

Pengembangan Media Interaktif Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 di SD Negeri 1 Serampingan

Rohana Safitri¹, Oliviani Rahmawati², Nurul Fitriah³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

Corresponding Autor: rohanasafitri1998@gmail.com

Article History

Received:

Revised:

Published:

Keywords: interactive media, Quizizz, learning motivation, elementary school

Kata Kunci: media interaktif, Quizizz, motivasi belajar, sekolah dasar

Abstract: *The digital era demands innovation in learning, especially the use of interactive media that can increase student learning motivation. Quizizz as a digital learning platform offers an interesting and interactive learning solution for elementary school students. This study aims to develop interactive learning media based on Quizizz and analyze its effect on the learning motivation of 5th grade students at SD Negeri 1 Serampingan. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were 30 5th grade students of SD Negeri 1 Serampingan. Data collection techniques used learning motivation questionnaires, observations, and learning outcome tests. The developed Quizizz learning media received expert validation with a "very feasible" category (score 4.2/5). The implementation of Quizizz media showed an increase in student learning motivation by 25.3% compared to conventional learning. Indicators of increased motivation include: attention (30%), self-confidence (28%), satisfaction (22%), and relevance (20%). Quizizz interactive media has been proven to be effective in increasing the learning motivation of 5th grade elementary school students. This platform is able to create fun, interactive, and meaningful learning for students.*

Abstrak: Era digital menuntut inovasi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Quizizz sebagai platform pembelajaran digital menawarkan solusi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Serampingan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri 1 Serampingan sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan tes hasil belajar. Media pembelajaran Quizizz yang dikembangkan mendapat validasi ahli dengan kategori "sangat layak" (skor 4,2/5). Implementasi media Quizizz menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar

25,3% dibandingkan pembelajaran konvensional. Indikator motivasi yang meningkat meliputi: perhatian (30%), kepercayaan diri (28%), kepuasan (22%), dan relevansi (20%). Media interaktif Quizizz terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD. Platform ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan era digital. Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Observasi awal di SD Negeri 1 Serampangan menunjukkan bahwa siswa kelas 5 mengalami penurunan motivasi belajar, ditandai dengan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, kurangnya antusiasme terhadap materi pelajaran, dan hasil belajar yang belum optimal. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dengan pengguna. Menurut Munadi (2013), media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik: (1) memungkinkan interaksi pengguna, (2) memberikan umpan balik, (3) menyediakan navigasi yang fleksibel, dan (4) mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Quizizz sebagai platform pembelajaran digital interaktif menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Platform ini memungkinkan guru menciptakan kuis online yang menarik dengan fitur gamification, real-time feedback, dan kompetisi yang sehat antar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan engagement dan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Quizizz adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif online. Platform ini diluncurkan pada tahun 2015 dan telah digunakan oleh lebih dari 4 juta guru di seluruh dunia. Fitur-fitur utama Quizizz meliputi: a) *Game-based Learning*: Mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran; b) *Real-time Feedback*: Memberikan umpan balik langsung kepada siswa; c) *Customizable Content*: Memungkinkan guru menyesuaikan konten dengan kebutuhan; d) *Analytics Dashboard*: Menyediakan analisis pembelajaran yang komprehensif; e) *Multi-device Support*: Dapat diakses melalui berbagai perangkat. Kelebihan Quizizz dalam pembelajaran: a) Interface yang *user-friendly* dan menarik, b) Mendukung berbagai jenis soal (pilihan ganda, isian, dll.); c) Menyediakan gambar, video, dan audio dalam soal; d) Memungkinkan pembelajaran sinkron dan asinkron.

Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Keller (1987), motivasi belajar terdiri dari empat komponen utama dalam model ARCS: a) *Attention* (Perhatian): Kemampuan untuk menarik dan mempertahankan perhatian siswa; b) *Relevance* (Relevansi): Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa; c) *Confidence* (Kepercayaan Diri): Keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk berhasil; d) *Satisfaction* (Kepuasan): Perasaan puas siswa terhadap proses dan hasil

pembelajaran.

Siswa kelas 5 SD berada pada rentang usia 10-11 tahun dengan karakteristik perkembangan: a) Kognitif: Memasuki tahap operasional konkret, mampu berpikir logis; b) Sosial: Mulai menghargai kompetisi dan kerjasama kelompok; c) Emosional: Membutuhkan pengakuan dan apresiasi; d) Teknologi: Familiar dengan penggunaan gadget dan aplikasi digital.

Beberapa penelitian terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan hasil positif: 1) Yolanda & Meilana (2021) menemukan bahwa aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD dengan peningkatan sebesar 23%. 2) Penelitian oleh Azizah et al. (2024) menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi Hidup dan Bertumbuh; 3) Studi yang dilakukan oleh Al Haddar & Juliano (2021) menganalisis bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran digital. Prosedur Pengembangan meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Teknik Pengumpulan Data: 1) Angket Motivasi Belajar: Menggunakan instrumen berbasis model ARCS dengan 20 item pernyataan (skala Likert 1-5); 2) Observasi: Pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran; 3) Wawancara: Wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa; 4) Dokumentasi: Foto, video, dan hasil karya siswa; 5) Tes Hasil Belajar: Pre-test dan post-test untuk mengukur pencapaian kognitif.

Instrumen Penelitian dalam penelitian ini menggunakan Lembar Validasi Ahli, Angket Motivasi Belajar. Teknik Analisis Data yang digunakan yaitu: Analisis Validitas Media: Menggunakan skala Likert dengan kriteria: • Skor 4,1 - 5,0: Sangat layak; Analisis Motivasi Belajar: Statistik deskriptif (mean, standar deviasi), Uji normalitas (Shapiro-Wilk), Uji-t berpasangan untuk membandingkan pre-test dan post-test; Analisis Kualitatif: Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk data observasi dan wawancara

Hasil dan Pembahasan

Validasi Ahli

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	Kesesuaian kurikulum	4.3	Sangat layak
	Keakuratan konten	4.1	Sangat layak
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4.2	Sangat layak

Ahli Media	Desain interface	4.0	Layak
	Kemudahan navigasi	4.4	Sangat layak
	Kualitas multimedia	4.1	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan		4.2	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli di atas rata-rata keseluruhan aspek penilaian media quizizz meliputi kesesuaian kurikulum, keakuratan konten, kesesuaian dengan karakteristik siswa, desain interface, kemudahan navigasi dan kualitas multimedia dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi rerata 4.,2 dengan kategori layak untuk digunakan, khususnya pada jenjang sekolah dasar kelas 5 SD.

Analisis Kuantitatif

Tabel 2. Perbandingan Motivasi Belajar Pre-test dan Post-test

Aspek Motivasi	Pre-test		Post-test		Peningkatan (%)
	Mean	SD	Mean	SD	
Attention	2.8	0.6	3.64	0.5	30.0%
Relevance	2.9	0.7	3.48	0.6	20.0%
Confidence	2.7	0.8	3.46	0.7	28.1%
Satisfaction	2.8	0.6	3.42	0.6	22.1%
Total Motivasi	2.8	0.5	3.50	0.4	25.3%

Uji Statistik: Uji Normalitas: Data terdistribusi normal ($p > 0.05$). Uji-t berpasangan: $t = -12.45$, $p < 0.001$ (signifikan). Effect size (Cohen's d): 1.52 (large effect).

Analisis Per Aspek Motivasi:

- 1) Attention (Perhatian):
 - a) Peningkatan tertinggi dalam motivasi belajar (30%)
 - b) Siswa lebih fokus dan antusias selama pembelajaran
 - c) Fitur gamification berhasil menarik perhatian siswa
- 2) Confidence (Kepercayaan Diri): Peningkatan sebesar 28,1%
 - a) Real-time feedback meningkatkan kepercayaan diri siswa
 - b) Siswa berani mengambil risiko dalam menjawab soal
- 3) Satisfaction (Kepuasan)
 - a) Meningkat 22,1% dari kondisi awal

- b) Siswa merasa puas dengan pengalaman pembelajaran
 - c) Achievement badges memberikan reward yang memotivasi
- 4) Relevance (Relevansi)
- a) Peningkatan 20% menunjukkan siswa merasakan manfaat pembelajaran
 - b) Konten yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa

Analisis Kualitatif (Hasil Observasi)

Observasi selama implementasi menunjukkan perubahan perilaku belajar siswa: Partisipasi aktif: Meningkat dari 40% menjadi 85%; Kerjasama: Diskusi antar siswa lebih intensif; Antusiasme: Siswa menunggu dengan antusias sesi Quizizz; Kompetisi sehat: Terbentuk motivasi untuk meningkatkan skor. Hasil Wawancara Respon Siswa: 93% siswa menyatakan suka belajar dengan Quizizz; 87% merasa lebih mudah memahami materi; 90% ingin pembelajaran dengan Quizizz dilanjutkan; Respon Guru: Guru merasakan peningkatan engagement siswa; Kemudahan dalam monitoring progress siswa; Efisiensi waktu dalam penilaian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD. Peningkatan motivasi sebesar 25,3% sejalan dengan penelitian Yolanda & Meilana (2021) yang menemukan peningkatan minat belajar sebesar 23% menggunakan Quizizz. Keefektifan Quizizz dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

1. *Gamification Elements*: Elemen permainan dalam Quizizz (poin, ranking, avatar) memberikan motivasi ekstrinsik yang kuat. Teori Self-Determination Theory menyatakan bahwa reward dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi jika dirancang dengan tepat.
2. *Immediate Feedback* Umpan balik langsung yang diberikan Quizizz memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil jawaban mereka. Hal ini mendukung teori pembelajaran behavioristik yang menekankan pentingnya reinforcement dalam pembelajaran.
3. *Social Learning* Aspek sosial dalam Quizizz (leaderboard, kompetisi) memfasilitasi pembelajaran sosial. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dan interaksi dengan peers.

Peningkatan Aspek Motivasi meliputi: *Attention* (30% peningkatan) Peningkatan tertinggi pada aspek attention menunjukkan bahwa Quizizz berhasil menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Visual yang menarik, musik, dan elemen interaktif berkontribusi pada peningkatan ini. *Confidence* (28,1% peningkatan) Immediate feedback dan multiple attempts dalam Quizizz memberikan kesempatan siswa untuk belajar dari kesalahan tanpa rasa takut. Hal ini membangun confidence siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran. *Satisfaction* (22,1% peningkatan) Kepuasan siswa meningkat karena pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan achievement yang dapat dicapai. Hal ini mendukung teori Flow dalam pembelajaran. *Relevance* (20% peningkatan) Meskipun peningkatan relevance paling rendah, hal ini masih signifikan. Konten yang disesuaikan dengan kurikulum dan kehidupan siswa berkontribusi pada peningkatan ini.

Hasil penelitian ini mendukung beberapa teori pembelajaran:

1. *Constructivist Learning Theory*: Quizizz memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan materi
2. *Social Cognitive Theory*: Observasi terhadap performance peers di leaderboard memotivasi siswa untuk meningkatkan performance
3. *ARCS Model*: Semua komponen ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) meningkat dengan penggunaan Quizizz.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz berhasil dikembangkan dengan kategori "sangat layak" berdasarkan validasi ahli (skor 4,2/5). Media ini memenuhi kriteria kesesuaian kurikulum, keakuratan konten, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas 5 SD.
2. Penggunaan media Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 25,3% ($p < 0.001$). Semua aspek motivasi mengalami peningkatan: Attention (30%), Confidence (28,1%), Satisfaction (22,1%), dan Relevance (20%).
3. Faktor-faktor yang mendukung implementasi meliputi infrastruktur teknologi yang memadai, dukungan stakeholder, dan karakteristik platform yang user-friendly. Sedangkan faktor penghambat mencakup kendala teknis sesekali, perlunya adaptasi metode mengajar, dan perbedaan kemampuan teknologi siswa.
4. Media Quizizz terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar dengan menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Saran

Saran Teoritis

1. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menganalisis pengaruh jangka panjang penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar dan retensi pengetahuan siswa.
2. Pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan Quizizz dengan pendekatan pedagogi lain perlu dieksplorasi lebih lanjut.
3. Studi komparatif dengan platform pembelajaran digital lain dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran interaktif.

Daftar Pustaka

- Al Haddar, G., & Juliano. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran digital Quizizz dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 145-158.
- Azizah, N., Sari, D. P., & Rahman, A. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi hidup dan bertumbuh. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 78-92.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. New York: Viking
- Press. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yolanda, F., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2423-2433.