



Evaluasi Berbasis Quiziz dalam Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa

Ardhian Dwi Putra, Universitas PGRI Madiun

Sherina Lutfi Rahmadani, Universitas PGRI Madiun

Rika Triana, Universitas PGRI Madiun

Maria Ayu Trivena ✉, Universitas PGRI Madiun

Eka Yeni Yunila Puspitasari, Universitas PGRI Madiun

Liana Vivin Wihartanti, Universitas PGRI Madiun

✉ maria_2102106030@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi dalam belajar merupakan indikator penting yaitu sebagai pendorong untuk menentukan kunci keberhasilan dalam belajar. Pendidikan saat ini telah mengalami banyak perubahan tergantung model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidikan saat ini telah didukung oleh adanya teknologi yang saat ini semakin mendominasi dalam pembelajaran, dalam hal ini guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang mungkin bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah quizizz. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kombinasi studi kepustakaan (*literatur review*). Hasil studi kepustakaan berasal dari jurnal Nasional yang terakreditasi pada laman google scholar dengan batas tahun jurnal adalah 10 tahun terakhir. Teknik studi kepustakaan menggunakan matriks sintesis berdasarkan pada sumber rujukan, jenis, sampel, metode, intervensi dan hasil temuan dalam penelitian. Hasil yang telah didapat, terdapat 10 jurnal tentang media pembelajaran quizizz pada pelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran quiziz sangat efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Media pembelajaran quiziz ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran berlangsung tidak monoton, dan siswa tidak mudah bosan dalam belajar.

Kata kunci: Evaluasi Pembelajaran, Quiziz, Motivasi Belajar



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran evaluasi merupakan aspek penting yang dapat memudahkan guru untuk menilai efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Dengan melakukan evaluasi secara teratur, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Di era perkembangan teknologi digital saat ini, pendekatan inovatif dalam evaluasi banyak yang menggunakan kuis atau game. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan di kelas, tetapi juga mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, karena menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Kemajuan perkembangan zaman membuat banyak teknologi menjadi berkembang pesat. Salah satu platform yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran dan berbasis teknologi yaitu Quizizz. Guru bisa menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam proses belajar mengajar karena terdapat banyak fitur yang mendukung dalam pembelajaran. Quizizz tidak hanya menawarkan cara menyenangkan untuk menguji pengetahuan siswa, tetapi juga dapat diadaptasi dengan baik untuk berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu pengetahuan sosial (IPS). Mata Pelajaran IPS melibatkan pemahaman tentang fenomena sosial, politik, ekonomi, dan budaya di sekitar. Pembelajaran IPS penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada diskusi dan pemecahan masalah.

Adapun kelebihan dari aplikasi Quizizz yaitu ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar atau salah maka akan langsung muncul beberapa poin dan rangking, tersedianya jawaban benar Ketika siswa menjawab salah, tersedianya review question di akhir kuis untuk melihat Kembali jawaban yang dipilih. Sedangkan kelemahannya yaitu guru tidak bisa mengontrol siswa membuka tab baru (Nuramanah dkk., 2020). Motivasi belajar siswa dapat timbul dari dua faktor yaitu faktor intrinsik yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri, keinginan untuk mencapai tujuan dan faktor ekstrinsik yaitu berupa penghargaan yang diberikan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Rahman et al., n.d.) Jadi motivasi belajar akan timbul dengan dua faktor yang sangat penting. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran IPS tidak hanya memberikan keuntungan bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga memberikan keunggulan bagi guru dalam hal efisiensi waktu dan pengelolaan data nilai. Dengan demikian, penerapan media quizizz dalam pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil akademik, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang membangkitkan semangat jiwa siswa untuk aktif dan menarik motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*literatur review*) adalah penelitian yang dipilih untuk pengumpulan data. Proses pengumpulan data studi kepustakaan diperoleh dari berbagai jurnal Nasional yang telah terakreditasi pada laman web google scholar dengan batas tahun publikasi jurnal adalah 10 tahun terakhir. Jurnal di cari berdasarkan kata kunci media pembelajaran quizizz, pembelajaran IPS, motivasi belajar, SMP, SMA. Beberapa kata kunci tersebut digunakan dengan tujuan untuk mempermudah mencari jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini fokus utamanya adalah pada pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS baik dijenjang SMP maupun SMA merupakan mata pembelajaran yang cakupannya luas dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Mengetahui hasil evaluasi pembelajaran IPS berbasis quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah jenjang menengah pertama dan menengah atas merupakan tujuan dari penelitian.

HASIL PENELITIAN

Terdapat 10 jurnal Nasional yang telah terakreditasi dan telah direview berdasarkan matriks sintesis mulai dari sumber rujukan, sampel, metode penelitian, intervensi, dan hasil temuan penelitian. Proses review jurnal sendiri dilakukan dengan tujuan untuk menemukan dan menganalisis manfaat dari evaluasi pembelajaran IPS berbasis quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Studi dibawah ini mencatat peningkatan motivasi belajar yang signifikan, baik dari segi presentase maupun hasil tes. Beberapa peneliti menemukan bahwa presentase motivasi belajar siswa tidak menggunakan Quizizz lebih rendah dibandingkan dengan yang menggunakan

pembelajaran berbasis Quizizz, dengan nilai rata-rata juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Aplikasi ini lebih efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif dan memenuhi kebutuhan motivasi belajar siswa baik dari aspek intrinsik dan ekstrinsik.

Tabel 1. Review Jurnal

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
(Rafika, 2021)	Seluruh siswa kelas VIII	Metode kuantitatif eksperimen.	Pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan game edukasi quizizz dalam kegiatan belajar mengajar IPS terhadap motivasi siswa dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya pengaruh dalam penggunaan media belajar berupa game edukasi pada aplikasi quizizz dalam kegiatan belajar mata pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. - Lebih tingginya motivasi belajar kelas eksperimen dibanding dari kelas kontrol. - Diketahui bahwa presentase motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,54 % dan kelas kontrol 73,13% dengan skor rata rata. - Nilai rata rata kelas eksperimen sebesar 83,92% dan nilai rata rata kelas kontrol adalah 72,50%.
(Yulianti, 2021)	40 siswa kelas X IPS 1	Metode kuantitatif	Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat pengaruh yang positif antara aplikasi Quizizz dalam motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS dengan uji hipotesis T statistik > T tabel ($2.162 > 1,96$) dan hipotesis diterima.
(Nur Ananda et al., 2022)	2 kelas yaitu kelas VIII H dan VIII-A	Metode Experimental Design one shot case study	Pengaruh media quizizz pada materi pembelajaran IPS terhadap motivasi siswa dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil angket motivasi belajar dalam Kelas eksperimen sebesar 2,7% dengan jumlah 1 siswa dan dikategorikan tinggi, sebesar 78,3% dengan jumlah 29 siswa dikategorikan sedang dan 19% jumlah 3 siswa dikategorikan rendah. - Hasil tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang baik terhadap media pembelajaran.
(Sidik & Pd, 2023)	32 siswa kelas IX E	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX-E IPS di SMPN 3 Cilimus.	<ul style="list-style-type: none"> - Motivasi belajar siswa meningkat sebesar 30,63%. Penggunaan media "Quizizz" terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.
(Sanjaya Firman et al., 2023)	kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5.	Metode penelitian kuantitatif	Adanya pengaruh media belajar dengan quizizz	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan rata-rata persentase sebesar 3,56,

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
			dalam motivasi belajar siswa	motivasi belajar peserta didik dianggap baik dengan rata-rata sebesar 3,76 Terdapat pengaruh sebesar 61,3% antara media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam motivasi siswa belajar dengan analisis statistic t hitung > t tabel ($10,131 > 2,007$)
(Bumi Melayu Riau Ramadhani et al., 2023)	18 orang kelas X	Metode penelitian kualitatif deskriptif	Pemanfaatan dalam menggunakan aplikasi Quizizz dalam motivasi belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz ini sangat efektif dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMK MIGAS Bumi Melayu Riau. - Penerapan pembelajaran berbantuan Quizizz sebagai media pembelajaran dinilai cukup efektif, karena memperhatikan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan setiap siswa. - Penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz ini menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru yaitu peserta didik kadang cepat merasa bosan dalam belajar saat guru menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode yang bervariasi seperti menggunakan aplikasi Quizizz ini bisa membuat peserta didik menjadi tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran
(Zuan Angela Nur Islami, 2023)	32 siswa kelas VIII-1 dan VIII-H berjumlah 31 siswa.	Metode kuantitatif	Pengaruh penggunaan digital game base learning terhadap motivasi belajar	- Adanya pengaruh positif penggunaan digital game based learning aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa.
(Purwanti et al., 2023)	64 orang siswa kelas XI	Metode kuantitatif deskriptif	Pengaruh media quiziz dalam pembelajaran IPS secara daring dalam meningkatkan	Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz cukup aktif dengan aktif persentase 37,36%. Motivasi belajar siswa dengan online pembelajaran juga cukup aktif dengan persentase 36,98%.

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
(Ngarviyanto, 2023)	32 siswa kelas XI	Penelitian tindakan kelas (PTK)	motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar berbantuan media quiziz dalam meningkatkan motivasi belajar	Model pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar.
(Jong & Tien Bayangkharwati Tacoh, 2024)	Siswa kelas VIII	Metode kualitatif deskriptif.	Pengaruh pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar.	Penggunaan aplikasi Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memenuhi faktor motivasi belajar siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian studi kepustakaan dari berbagai jurnal nasional yang telah terakreditasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari berbagai uji analisis data yang telah dilakukan dan dilakukan perbandingan terbukti bahwa media quiziz sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dari hasil yang telah diperoleh, sebelum media quiziz di implementasikan dalam pembelajaran, sebagian besar siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan penerapan metode dan media yang tidak tepat.

Dengan menerapkan media pembelajaran quiziz dalam pembelajaran dapat membuat motivasi siswa meningkat. Penggunaan media pembelajaran quiziz dalam evaluasi pembelajaran IPS memberi manfaat yang baik bagi siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran menggunakan quiziz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kondusif dan interaktif dan tidak monoton. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan siswa tidak mudah bosan. Pembelajaran IPS berbasis quiziz dapat membuat siswa lebih aktif, karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga kepada siswa, dimana siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, dan dapat meningkatkan pola berpikir kritis siswa karena media quiziz menyediakan fitur seperti tampilannya yang menarik yang berisi gambar, video, audio yang dapat menarik motivasi belajar siswa, selain itu adanya fitur batas waktu dalam menjawab pertanyaan kuis dapat mendorong siswa untuk berpikir cepat dan membuat keputusan dengan cepat. Media quiziz juga memberikan manfaat bagi guru, dengan adanya media quiziz, proses pengolahan nilai siswa menjadi lebih cepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi kepustakaan (literatur review) dari beberapa jurnal nasional yang telah terakreditasi dari laman google scholar dapat diambil kesimpulan bahwa media quiziz merupakan media yang sangat efektif diterapkan dipembelajaran IPS baik dijenjang SMP maupun SMA. Dalam pelaksanaan media ini, banyak hal yang harus dipertimbangkan, seperti ketersediaan akses internet yang memadai serta pemahaman dalam menggunakan aplikasi ini dan ketersediaan alat yang memadai. Evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz dalam mata pelajaran

IPS menunjukkan potensi yang signifikan dalam menumbuhkan motivasi siswa. Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti umpan balik langsung, elemen permainan (gamification), dan kemampuan untuk belajar secara mandiri memungkinkan siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Selain itu, Quizizz memberikan guru alat untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time, memungkinkan penyesuaian materi ajar sesuai kebutuhan. Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat membuat lingkungan belajar menjadi lebih dinamis dan memotivasi siswa dalam belajar, serta media ini dapat memberi dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

SARAN

Hasil review jurnal Nasional yang telah terakreditasi dalam kurun waktu batas publikasi 10 tahun terakhir. Terdapat beberapa temuan saran dari berbagai jurnal terkait penelitian ini. Saran bagi guru alangkah baiknya jika pembelajaran menerapkan media quiziz alasannya karena media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media alternatif yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, seperti siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran ini juga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar dan tidak mudah bosan. Selanjutnya saran bagi peneliti selanjutnya yang membahas mengenai media quiziz dalam pembelajaran IPS diharapkan untuk tidak hanya fokus terhadap motivasi belajar, tetapi bisa mengarah ke minat, dan hasil belajar. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh media quiziz dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamet, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Bumi Melayu Riau Ramadhani, M., Suryani Putri, E., Syafi, M., Fisika, P., Riau, U., & Migas Bumi Melayu Riau, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap/v1i1.8>
- Jong, A., & Tien Bayangkharwati Tacoh. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 1–17. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Ngarviyanto, A. S. (2023). Penerapan Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi.
- Nur Ananda, P., Khotimah, K., Prasetyo, K., & Prasetya, S. P. (2022). Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 2).
- Purwanti, A., Syahrudin, H., Purwanti FKIP, A., Tanjungpura Pontianak, U., & Daya Nasional, J. (2023). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar di SMA Negeri 3 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 770–778. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i2.63492>
- Rafika. (2021). Pengaruh Media Game Edukasi Quiziz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Al-Rifa'ie.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (n.d.). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Sanjaya Firman, Ramafrizal Yudho, & Almujab Saiful. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VIII(2), 1–14.

- Sidik, M., & Pd, S. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. In *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Yulianti, R. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Jakarta*. 1–166.
- Zuan Angela Nur Islami. (2023). *Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang*. 1–181.