



## PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Jauharotul Ulum<sup>1</sup> Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>

[jauharotululum0505@gmail.com](mailto:jauharotululum0505@gmail.com)<sup>1</sup> [jasiah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan platform Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap pengembangan, materi pelajaran disesuaikan dengan kurikulum dan diintegrasikan ke dalam kuis interaktif di Quizizz. Implementasi media dilakukan secara langsung di kelas dengan pengawasan guru, sedangkan evaluasi mencakup angket, observasi, wawancara, dan analisis hasil kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, kepercayaan diri, serta pemahaman materi. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa game-based learning melalui platform digital efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini terbukti dapat mengubah proses pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di era digital.

**Kata Kunci :** *Pengembangan Media, Quizizz, Motivasi Belajar, Peserta Didik*

### Abstract

*This study aims to develop a game-based learning media using the Quizizz platform to enhance students' learning motivation. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. During the development stage, the learning materials were aligned with the curriculum and integrated into interactive quizzes on Quizizz. The implementation was conducted directly in the classroom under teacher supervision, while the evaluation involved questionnaires, observations, interviews, and quiz result analysis. The findings revealed that using Quizizz increased both intrinsic and extrinsic motivation, active engagement in learning, self-confidence, and comprehension of the material. These results are supported by previous studies indicating that game-based learning through digital platforms effectively enhances students' motivation and learning outcomes. This media successfully transforms conventional learning into a more interactive, enjoyable, and healthy competitive environment. Therefore, Quizizz can be considered an innovative learning media alternative to support active learning and improve students' learning outcomes in the digital era.*

**Keywords:** *Media Development, Quizizz, Learning Motivation, Students*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Media digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung akrab dengan teknologi. Salah satu media pembelajaran

yang sedang populer adalah Quizizz, platform game-based learning yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan sistem skor otomatis, umpan balik instan, serta tampilan visual menarik. Melalui platform ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, serta memantau perkembangan belajar mereka secara real-time. Penelitian oleh (Prasetyo, A., & Anwar, F., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis kuis digital meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam menilai hasil belajar secara efisien. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif saat ini semakin marak karena mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa atau mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor individu, seperti minat terhadap subjek atau topik tertentu (Jasiah dkk., 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan berorientasi pada prestasi, sedangkan motivasi yang rendah dapat menyebabkan ketidakaktifan dan kurangnya partisipasi dalam kegiatan belajar. Gamifikasi atau penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital telah terbukti memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik di kelas. Penelitian Jasiah mengenai media digital interaktif seperti Flashcard Digital menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dan interaktif mampu mendorong peningkatan motivasi belajar serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Jasiah, 2021). Penelitian (Nugroho, D., & Hartini, L., 2022) Metode pengajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa agar proses belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif (Anisa dan Jasiah 2025). menemukan bahwa integrasi gamifikasi dalam media pembelajaran digital memicu antusiasme siswa untuk berpartisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keinginan untuk bersaing secara sehat. Selain itu, penelitian (Rahayu, S., & Prasetyo, H., 2023) menunjukkan bahwa gamifikasi melalui platform Quizizz dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memunculkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, Media interaktif seperti multimedia pembelajaran dan Nearpod juga terbukti memberikan dampak signifikan terhadap fokus dan pemahaman siswa, terutama karena siswa dapat menerima umpan balik secara langsung dan merasakan pengalaman belajar yang lebih personal (Jasiah, 2024;)

Hal ini diperkuat oleh penelitian mengenai e-modul multimedia, yang menunjukkan bahwa media digital mendorong partisipasi aktif dan kemandirian belajar (Jasiah, 2025). Meskipun demikian, masih terdapat kendala dalam implementasi media pembelajaran digital, terutama terkait kemampuan guru dalam merancang kuis yang sesuai kurikulum, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, serta memastikan keterlibatan semua peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, salah satunya melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model ADDIE membantu pengembang merancang media secara terstruktur sehingga produk pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, efektif dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Quizizz dengan model ADDIE, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggabungkan elemen interaktif, kompetitif, dan edukatif, diharapkan media yang dikembangkan dapat menghasilkan proses belajar yang aktif, kolaboratif, menyenangkan, serta relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang media pembelajaran inovatif serta memberikan dasar empiris bagi penelitian selanjutnya mengenai gamifikasi dalam pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2021). Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Branch, 2009). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta kendala dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, desain tampilan, dan penyusunan instrumen evaluasi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media berbasis permainan Quizizz Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu wujud nyata dari transformasi ini adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, seperti Quizizz, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Quizizz berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif karena menggabungkan elemen permainan, seperti kompetisi, penghargaan, dan skor otomatis, yang dapat meningkatkan semangat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui tampilan visual yang menarik, sistem penilaian langsung, dan fleksibilitas penggunaannya, Quizizz membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis

Analisis adalah tahap awal dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik peserta didik serta kondisi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai materi yang akan diajarkan, kemampuan awal siswa, kesulitan yang mungkin muncul, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancang media, menentukan strategi pembelajaran, dan menyesuaikan konten agar efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahapan analisis kebutuhan ini, penulis melakukan kajian terhadap kebutuhan sistem dengan memanfaatkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang akurat mengenai kondisi aktual dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan produk (Mita dan Jasiah 2025).

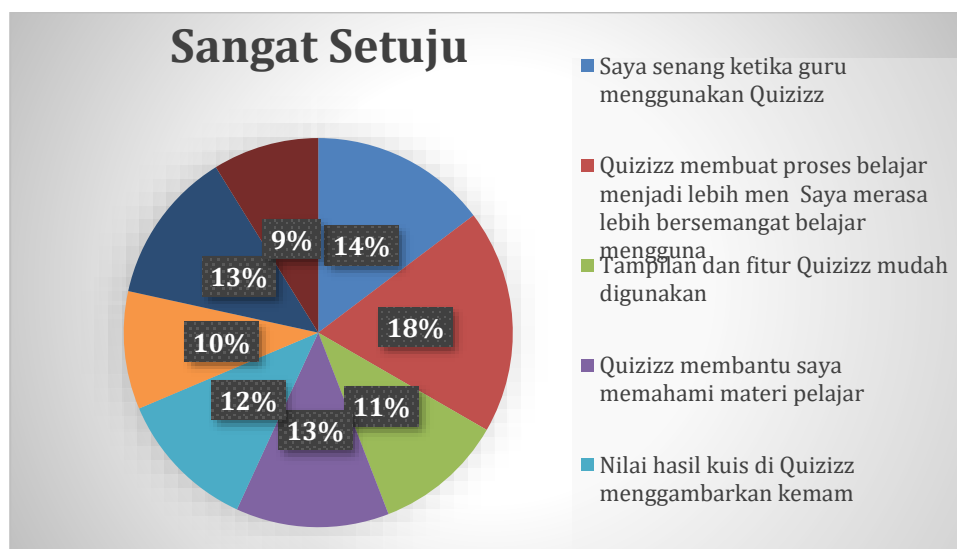
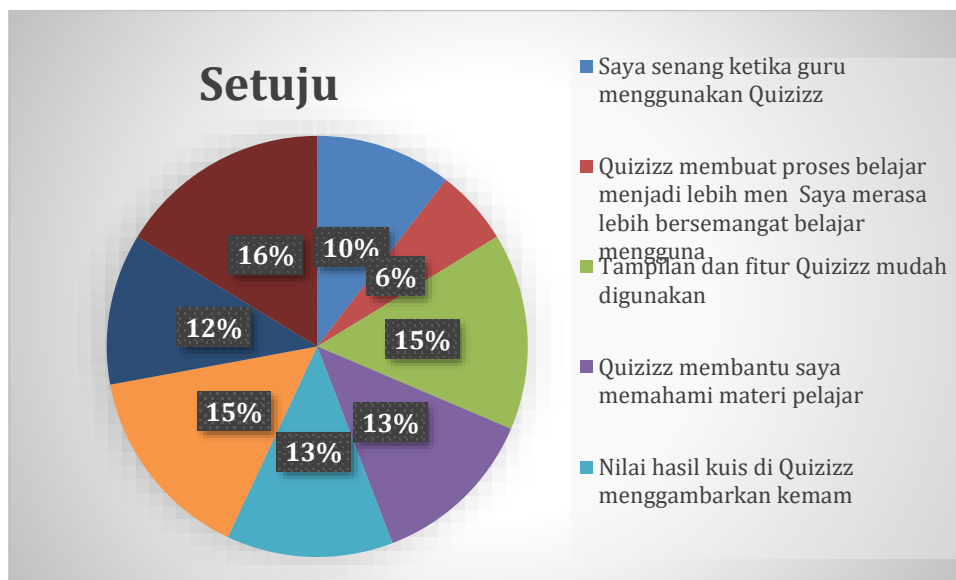
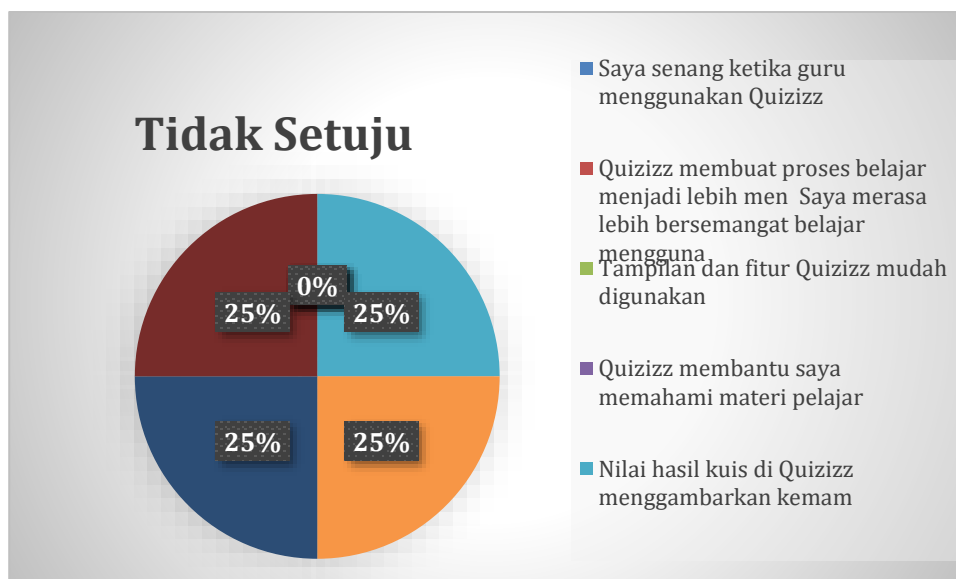


Diagram 1. Hasil Angket Sangat Setuju



**Diagram 2. Hasil Angket Setuju**



**Diagram 3. Hasil Angket Tidak Setuju**

Berdasarkan hasil angket mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap berbagai aspek aplikasi ini. Pada pertanyaan “Saya senang ketika guru menggunakan Quizizz,” sebanyak 9 siswa setuju dan 15 siswa sangat setuju, sedangkan tidak ada siswa yang tidak setuju, menunjukkan bahwa siswa menikmati penggunaan Quizizz. Selain itu, pada pertanyaan “Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan,” 5 siswa setuju dan 19 siswa sangat setuju, menegaskan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan kesenangan belajar. Dari segi kemudahan penggunaan, pertanyaan “Tampilan dan fitur Quizizz mudah digunakan dan dimengerti” mendapat 13 siswa setuju dan 11 siswa sangat setuju, menunjukkan antarmuka Quizizz mudah dipahami. Selanjutnya, pada pertanyaan “Quizizz membantu saya memahami materi pelajaran,” 11 siswa setuju dan 13 siswa sangat setuju, menandakan aplikasi ini membantu pemahaman materi. Pada aspek penilaian, “Nilai hasil kuis di Quizizz menggambarkan kemampuan saya” dijawab setuju oleh 11 siswa, sangat setuju 12 siswa, dan 1 siswa tidak setuju, yang menunjukkan kepercayaan sebagian besar siswa terhadap penilaian aplikasi ini. Kemudian, pertanyaan “Saya merasa lebih percaya diri saat mengikuti kuis” mendapat 13 siswa setuju, 10 sangat setuju, dan 1 tidak setuju, memperlihatkan peningkatan rasa percaya diri melalui penggunaan Quizizz. Pada pertanyaan mengenai suasana belajar, 10 siswa

setuju, 13 sangat setuju, dan 1 tidak setuju, menandakan bahwa Quizizz membuat suasana kelas lebih menarik. Terakhir, 14 siswa setuju, 9 sangat setuju, dan 1 tidak setuju pada pertanyaan “Saya berharap guru terus menggunakan Quizizz dalam pembelajaran,” menegaskan keinginan siswa agar Quizizz tetap digunakan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu, misalnya (Humairoh, 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa, (Adityawarman, dkk, 2022) yang menemukan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, serta (Zamidar, 2022) yang menunjukkan pengaruh positif Quizizz terhadap minat belajar pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian lain oleh (Safitri, E. N., 2025), (Heriyanto, dkk, 2024) dan (Asiah, A., 2024) juga menguatkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan, motivasi, dan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, baik data angket maupun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, pemahaman materi, kepercayaan diri, serta suasana belajar siswa, sehingga guru disarankan untuk terus memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran interaktif.

## 2. Design

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berbasis permainan Quizizz dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Proses perancangan dimulai dengan menyusun tampilan kuis digital yang menarik, menggunakan elemen visual seperti warna cerah, ikon edukatif, dan animasi feedback untuk menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya, peneliti menyiapkan konten materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku, memastikan soal-soal yang dibuat relevan dengan topik pembelajaran serta sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Soal-soal disusun dalam berbagai bentuk, termasuk pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan, untuk menstimulasi berpikir kritis serta mendorong interaksi antara peserta didik melalui kompetisi sehat. Peneliti juga menambahkan sistem poin dan leaderboard otomatis agar peserta didik dapat memantau hasil mereka secara real-time, sehingga memacu motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Aturan penggunaan kuis ditetapkan, termasuk durasi kuis, batasan percobaan, dan mekanisme ranking, agar pembelajaran tetap terstruktur, menyenangkan, dan kompetitif. Desain produk pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merancang produk yang sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain produk pengembangan melibatkan perumusan spesifikasi teknis dan pedagogis yang jelas sehingga produk dapat mendukung proses belajar secara efektif dan menarik (Jasiah 2019).

Tahap desain ini bertujuan agar media Quizizz tidak hanya menjadi alat evaluasi semata, tetapi juga sarana pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini sejalan dengan beberapa studi terdahulu. Menurut (Rahayu, S., & Prasetyo, H., 2023) desain media pembelajaran digital harus memadukan visual menarik, interaktivitas, dan konten yang relevan agar mampu memikat peserta didik. Sementara itu, penelitian (Nugroho, D., & Hartini, L, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, (Sari, D., & Wijaya, R., 2024) menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman materi. Penelitian oleh Pratama dan (Lestari & Jumiono, 2021) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran berbasis game meningkatkan kemandirian belajar siswa. (Hasanah, R., Supriadi, D., & Fitriani, E., 2022) menekankan pentingnya prinsip desain instruksional pada media digital agar proses belajar menjadi efektif dan efisien. Temuan lain oleh (Wijayanti, D., & Santoso, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz mendukung motivasi belajar melalui sistem feedback real-time dan leaderboard. Penelitian lebih lanjut oleh (Alifia, N., & Rahmawati, S., 2023) menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa karena memadukan desain visual modern dengan konten edukatif. Terakhir, (Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D., 2024) menemukan bahwa penggunaan

Quizizz secara konsisten dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan retensi informasi siswa secara signifikan.

### 3. Development

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi Quizizz dimulai dengan persiapan materi pelajaran yang akan diuji dalam kuis. Materi ini disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pengumpulan materi dilakukan dari buku ajar, modul pembelajaran, dan sumber daring terpercaya. Setelah materi siap, peneliti membuka platform Quizizz melalui perangkat komputer atau smartphone dan memulai pembuatan kuis. Pada tanggal 10 Oktober 2025, desain kuis dibuat dengan memilih opsi “Buat” di Quizizz dan menentukan jenis pertanyaan “pilihan ganda”. Pertanyaan beserta pilihan jawaban dimasukkan ke dalam kuis, jawaban benar ditandai, dan setiap kuis disimpan setelah selesai.

Bahan-bahan yang digunakan dalam proses ini meliputi perangkat lunak Quizizz, materi pembelajaran dari kurikulum, komputer/laptop yang terhubung internet, serta perangkat untuk uji coba seperti proyektor atau televisi agar produk dapat dilihat peserta didik selama ujicoba. Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran didukung oleh penelitian sebelumnya. (Wahyudi, D., 2020) menyatakan bahwa gamifikasi melalui platform seperti Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan

Selanjutnya, (Sari, L. A., Mawarzani, S., & Suandi, S., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Ekonomi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena siswa terdorong untuk aktif menjawab kuis dan bersaing secara sehat. Penelitian lain oleh (Sukma, S., 2023) menguatkan bahwa kuis interaktif dengan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi siswa, karena mereka belajar sambil bermain dan menerima umpan balik langsung dari sistem. Selain itu, (Humairoh, 2023) menemukan bahwa gamifikasi melalui kuis digital memunculkan motivasi intrinsik siswa karena adanya rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Setelah kuis selesai dibuat, dilakukan uji coba terbatas dengan sekelompok siswa untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Penilaian mencakup kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, dan kejelasan materi. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki kuis, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memperbaiki tampilan visual agar lebih menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zamidar, A., 2022) yang menyebutkan bahwa evaluasi dan revisi kuis digital penting untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran dan mencapai tujuan belajar.



Gambar 1. Uji Coba Quizizz



Gambar 2. Skor Quizizz

#### 4. Implementation

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Quizizz kepada peserta didik. Pada tahap ini, kuis yang telah dikembangkan diuji coba langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dilakukan dengan memperhatikan jumlah peserta, karakteristik siswa, serta kesiapan guru dalam menggunakan platform digital. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi secara singkat, kemudian siswa diarahkan untuk mengakses kuis melalui perangkat yang tersedia, baik itu komputer, laptop, maupun smartphone. Selama proses kuis berlangsung, guru memantau partisipasi siswa, memberikan motivasi, serta memastikan semua siswa dapat mengikuti kuis tanpa kendala teknis.

Dalam implementasi ini, siswa aktif menjawab pertanyaan, melihat skor mereka secara real-time, dan dapat membandingkan hasilnya dengan teman sekelas, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Andini, R., 2022) yang menyatakan bahwa penerapan media berbasis permainan secara langsung dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian (Hidayat, R., & Lestari, P, 2023) menemukan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran IPA membuat siswa lebih fokus dan partisipatif karena adanya elemen permainan seperti leaderboard dan skor otomatis.

Implementasi juga mencakup pengawasan guru terhadap pemahaman siswa. Setelah kuis selesai, guru memberikan umpan balik terkait jawaban siswa, menekankan konsep yang belum dipahami, dan mendorong diskusi kelompok untuk memperkuat pemahaman. Proses ini mendukung penelitian (Fadillah, M., 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning seperti Quizizz dengan bimbingan guru secara langsung meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, implementasi dilakukan secara berulang selama beberapa sesi agar siswa terbiasa dengan media, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan platform digital, serta memperkuat motivasi intrinsik mereka. Penelitian (Sari, D., & Putra, A, 2022) menegaskan bahwa penerapan media interaktif secara konsisten memberikan dampak positif pada motivasi belajar jangka panjang dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

#### 5. Evaluation

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui beberapa metode, yaitu angket, wawancara, observasi, dan analisis hasil kuis. Dengan pendekatan multi-metode ini, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan, serta tingkat penerimaan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz. Siswa merasa senang dan termotivasi ketika mengikuti kuis, antusias untuk bersaing secara sehat, serta merasa lebih percaya diri dalam memahami materi pelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Rahmani, A, 2021) yang menunjukkan bahwa evaluasi terhadap game-based learning memberikan bukti bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya unsur tantangan dan penghargaan.

Selain itu, penilaian dilakukan terhadap aspek teknis media, seperti kemudahan akses, tampilan kuis, kecepatan sistem, dan fitur leaderboard. Hasil evaluasi menemukan bahwa sebagian besar siswa mampu mengakses kuis tanpa kendala, memahami instruksi dengan mudah, dan menikmati tampilan visual yang menarik. Hal ini mendukung temuan penelitian oleh (Prasetyo, A., & Anwar, F, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang user-friendly memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, dan menurunkan tingkat kebosanan.

Evaluasi juga mencakup analisis hasil belajar siswa dari skor kuis. Peneliti membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan media untuk melihat peningkatan pemahaman konsep.

Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor siswa, yang mengindikasikan bahwa media Quizizz efektif dalam mendukung pemahaman materi. Penelitian lain oleh (Nugroho, D, 2023) memperkuat hal ini, yang menemukan bahwa evaluasi kuis digital memberikan data empiris bahwa game-based learning dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara bersamaan.

Selain itu, wawancara dan observasi dilakukan untuk menilai persepsi siswa terhadap media pembelajaran. Mayoritas siswa mengaku senang belajar menggunakan Quizizz karena proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penemuan ini sejalan dengan penelitian (Dewi, N., & Hidayat, T., 2021) yang menyebutkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar yang positif, memunculkan motivasi intrinsik, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Melalui evaluasi ini, peneliti juga memperoleh masukan untuk perbaikan media, misalnya menambahkan variasi tipe pertanyaan, memperbaiki tampilan visual, serta menyesuaikan tingkat kesulitan kuis agar lebih merata sesuai kemampuan siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian (Fitria, S., 2022) yang menekankan pentingnya revisi berkelanjutan pada media pembelajaran berbasis permainan agar tetap relevan dan efektif digunakan di kelas.

Dengan demikian, tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Evaluasi ini menjadi dasar bagi guru untuk terus menggunakan media ini, melakukan penyempurnaan secara berkala, dan mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran sehari-hari.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Quizizz, dapat disimpulkan beberapa hal. Media Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, karena menggabungkan unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang menyenangkan. Penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, kepercayaan diri, serta pemahaman terhadap materi pelajaran. Penerapan media ini sesuai dengan model ADDIE, di mana setiap tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation mendukung terciptanya media pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan inovatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik secara visual, dan mampu mendorong partisipasi siswa secara maksimal. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik di era pendidikan digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Quizizz, terdapat beberapa saran dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

1. Materi kuis perlu diperbarui secara berkala sesuai kurikulum terbaru dan kebutuhan peserta didik untuk menjaga relevansi dan efektivitas pembelajaran
2. Variasi tipe pertanyaan dapat ditingkatkan, misalnya menambahkan soal esai, menjodohkan, atau kuis berbasis kasus, agar kemampuan berpikir kritis siswa lebih terstimulasi.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak penggunaan Quizizz terhadap aspek lain, seperti kolaborasi antar siswa, keterampilan digital, dan hasil belajar jangka panjang. Keempat, integrasi media ini dengan metode pembelajaran lain, seperti blended learning atau project-based learning, dapat menjadi strategi untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas pembelajaran di kelas.

## **REFERENSI**

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1).
- Alifia, N., & Rahmawati, S. (2023). Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2).

- Andini, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 67-78.
- Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1).
- Anisa, dan Jasiah. 2025. "IMPLEMENTASI E-MODUL BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: STUDI KUALITATIF TERHADAP KETERLIBATAN SISWA." 3. doi:<https://doi.org/10.61722/jssr.v3j4.5323>.
- Asiah, A. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 69-80.
- Bilharits, R. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 158-170.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dewi, N., & Hidayat, T. (2021). Integrasi Elemen Permainan dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 55-67.
- Fadillah, M. (2021). Game-Based Learning pada Pembelajaran Matematika: Efektivitas dan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 99-110.
- Fitria, S. (2022). Revisi Media Pembelajaran Digital Berbasis Game untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 9(4), 121-134.
- Hasanah, R., Supriadi, D., & Fitriani, E. (2022). Desain Instruksional pada Media Pembelajaran Digital untuk Efektivitas Proses Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1).
- Heriyanto, dkk. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Sebatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(2), 583-594.
- Hidayat, R., & Lestari, P. (2023). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45-53.
- Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1(1), 1-12.
- Jasiah, Jasiah, Mayasari Mayasari, Paulus Haniko, Eny Munisah, Ela Pebriani, Berta Apriza, dan I. Putu Agus Dharma Hita. 2023. "Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar?" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(6):7149–57. doi:10.31004/obsesi.v7i6.5599.
- Jasiah, Jasiah. 2019. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya." *Anterior Jurnal* 19(1):148–52. doi:10.33084/anterior.v19i1.1199.
- Jasiah. (2021). *Pengembangan Flashcard Digital Interaktif pada Pembelajaran Fiqih*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 115–124.
- Jasiah. (2024). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi MAD Kelas IX*. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 5(1), 77–88.
- Jasiah. (2025). *Pemanfaatan E-Modul Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Sains Student Research*, 3(2), 91–104.
- Mita, Mahrita, dan Jasiah Jasiah. 2025. "Pengembangan E-Book Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbooks dengan Model Waterfall di Mts Al-Mumtaz Palangka Raya." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 6(1):50–62. doi:10.30738/jipg.vol6.no1.a18665.
- Muharni, L. P. J. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMK Negeri 2 Jakarta. *Jurnal Media Akademik*, 7(1), 24-36.
- Nugroho, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Evaluasi Game-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(3), 102-115.
- Nugroho, D., & Hartini, L. (2022). Gamified Learning in Digital Classrooms: Effects on Engagement and Understanding. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1).
- Prasetyo, A., & Anwar, F. (2022). Interactive Learning Media in Digital Education. *International Journal of Education Technology*, 8(3), 112–124.

- Pratama, L. D., & Lestari, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 75-82.
- Pratiwi, J. I. (2025). Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMA Negeri 1 Samarinda. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Rahayu, S., & Prasetyo, H. (2023). Digital Game-Based Learning: Impact on Student Motivation. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 98–110.
- Rahmani, A. (2021). *Evaluasi Media Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 78-89.
- Rahmawati, N. (2020). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(2), 55-64.
- Safitri, E. N. (2025). Analisis Penggunaan Game Quizizz Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Serang 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123-135.
- Sari, D., & Putra, A. (2022). Efektivitas Penerapan Media Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 123-134.
- Sari, D., & Wijaya, R. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Materi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3).
- Sari, L. A., Mawarzani, S., & Suandi, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2).
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, Bandung).
- Sukma, P. (2023). *Integrating Gamification in Education: Case Study of Quizizz*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 77–88.
- Sukma, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan KMSA*, 5(1).
- Wahyudi, D. (2020). *Quizizz: Gamification of Student Learning Attention and Motivation*. *ResearchGate*.
- Wardana, S. A. P., & Mustofa, Z. (2025). Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 38-54.
- Wijayanti, D., & Santoso,. (2025). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi melalui Feedback Real-Time dan Leaderboard. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1).
- Zamidar, A. (2022). *Digital Quiz Evaluation in Education: Improving Learning Effectiveness*. *ScienceDirect*.
- Zamidar. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.