



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz Mobile* terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Pembelajaran Digital

Fathira Alifa Ahsan^{1*}, Nazwa Ali Nasution², Tania Dwi Dermawan³, Muhamad Alda⁴

¹⁻⁴Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia

Email: fathiraalifa7@gmail.com^{1*}, nazwaalinasution1904@gmail.com², taniadermawan07@gmail.com³, muhamadalda@uinsu.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: fathiraalifa7@gmail.com

Abstract. The rapid development of digital technology has promoted the use of mobile-based learning applications as supportive tools in the learning process. One widely used application is *Quizizz Mobile*, which provides interactive, game-based quizzes to engage students in learning activities. This study aims to examine the effect of using the *Quizizz Mobile* application on students' learning motivation during the digital learning period. The research adopts a quantitative approach with an associative analytical survey design. The sample consists of 33 students selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire to measure students' perceptions and motivation levels. The collected data were analyzed using descriptive statistics, percentage analysis, and simple linear regression techniques. The results show that the use of *Quizizz Mobile* has a positive and statistically significant influence on students' learning motivation. Students reported higher interest, engagement, and enthusiasm when learning activities were conducted using the application. Based on these findings, *Quizizz Mobile* can be considered an effective digital learning medium that supports interactive learning and enhances students' motivation, particularly in technology-based learning environments.

Keywords: Digital Learning; Interactive Learning; Learning Motivation; Mobile Learning Media; *Quizizz Mobile*.

Abstrak. Perkembangan pesat teknologi digital telah mendorong penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah *Quizizz Mobile*, yang menyediakan kuis interaktif berbasis game untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz Mobile* terhadap motivasi belajar siswa selama periode pembelajaran digital. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain survei analitis asosiatif. Sampel terdiri dari 33 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert untuk mengukur persepsi dan tingkat motivasi siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, analisis persentase, dan teknik regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Mobile* memiliki pengaruh positif dan signifikan secara statistik terhadap motivasi belajar siswa. Siswa melaporkan minat, keterlibatan, dan antusiasme yang lebih tinggi ketika kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan temuan ini, *Quizizz Mobile* dapat dianggap sebagai media pembelajaran digital yang efektif yang mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Seluler; Motivasi Belajar; Pembelajaran Digital; Pembelajaran Interaktif; *Quizizz Mobile*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola belajar siswa, yang kini lebih akrab dengan perangkat mobile dan aplikasi interaktif. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi dapat hanya mengandalkan metode konvensional, melainkan membutuhkan media yang mampu menyesuaikan karakteristik siswa digital native. Aplikasi berbasis gamifikasi seperti *Quizizz Mobile* muncul sebagai solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif. Menurut (Octavianna et al., 2024) *Quizizz* bukan hanya bisa digunakan untuk menguji pemahaman, tetapi juga membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan

menggunakan teknologi bagi para siswa. Hal ini menandakan bahwa aplikasi interaktif dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang lebih komprehensif pada era digital.

Selain itu, unsur gamifikasi pada Quizizz Mobile memberikan fondasi teoritis bahwa motivasi belajar dapat meningkat ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. (Rahmania et al., 2023) menjelaskan bahwa elemen permainan seperti peringkat, tantangan, dan reward pada Quizizz mampu membangun motivasi intrinsik siswa karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya digunakan sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran juga diperkuat oleh temuan empiris lainnya. (Cholik, 2023) Mencatat bahwa penggunaan Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang interaktif di SMK berhasil meningkatkan kinerja belajar siswa. karena fitur visual dan mekanisme kuisnya membantu siswa memahami materi secara lebih fokus. Di sisi lain, (Sudianto & Nurfazriyah, 2025) menemukan bahwa penyajian soal yang interaktif dalam Quizizz bisa membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar, khususnya untuk mata pelajaran yang biasanya dianggap sulit seperti matematika. Berbagai temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz Mobile memiliki fungsi yang luas: meningkatkan motivasi, memperbaiki hasil belajar, dan mendukung pemahaman materi.

(Heriyanto et al., 2024) melakukan penelitian berupa studi literatur sistematis yang menganalisis seberapa efektif aplikasi Quizizz digunakan untuk meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara digital. Penelitian ini menganalisis berbagai artikel ilmiah nasional dan internasional yang membahas penerapan Quizizz pada proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten dapat meningkatkan semangat belajar para siswa karena mengintegrasikan unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, waktu pengerjaan, serta umpan balik instan terhadap jawaban siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat Quizizz Mobile, masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana penggunaan aplikasi ini mempengaruhi semangat belajar siswa secara khusus dalam kerangka pembelajaran digital saat ini. Pembelajaran digital tidak hanya menuntut adaptasi teknologi, tetapi juga strategi untuk memastikan bahwa motivasi belajar siswa tetap tinggi meskipun lingkungan belajar telah berubah. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan agar dapat dipelajari dengan lebih dalam bagaimana penggunaan Quizizz Mobile berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa dalam masa pembelajaran digital, serta seberapa efektif dan berkelanjutan aplikasi ini bisa menjadi

sarana pembelajaran yang baik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Mobile terhadap motivasi belajar siswa di era pembelajaran digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pembuatan media pembelajaran digital dan menjadi acuan bagi para pendidik dalam memilih cara mengajar yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei analitik asosiatif. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara penggunaan aplikasi Quizizz Mobile terhadap motivasi belajar siswa melalui data numerik yang diperoleh dari responden. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran digital dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz Mobile. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dan kriteria untuk menentukan responden adalah siswa yang telah memanfaatkan aplikasi Quizizz Mobile dalam proses pembelajaran. Jumlah sampel disesuaikan dengan jumlah responden yang memenuhi kriteria penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner online yang dibagikan melalui Google Form. Penggunaan Google Form dipilih karena efektif, efisien, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Kuesioner diberikan kepada responden satu kali untuk mengukur persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi Quizizz Mobile dan motivasi belajar selama proses pembelajaran digital. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (X), yaitu penggunaan aplikasi Quizizz Mobile, dan variabel dependen (Y), yaitu motivasi belajar siswa. Indikator penggunaan aplikasi Quizizz Mobile meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan fitur, serta intensitas pemanfaatan dalam pembelajaran. Sementara itu, motivasi belajar siswa diukur melalui indikator minat belajar, perhatian, keaktifan, serta dorongan untuk belajar.

Sebelum digunakan dalam penelitian, kuesioner diuji untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan memastikan setiap pertanyaan dalam kuesioner dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat, sedangkan uji reliabilitas mengecek konsistensi hasil yang diperoleh dari kuesioner. Kuesioner dianggap dapat digunakan jika memenuhi syarat valid dan reliabel berdasarkan hasil uji statistik.

Data yang didapat kemudian dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk menggambarkan ciri-ciri responden dan tren jawaban mereka. Kemudian melakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Mobile

terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian. Alur pelaksanaan penelitian disajikan dalam bentuk diagram alur penelitian untuk memberikan gambaran sistematis mengenai tahapan penelitian dari awal hingga akhir.

Perhitungan persentase dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi responden

N = Jumlah responden

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Mobile terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana dengan model persamaan:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

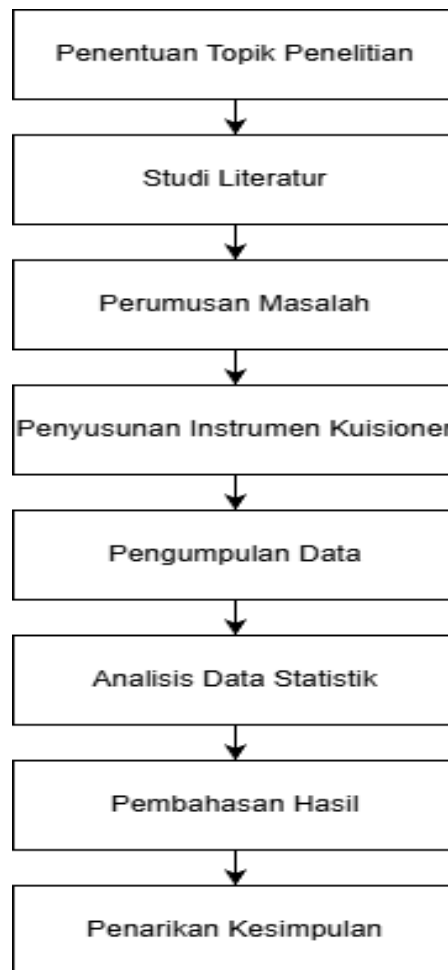
Y = Motivasi belajar siswa

X = Penggunaan aplikasi Quizizz Mobile

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui bagaimana dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta untuk memeriksa apakah pengaruh tersebut signifikan.



Gambar 1. Alur Penelitian.

Diagram alur penelitian menunjukkan tahapan penelitian yang dilakukan secara sistematis, dimulai dari penentuan topik penelitian dan studi literatur sebagai dasar teoritis. Selanjutnya dilakukan perumusan masalah dan penyusunan instrumen kuesioner untuk mengumpulkan data terkait penggunaan aplikasi Quizizz Mobile dan motivasi belajar siswa. Data kemudian dikumpulkan menggunakan kuesioner secara online dan dianalisis dengan cara statistik. Hasil analisis tersebut dibahas untuk menjelaskan temuan penelitian, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini melibatkan 33 responden yang telah menggunakan aplikasi Quizizz Mobile dalam pembelajaran. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum penggunaan aplikasi Quizizz Mobile dan motivasi belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata (mean) dan persentase. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata penggunaan aplikasi Quizizz Mobile sebesar 4,34, yang berada dalam kategori sangat tinggi.

Ini menunjukkan bahwa siswa merasa Quizizz Mobile mudah digunakan, tampilannya menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif.

Sementara itu, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 4,43, yang juga berada dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki ketertarikan, perhatian, dan dorongan belajar yang tinggi ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz Mobile.

Hasil Analisis Persentase

Analisis persentase dilakukan untuk memperkuat hasil statistik deskriptif dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dengan f sebagai frekuensi responden dan N sebagai jumlah responden. Variabel Penggunaan Aplikasi Quizizz Mobile (X), Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa:

- a. 24 siswa (72,73%) berada dalam kategori sangat tinggi
- b. 7 siswa (21,21%) berada dalam kategori tinggi
- c. 2 siswa (6,06%) berada dalam kategori sedang

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai penggunaan aplikasi Quizizz Mobile berada dalam kategori sangat tinggi.

Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa :

- 1) 23 siswa (69,70%) berada dalam kategori sangat tinggi
- 2) 8 siswa (24,24%) berada dalam kategori tinggi
- 3) 2 siswa (6,06%) berada dalam kategori sedang

Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa didominasi oleh kategori sangat tinggi.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Mobile terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana dengan model persamaan :

$$Y = 0,559 + 0,891 X$$

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa koefisien regresi memiliki nilai 0,891, yang menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz Mobile berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dalam uji signifikansi diperoleh nilai Sig. = 0,000 < 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Mobile berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,674$) menunjukkan bahwa 67,4% motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Quizizz Mobile, sedangkan 32,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Mobile memberikan dampak positif dan berarti terhadap semangat belajar siswa dalam era pembelajaran digital. Tingginya nilai rata-rata dan persentase penggunaan Quizizz Mobile menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat mobile. Terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Saat siswa terlibat aktif dan merasa tertantang, semangat mereka untuk belajar cenderung meningkat. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian (Heriyanto et al. 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran digital.

Selain itu, tingginya motivasi belajar siswa juga tercermin dari keinginan mereka untuk memperoleh nilai terbaik, mengulang materi, serta lebih fokus dan percaya diri dalam menjawab soal setelah menggunakan Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz Mobile tidak hanya bisa digunakan sebagai alat untuk menguji pemahaman, tetapi juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang mampu memengaruhi sikap dan minat siswa. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz Mobile bisa menjadi pilihan alternatif yang efektif dalam pembelajaran digital, karena mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan layak diterapkan secara terus-menerus dalam proses belajar di era digital.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Mobile berdampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa di era pembelajaran digital. Hal ini terlihat oleh nilai rata-rata yang tinggi dan persentase penggunaan Quizizz Mobile serta motivasi belajar siswa, serta diperkuat oleh hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan tingkat signifikansi di bawah 0,05 dan koefisien determinasi sebesar 67,4%. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz Mobile, seperti tampilan interaktif, sistem poin, dan peringkat, mampu meningkatkan minat, perhatian, dan lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu, Quizizz Mobile bisa menjadi pilihan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan layak digunakan secara terus-menerus dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4156>
- Daulay, S. H., Ramadhan, A., & Wahyuni, S. (2023). Quizizz application in students' learning outcomes: Teachers' and students' perception. *Modality Journal*, 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.30983/mj.v3i2.6719>
- Handayani, A. D., Hermansyah, & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Borneo Pendidikan Matematika*, 12(2), 85–94. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Jamilah, J. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1458–1466. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>
- Kartini, S., Putra, H. K., & Mukti, W. P. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 146–151. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350>
- Nurfaizah, A. S., Said, A. A., & Latief, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan (JIKAP)*, 6(2), 375–382. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk peningkatan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 2966–2975.
- Putri, R. A., & Sari, M. P. (2021). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 44–52. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/14267>
- Rahman, A., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 113–121. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/15687>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Sari, D. P., & Wahyuni, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 201–210.

- Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Polynomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103–114.
- Widodo, S. A., & Rahayu, D. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di era pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 67–75. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpm/article/view/38921>