

PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUBNETTING KELAS XI TJKT SMK NEGERI 6 KUPANG

Ignasius Devisi Magar¹, Godlief Erwin Samuel Mige², Fransiskus F. Goe Ray³

¹²³*Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana
Jl. Adisucipto.Penfui, Kupang Nusa Tenggara Timur*

¹devismagar23@gmail.com

Abstract - This study aims to analyze the effect of Quizizz-based learning media on students' motivation and learning outcomes. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consisted of an experimental class using Quizizz and a control class using conventional methods. Data were collected through motivation questionnaires and learning outcome tests. The results showed a significant difference between the experimental and control classes. Students using Quizizz demonstrated higher motivation and better learning outcomes. Therefore, Quizizz is proven to be effective in improving the quality of learning.

Keywords - Quizizz, learning motivation, learning outcomes, learning media

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang menggunakan Quizizz memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi serta hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

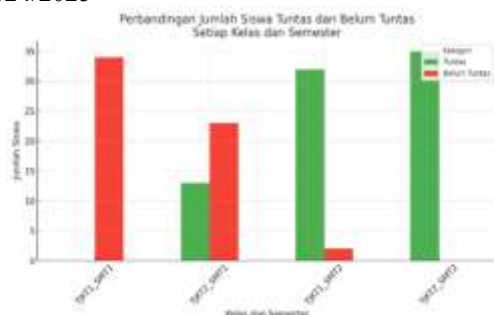
Kata kunci - Quizizz, motivasi belajar, hasil belajar, media pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang inovatif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan berpusat pada peserta didik.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), proses pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata sesuai dengan kompetensi keahlian. Salah satu mata pelajaran pada Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) adalah Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan yang mempelajari konsep pengalamatan IP, subnetting, dan perancangan jaringan komputer. Di antara materi tersebut, subnetting merupakan materi yang cukup kompleks karena menuntut kemampuan berpikir logis, ketelitian dalam perhitungan, serta pemahaman konsep yang baik. Akibatnya, masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Gambar 1. Diagram Ketuntasan Siswa XI TJKT Tahun 2024/2025



Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 6 Kupang diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada materi subnetting masih belum optimal. Data hasil belajar menunjukkan bahwa pada semester ganjil kelas XI TJKT 1 belum terdapat siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada semester genap mulai terjadi peningkatan, namun hasil belajar masih belum stabil. Selain itu, informasi dari guru mata pelajaran menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi subnetting. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari motivasi belajar yang masih kurang. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah. Sebaliknya, kurangnya motivasi menyebabkan siswa mudah menyerah ketika menghadapi materi yang sulit, kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, serta kurang memiliki keinginan untuk mempelajari materi secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar, terutama pada materi yang memerlukan kemampuan analisis seperti subnetting.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena menggabungkan unsur visual, audio, interaksi, dan umpan balik secara langsung. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis gamification yang memungkinkan guru menyajikan evaluasi pembelajaran secara interaktif melalui perangkat digital. Quizizz menyediakan berbagai fitur seperti papan peringkat (leaderboard), batas waktu pengerjaan, pemberian skor otomatis, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Fitur-fitur tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran sekaligus mendorong terciptanya kompetisi yang sehat antarsiswa.

Pemanfaatan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penyajian soal yang menarik dan interaktif, siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, adanya umpan balik secara langsung membantu siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga dapat memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian Arista dan Kuswanti (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Prasetya dan Mustofa (2021) juga menemukan bahwa Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK. Selain itu, penelitian Aprin Monita Bessie (2024) membuktikan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Teknik Elektronika di SMKN 2 Kupang.

Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamification mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih membandingkan penggunaan Quizizz dengan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian mengenai efektivitas Quizizz dibandingkan dengan model pembelajaran *Taking Learning to Task (TLtT)*, khususnya pada materi subnetting di SMK, masih relatif terbatas. Padahal, TLtT merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian tugas nyata sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui apakah penggunaan Quizizz memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan model TLtT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi subnetting kelas XI TJKT SMK Negeri 6 Kupang. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan.

II. LANDASAN TEORI DAN METODE

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan bermakna. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuannya.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel, inovatif, dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan teknologi, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan

kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis **game-based learning** yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi. Platform ini memungkinkan guru membuat soal secara interaktif yang dapat dikerjakan siswa menggunakan komputer maupun telepon pintar. Quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur seperti *leaderboard*, skor otomatis, batas waktu pengerjaan, laporan hasil belajar, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Fitur-fitur tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar.

Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Melalui unsur permainan (*gamification*), siswa terdorong untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh hasil terbaik. Selain sebagai media evaluasi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media latihan yang membantu siswa mengulang materi secara mandiri. Guru memperoleh kemudahan dalam memantau perkembangan belajar siswa karena hasil pengerjaan dapat diketahui secara langsung. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya meningkatkan efisiensi proses evaluasi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah terhadap aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih tekun menyelesaikan tugas, serta memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Sudjana (2019), hasil belajar merupakan indikator keberhasilan

siswa dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes **pretest** dan **posttest** yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Pengukuran tersebut bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi subnetting.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode **quasi experimental** menggunakan desain **Nonequivalent Control Group Design**. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, melainkan menggunakan dua kelas yang telah tersedia sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan platform Quizizz, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran **Taking Learning to Task (TLtT)**.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Kupang pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) pada bulan Oktober hingga November 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI TJKT, sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik **sampling jenuh**, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas kelas XI TJKT 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TJKT 2 sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu tes **pretest** dan **posttest** untuk mengukur hasil belajar siswa, angket motivasi belajar menggunakan skala Likert, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan dalam pengumpulan data.

Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan **Paired Sample t-Test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas, **Independent Sample t-Test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta uji **N-Gain** untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak **IBM SPSS Statistics 23**.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis **Quizizz** terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi subnetting kelas XI Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) SMK Negeri 6 Kupang. Data penelitian meliputi hasil belajar yang diperoleh melalui tes **pretest** dan **posttest**, serta data motivasi belajar yang diperoleh melalui angket setelah proses pembelajaran. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-Test*, dan *Paired Sample t-Test*.

1. Deskripsi Hasil Belajar

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Variabel	Kelas	Mean	SD	Keterangan
Motivasi	Eksperimen	54,77	4,63	Lebih tinggi
	Kontrol	53,37	5,42	-
Hasil Belajar	Eksperimen	80,20	3,76	-
	Kontrol	87,73	2,39	Lebih tinggi

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar **67,40** meningkat menjadi **80,20** setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar **85,67** meningkat menjadi **87,73** setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model **Taking Learning to Task (TLtT)**. Walaupun kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar **12,80 poin**, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar **2,06 poin**. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan model TLtT.

Selain hasil belajar, analisis terhadap angket motivasi menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar **54,77**, sedangkan pada kelas kontrol sebesar **53,37**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Quizizz memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

2. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data diuji normalitasnya menggunakan uji **Shapiro-Wilk**.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,081	Normal
Posttest Eksperimen	0,064	Normal
Pretest Kontrol	0,081	Normal
Posttest Kontrol	0,058	Normal

Seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
3,195	1	58	0,079	Homogen

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,079**, lebih besar dari **0,05**, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dapat dilakukan.

4. Uji Independent Sample t-Test

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Independent Sample t-Test

Kelompok	N	Mean	SD
Eksperimen	30	80,20	3,764
Kontrol	30	87,73	2,392

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig. (p-value)	Keterangan
Hasil Belajar	0,000	Signifikan

Nilai **Sig. (2-tailed)** sebesar **0,000** lebih kecil dari **0,05**, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan

5. Uji Paired Sample t-Test

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok.

Tabel 6. Hasil Paired Sample t-Test

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	t	Sig.
Eksperimen	67,40	80,20	12,80	48,419	0,000
Kontrol	85,67	87,73	2,06	31,000	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan karena nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih kecil dari **0,05**. Akan tetapi, selisih peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen (**12,80**) jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol (**2,06**). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan model pembelajaran TLtT.

6. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket yang diberikan kepada seluruh responden setelah proses

pembelajaran selesai dilaksanakan. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Taking Learning to Task* (TLtT) pada kelas kontrol. Hasil pengolahan data motivasi belajar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Mean	Standar Deviasi	Keterangan
Eksperimen	54,77	4,63	Lebih tinggi
Kontrol	53,37	5,42	-

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar **54,77** dengan standar deviasi **4,63**, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar **53,37** dengan standar deviasi **5,42**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Taking Learning to Task* (TLtT).

Perbedaan rata-rata motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, antusias dalam menjawab soal yang diberikan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk memperoleh nilai terbaik pada setiap sesi kuis. Selain itu, adanya fitur skor, peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa mendorong munculnya suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan.

Sebaliknya, pada kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *Taking Learning to Task* (TLtT). Model ini tetap memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas, namun aktivitas pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional sehingga tingkat keterlibatan siswa tidak setinggi pada kelas eksperimen. Akibatnya, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Meskipun selisih rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok tidak terlalu besar, hasil tersebut menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Untuk memastikan apakah perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok terjadi secara signifikan, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz sebesar **54,77**, sedangkan rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol sebesar **53,37**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih antusias dalam mengerjakan soal, aktif mengikuti kuis, serta berusaha memperoleh skor terbaik pada setiap sesi pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia pada Quizizz, seperti *leaderboard*, pemberian skor secara otomatis, batas waktu pengerjaan, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang dipelajari dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor pendorong yang menentukan intensitas belajar seseorang. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula usaha yang dilakukan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Arsyad (2019) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas menjawab soal, memperoleh umpan balik, serta mengetahui hasil belajar secara real time. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian **Arista dan Kuswanto (2020)** yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian **Prasetya dan Mustofa (2021)** juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran informatika melalui penyajian soal yang menarik serta adanya unsur permainan yang mampu

mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai **pretest sebesar 67,40** menjadi **80,20** pada **posttest**. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar **12,80 poin** setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest sebesar **85,67** meningkat menjadi **87,73**, atau mengalami peningkatan sebesar **2,06 poin** setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Taking Learning to Task* (TLtT).

Meskipun rata-rata nilai posttest kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih besar. Hasil uji **Independent Sample t-Test** menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000 ($< 0,05$)**, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu membantu siswa memahami materi subnetting melalui latihan soal yang bersifat interaktif. Setiap soal yang dikerjakan memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaikinya pada soal berikutnya. Proses tersebut membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan hanya menerima penjelasan secara verbal dari guru.

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas kontrol masih lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa pada kelas kontrol yang memang lebih tinggi sejak sebelum perlakuan diberikan, sebagaimana terlihat dari nilai rata-rata pretest yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Selain itu, model pembelajaran *Taking Learning to Task* (TLtT) juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas secara sistematis sehingga tetap mampu menghasilkan capaian hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan awal

siswa, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, serta karakteristik materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai agar mampu memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian **Aprin Monita Bessie (2024)** yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Teknik Elektronika di SMK Negeri 2 Kupang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar melalui penyajian soal yang menarik, pemberian umpan balik secara langsung, serta peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

3. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Namun demikian, peningkatan motivasi tersebut tidak secara langsung diikuti oleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, strategi pembelajaran yang digunakan, kesiapan siswa dalam menerima materi, serta intensitas latihan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar perlu diimbangi dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap hasil belajar.

Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak aktivitas belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih tekun menyelesaikan tugas, serta memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan. Pemanfaatan media pembelajaran

digital yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan kelas XI Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) SMK Negeri 6 Kupang. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 54,77 dibandingkan 53,37. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada aspek hasil belajar, penggunaan Quizizz juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 67,40 pada pretest menjadi 80,20 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 85,67 menjadi 87,73. Meskipun nilai rata-rata posttest kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa meskipun efektivitasnya dipengaruhi pula oleh kemampuan awal siswa, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta karakteristik materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak selalu diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, namun keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, kesiapan belajar, intensitas latihan, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu memberikan hasil yang lebih optimal, baik dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital di Sekolah

Menengah Kejuruan. Selain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, Quizizz juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan Quizizz secara lebih terencana dengan mengintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang sesuai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan Quizizz pada materi atau mata pelajaran lain dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

REFERENSI

- [1] L. W. Anderson dan D. R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- [3] J. Hamari, J. Koivisto, dan H. Sarsa, "Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 3025–3034, 2014.
- [4] R. M. Ryan dan E. L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist*, vol. 55, no. 1, pp. 68–78, 2000
- [5] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- [6] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana, 2014.
- [7] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.