



Increasing Student Motivation in Informatics Through the Application of Quizziz Interactive Learning Media

Lutfia^{1*}

¹Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding e-mail : ltfiabsmr19@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

classroom action research,
interactive learning media,
informatics,
learning motivation,

ABSTRACT

Learning motivation is an important factor that influences students' success in learning informatics, which requires both conceptual understanding and technical skills. This study aims to improve students' learning motivation in informatics subjects through the implementation of interactive learning media. The research method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Interactive learning media were applied as instructional actions to enhance student engagement. The results indicate a significant increase in students' learning motivation from the first cycle to the second cycle, as evidenced by improvements in active participation, learning enthusiasm, task completion, and understanding of the material. The implementation of interactive learning media was proven to create a more engaging learning environment and encourage students' active involvement in the learning process. Therefore, it can be concluded that interactive learning media are effective as a learning strategy to enhance students' learning motivation in informatics subjects in the digital era.

Article History

Received: Nov 19, 2025

Revised : Jan 28, 2026

Accepted : Jan 20, 2026

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



To cite this article : Author. (2026). Title. Journal of Education Culture and Innovation, 1(2), 11-15.

INTRODUCTION

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memiliki ketekunan dalam belajar, serta mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran informatika yang menuntut pemahaman konsep sekaligus keterampilan teknis [1], [2], [3]. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar siswa menjadi aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas.

Pembelajaran informatika di tingkat sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya minat terhadap materi, serta hasil belajar yang belum optimal [4], [5]. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru sering kali kurang mampu memenuhi karakteristik peserta didik di era digital yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif, visual, dan berbasis teknologi [6], [7].

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui penyajian materi yang mengombinasikan teks, gambar, audio, animasi, serta umpan balik langsung [8]. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi secara visual dan verbal secara bersamaan dapat

meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran [9]. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran informatika.

Selain meningkatkan pemahaman materi, media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar secara signifikan [10], [11]. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik [12].

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan soal-soal evaluasi dalam bentuk kuis interaktif dengan fitur skor, peringkat, dan umpan balik instan. Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan tidak monoton [13], [14], [15]. Karakteristik tersebut menjadikan Quizizz relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran informatika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran informatika melalui penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas. PTK dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart [16]. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti dan guru untuk secara langsung mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari setiap siklus.

Siklus pertama dilaksanakan untuk mengidentifikasi kondisi awal motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika serta menerapkan media pembelajaran interaktif Quizizz sebagai tindakan awal. Hasil observasi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran dan mengidentifikasi kelemahan yang masih muncul selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus kedua dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih optimal [17].

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, instrumen penilaian, serta media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Penyusunan perangkat pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran informatika. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan Quizizz sebagai media interaktif yang mendukung aktivitas belajar di kelas [18].

Tahap observasi dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan data terkait motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data meliputi

observasi langsung menggunakan lembar observasi, penyebaran angket motivasi belajar, serta wawancara untuk memperoleh data pendukung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran [19].

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan data yang telah dikumpulkan guna menentukan tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz serta merancang perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Menurut Arikunto, refleksi dalam PTK berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [20].

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa, angket motivasi belajar, serta tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus pertama, penerapan media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain sebagian siswa belum memahami petunjuk penggunaan media secara optimal serta keterbatasan waktu diskusi yang menyebabkan interaksi belajar belum maksimal. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan memberikan panduan penggunaan media yang lebih jelas, melakukan pengelompokan siswa, serta mengatur alokasi waktu pembelajaran secara lebih fleksibel dan efektif.

Hasil pelaksanaan siklus kedua menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang lebih signifikan. Siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap aspek dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 1 dan 2

Aspek	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Peningkatan (%)
Partisipasi Aktif	65	85	20
Antusiasme dalam Pembelajaran	60	88	28
Penyelesaian Tugas	70	90	20
Pemahaman Materi	68	87	19

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh aspek motivasi belajar mengalami peningkatan pada siklus kedua. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 65% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Aspek antusiasme dalam pembelajaran mengalami peningkatan paling besar, yaitu sebesar 28%, sementara penyelesaian tugas dan pemahaman materi masing-masing meningkat sebesar 20% dan 19%. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran

dan optimalisasi penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi melalui penyajian informasi yang menarik dan variatif [9]. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung [13], [21]. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan fokus, minat, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran [22], [23].

Hasil penelitian ini juga mendukung pandangan Prensky yang menekankan bahwa peserta didik generasi digital cenderung lebih termotivasi ketika pembelajaran melibatkan teknologi dan pendekatan yang interaktif [6]. Penerapan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz memungkinkan siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses belajar melalui kompetisi sehat dan evaluasi berbasis permainan [24], [25]. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran informatika.

CONCLUSIONS

Penerapan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika, yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi aktif, antusiasme belajar, penyelesaian tugas, dan pemahaman materi pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama. Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah siklus yang terbatas, ruang lingkup penelitian yang hanya mencakup satu kelas, serta fokus penelitian yang masih terbatas pada aspek motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan konteks penelitian, menambah jumlah siklus, serta mengkaji variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kolaborasi siswa agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran informatika.

REFERENCES

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, rev. ed. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2021.
- [2] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2019.
- [3] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2018.
- [4] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2017.
- [5] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2020.
- [6] M. Prensky, "Digital natives, digital immigrants," *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, 2001.
- [7] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta, Indonesia: Kencana, 2021.
- [8] D. Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media, 2020.
- [9] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2021.
- [10] R. Hidayat and E. Surya, "Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 18, no. 2, pp. 120–128, 2021.

- [11] N. Rahmawati, S. Nurhayati, and M. Lestari, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- [12] R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 10th ed. Boston, MA, USA: Pearson Education, 2019.
- [13] Y. Zhao, "Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *International Journal of Higher Education*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019.
- [14] U. H. Salsabila, H. L. Habiba, A. Amanah, and I. Istiqomah, "Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran daring," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 163–171, 2020.
- [15] I. M. Wibawa, "Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 23, no. 3, pp. 195–204, 2021.
- [16] S. Kemmis and R. McTaggart, *The Action Research Planner*, 3rd ed. Victoria, Australia: Deakin University Press, 1988.
- [17] D. Hopkins, *A Teacher's Guide to Classroom Research*, 4th ed. Maidenhead, UK: Open University Press, 2014.
- [18] R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, 12th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2018.
- [19] J. W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, 5th ed. Boston, MA, USA: Pearson Education, 2015.
- [20] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2016.
- [21] T. W. Malone and M. R. Lepper, "Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning," in *Aptitude, Learning, and Instruction*, vol. 3, Hillsdale, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates, 1987, pp. 223–253.
- [22] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, "Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification," in *Proc. 47th Hawaii Int. Conf. on System Sciences*, 2014, pp. 3025–3034.
- [23] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "From game design elements to gamefulness: Defining gamification," in *Proc. 15th Int. Academic MindTrek Conf.*, 2011, pp. 9–15.
- [24] A. F. Zainuddin, R. Shujahat, H. Haruna, and S. K. Chu, "The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement," *Computers & Education*, vol. 159, pp. 1–13, 2020.
- [25] M. A. Wang and R. Tahir, "The effect of using Quizizz on students' motivation and engagement," *Journal of Education and Learning*, vol. 9, no. 5, pp. 234–242, 2020.