



Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS

Isma Khoiriyah¹, Nurul Ainia², Dany Miftah M. Nur³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

E-mail: ismakh@ms.iainkudus.ac.id, nurulainia@ms.iainkudus.ac.id, dany@uinsuku.ac.id

Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Quizizz, Learning Motivation, Learning Media.

ABSTRACT

The current era of 21st-century education demands adaptation to digital technology to create relevant and engaging learning, especially for the digital native Generation Z. Social Studies (IPS) is often considered monotonous and boring, necessitating innovative media to enhance student motivation and focus. This study aims to examine the utilization of the Quizizz application as a learning medium to increase student learning motivation, specifically in Social Studies material. This research uses a qualitative approach with a literature review (literature review) method. Data were collected from various published secondary sources, including national journals, scientific articles, and relevant books. The results show that Quizizz offers a solution through its game-based method, which encourages active and competitive student participation. Its gamification features, such as avatars, music, and a ranking system, successfully create a fun and competitive atmosphere, which in turn increases student interest, engagement, and motivation in learning, including in Social Studies. The use of Quizizz has a positive impact, leading to reduced test anxiety, increased participation, and the formation of a positive perception of Social Studies. The mechanism of motivation increase occurs through a cycle of stimulation, active involvement, instant feedback, and recognition, which fulfills the students' psychological need for achievement. In conclusion, the Quizizz application is proven to be an effective and innovative digital learning tool for enhancing student learning motivation and comprehension in Social Studies.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Quizizz, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

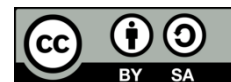
ABSTRACT

Era pendidikan abad ke-21 saat ini menuntut adaptasi terhadap teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik, terutama bagi Generasi Z yang lahir digital. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap monoton dan membosankan, sehingga memerlukan media inovatif untuk meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (literature review). Data dikumpulkan dari berbagai sumber sekunder yang dipublikasikan, termasuk jurnal nasional, artikel ilmiah, dan buku relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz menawarkan solusi melalui metode berbasis permainan, yang mendorong partisipasi siswa yang aktif dan kompetitif. Fitur gamifikasinya, seperti avatar, musik, dan sistem peringkat, berhasil menciptakan



suasana yang menyenangkan dan kompetitif, yang pada gilirannya meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar, termasuk dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggunaan Quizizz memiliki dampak positif, yang mengarah pada pengurangan kecemasan ujian, peningkatan partisipasi, dan pembentukan persepsi positif terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial. Mekanisme peningkatan motivasi terjadi melalui siklus stimulasi, keterlibatan aktif, umpan balik instan, dan pengakuan, yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan pencapaian. Kesimpulannya, aplikasi Quizizz terbukti sebagai alat pembelajaran digital yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Isma Khoiriyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
Email: ismakh@ms.iainkudus.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi digital. Saat ini, dunia pendidikan diwajibkan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar bisa memberikan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi generasi Z, yang sejak lahir sudah terbiasa dengan dunia digital. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Mengingat hal tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada masa kini.

Di era digital saat ini, teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara belajar di berbagai tingkat pendidikan. Pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan penjelasan dari guru saja, tapi kini semakin banyak memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz, sebuah platform kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Aplikasi seperti ini sangat cocok untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena materi dalam pelajaran ini seringkali membutuhkan cara penyampaian yang beragam dan menyenangkan agar siswa tetap tertarik dan fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, ini juga bisa mencegah siswa merasa bosan saat belajar.

Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Jika siswa termotivasi, mereka lebih aktif dalam belajar dan berusaha mencapai target yang lebih baik. Namun, di berbagai sekolah, masih banyak siswa yang kurang termotivasi, terutama dalam belajar IPS yang seringkali dianggap membosankan dan tidak menarik. Untuk itu, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital yang interaktif dan inovatif, seperti Quizizz.

Quizizz tidak hanya membuat suasana belajar lebih menarik, tapi juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Fitur-fiturnya seperti pembuatan soal, penilaian langsung, dan umpan balik yang cepat bisa memberikan banyak kemudahan. Selain itu, fitur papan



peringkat atau leaderboard juga meningkatkan semangat kompetisi sehat di antara siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih semangat dan bermotivasi. Dengan menggunakan media ini, selain meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman mereka terhadap materi IPS juga semakin baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meninjau penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran IPS.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (literature review). Pendekatan ini dipilih karena penelitian di fokuskan pada kajian berbagai sumber ilmiah yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode ini bertujuan untuk menghimpun, menelaah, serta menganalisis hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan agar diperoleh pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Data dalam penelitian ini bersifat sekunder, yaitu data yang tidak diperoleh langsung dari lapangan, melainkan dari berbagai sumber tertulis yang telah dipublikasikan. Sumber data mencakup jurnal nasional, artikel ilmiah, skripsi, dan buku yang relevan dengan topik pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Hasil

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali dianggap monoton dan membosankan oleh siswa, karena keadaan ini kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sangat di butuhkan. Aplikasi Quizizz menawarkan solusi dengan menggunakan metode berbasis game yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kuis kompetitif. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dkk. (2023) dan Zuri Astari (2023) menemukan bahwa fitur Quizizz yang menarik seperti avatar, musik, dan sistem peringkat berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan hal ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti lainnya juga menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk pada mata pelajaran IPS. Muhamad Sidik (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sebesar 30,63% dan hasil belajar sebesar 11,40 poin pada siswa SMP. Temuan serupa diperkuat oleh Firman Sanjaya dkk. (2023), yang menyatakan bahwa Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas. Keunggulan media ini terletak pada kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dengan fitur gamifikasinya. Menurut penelitian Maziyyatul Fudla (2025), Quizizz meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan aktivitas belajar mereka. Oleh karena itu, Quizizz layak dianggap sebagai alat pembelajaran yang inovatif yang dapat menjawab tantangan pembelajaran IPS di era modern.

Pembahasan

Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan aplikasi Quizizz memiliki dampak yang baik dan berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dampak ini terlihat dari



perubahan sikap siswa yang lebih antusias, aktif, bersemangat, dan terlibat saat proses belajar berlangsung (Ramadhani dkk 2023). Berbeda dengan metode evaluasi biasa seperti soal di kertas, Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang menyerupai permainan (game-based learning). Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan Haryati (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Beberapa bukti dampak positif tersebut meliputi:

1. Mengurangi Kecemasan: Kuis tradisional sering kali menciptakan rasa gugup (test anxiety). Dengan Quizizz, suasana belajar jadi lebih santai dan menyenangkan karena terdapat musik, suara, serta poin yang diperoleh, sehingga siswa lebih tenang saat mengerjakan soal.
2. Meningkatkan Partisipasi: Siswa yang biasanya tidak aktif menjadi lebih tertarik ikut serta karena formatnya yang kompetitif dan seru. Setiap siswa bisa berpartisipasi secara langsung melalui perangkat yang dimiliki.
3. Membentuk Persepsi Positif terhadap IPS: Materi IPS yang sering dianggap kaku dan membosankan menjadi lebih hidup dan relevan ketika diajarkan melalui kuis interaktif. Siswa mulai melihat IPS sebagai sesuatu yang menantang dan menarik untuk dipelajari.

Aspek-Aspek Motivasi yang Paling Terdampak dari Penggunaan Quizizz

Berdasarkan indikator motivasi yang dijelaskan dalam berbagai teori, berikut adalah aspek-aspek motivasi yang paling terdampak oleh penggunaan Quizizz:

1. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar: Aspek ini sangat terlihat dan konsisten terpengaruh. Elemen gamifikasi pada Quizizz seperti avatar, musik, meme, power up, serta desain yang warna-warni berhasil menarik perhatian dan memicu rasa penasaran siswa. Seperti yang diceritakan oleh Zuri Astari (2023), fitur-fitur yang menarik inilah yang membedakan Quizizz dari aplikasi lain, dan menjadi daya tarik utamanya.
2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar: Quizizz menciptakan dorongan untuk terlibat secara aktif. Sistem papan peringkat dan kompetisi yang sehat memotivasi siswa untuk menantang diri sendiri dan teman-teman. Seperti yang ditemukan oleh Maziyyatul Fudla (2025), siswa lebih termotivasi belajar lebih keras agar bisa menduduki peringkat terbaik.
3. Adanya Penghargaan dalam Belajar: Aspek ini terpenuhi melalui poin, badge, dan pengakuan langsung yang diterima siswa setelah menyelesaikan kuis. Umpan balik instan yang memberi tahu jawaban benar atau salah memberikan rasa pencapaian nyata dan memenuhi kebutuhan psikologis untuk diberi penghargaan. Penelitian Muhammad Sidik (2023) menunjukkan bahwa indikator "bersemangat saat belajar" mencapai 100% pada Siklus III, yang mencerminkan kepuasan ini.
4. Adanya Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil: Karakter Quizizz yang seperti permainan membantu mengurangi rasa cemas saat ujian. Siswa merasa lebih rileks dan percaya diri untuk mencoba. Mode latihan (homework) memungkinkan siswa belajar dari kesalahan tanpa takut dinilai, sehingga secara perlahan membangun keyakinan mereka terhadap kemampuan sendiri.

Mekanisme atau Proses Peningkatan Motivasi melalui Quizizz

Peningkatan semangat belajar melalui Quizizz tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui proses psikologis dan pendidikan yang teratur. Proses ini berupa siklus yang berulang, seperti berikut:

1. Fase Stimulasi dan Tantangan: Guru memperkenalkan Quizizz dan memberikan kode akses. Siswa langsung terdorong oleh tampilan yang menarik, musik, dan elemen permainan. Mereka diberikan tantangan untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat.



2. Fase Keterlibatan Aktif dan Kompetisi: Siswa aktif menggunakan perangkat mereka. Soal diberikan secara acak dan opsi jawaban berbeda untuk setiap siswa, sehingga mengurangi kemungkinan mencontek. Penyediaan daftar peringkat secara langsung menciptakan suasana kompetitif yang sehat, serta meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Fase Umpan Balik dan Penguatan: Ini adalah bagian utama dari pembentukan motivasi. Setiap jawaban, siswa langsung diberi tahu benar atau salah. Jawaban benar diberi penguatan positif berupa poin dan peringkat meningkat. Jawaban yang salah juga memberi kesempatan untuk belajar langsung karena Quizizz menampilkan kunci jawaban. Seperti yang diterangkan Ramadhani, mekanisme ini membantu siswa memperbaiki kesalahan secara mandiri.
4. Fase Penghargaan dan Pengakuan: Di akhir sesi, siswa melihat peringkat akhir, total poin, dan mungkin piala virtual. Meskipun hanya simbolis, penghargaan ini memenuhi kebutuhan psikologis akan pengakuan dan rasa bangga. Firman Sanjaya dkk. (2023) juga mengidentifikasi bahwa aspek penghargaan dalam belajar melalui sistem poin dan ranking mampu memicu semangat kompetisi sehat di antara siswa. Temuan ini diperkuat oleh Pranoto (2020) yang menekankan pentingnya pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Fase Internalisasi dan Pembentukan Memori Positif: Pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memuaskan diulang setiap kali siswa menggunakan Quizizz. Secara perlahan, siswa mulai mengaitkan belajar IPS dengan perasaan senang dan percaya diri. Asosiasi positif ini akhirnya berkembang menjadi motivasi belajar yang berasal dari dalam, yaitu ketertarikan terhadap materi itu sendiri, bukan hanya karena permainan atau hadiah

Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz telah terbukti sebagai strategi yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang biasanya dianggap membosankan dan monoton. Keberhasilan ini dicapai karena pengalaman belajar diubah menjadi aktivitas berbasis game yang lebih interaktif dan kompetitif. Beberapa fitur gamifikasi yang dimiliki Quizizz, seperti tampilan musik, daftar peringkat, serta sistem poin dan hadiah, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan adanya hal tersebut, partisipasi siswa menjadi lebih aktif, kecemasan saat ujian berkurang, dan siswa mulai memiliki perasaan positif terhadap materi IPS. Selain itu, mekanisme umpan balik yang cepat dan penghargaan simbolis yang diberikan tidak hanya memicu motivasi belajar yang berasal dari luar diri, tetapi juga secara perlahan merangsang motivasi belajar dari dalam diri siswa. Dengan demikian, Quizizz layak dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk menjawab tantangan pendidikan di era 21 dan menciptakan proses belajar mengajar yang lebih berdampak serta sesuai dengan kebutuhan generasi Z.

Daftar Pustaka

- Astari, Zuri. "Aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *SOSPENDIS: Sosiologi Pendidikan dan Pendidikan IPS* 1.2 (2023): 59-65.
- Fudla, Maziyyatul. *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang*. Diss. Universitas Islam Raden Rahmat, 2025.



- Putri, Esti Suryani, dan Muhammad Syafi'i. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau." *Jurnal Armada Pendidikan* 1.1 (2023): 20-25.
- Sanjaya, Firmansan, Yudho Ramafrizal, and Saiful Almujab. "Pengaruh media pembelajaran Ekonomi berbasis aplikasi Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar." *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 7.2 (2023).
- Sidik, Muhammad. "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus." *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* 2.1 (2023): 56-63.