. Pendidik. dan Psikol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2023, doi: 10.61397/jkpp.v1i1.9.
- [10] R. Ariyanti Nurningtias and N. W. A. Majid, "Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar," *J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 60–69, 2022, doi: 10.36765/jp3m.v5i2.523.
- [11] Muhammad Ananda Rafiq, M. Zen, and F. Kurniawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Suara Untuk Membantu Aksesibilitas Informasi Bagi Anggota Pertuni Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 167–173, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i1.379.
- [12] A. I. Durisa, S. Istiningsih, and A. Widodo, "Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar," *Elem. J. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 55–63, 2022, doi: 10.47178/elementary.v5i2.1678.
- [13] A. Munandar *et al.*, "Analisis Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muaro Jambi," *J. Penelit. Inov.*, vol. 5, no. 1, pp. 313–320, 2025, doi: 10.54082/jupin.1212.
- [14] F. Mea, "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis," *Inculco J. Christ. Educ.*, vol. 4, no. 3, pp. 252–275, 2024, doi: 10.59404/ijce.v4i3.190.
- [15] M. A. Adityawarman, M. Sondang, L. Hanifah, and L. D. Kusumayati, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *J. Penelit.*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2022, doi: 10.46491/jp.v7i1.840.
- [16] M. Muhamad and R. R. Aliyyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran Ipas," *Sci. J. Inov. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 5, no. 2, pp. 764–771, 2025, doi: 10.51878/science.v5i2.5015.