Psikosospen : Jurnal Psikososial dan Pendidikan
https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/
Vol. 2 No. 3 September 2026
https://issn.brin.go.id/terbit/detail/20250326030437435

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS EKSPOSISI KELAS VIII SMP YAPPENDA

Putri Wahyuni[1], Huawaina Rohmah Dewi[2], Sultan Ali Syahbana[3], Syarifudin Yunus[4]
Universitas Indraprasta PGRI
Email: putriwahyunipw36@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP YAPPENDA pada materi teks eksposisi dapat disimpulkan bahwa Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Fitur kuis interaktif, perolehan skor, umpan balik langsung, dan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam membantu siswa memahami struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks eksposisi. Uji t menghasilkan t hitung 0,866 < t tabel 2,002. Tetelah perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan dengan t hitung 3,266 > t tabel 2,002 dan signifikansi 0,002 < 0,05. Rata-rata skor motivasi akhir kelas eksperimen (82,17) lebih tinggi daripada kelas kontrol (75,57). Terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi kelas VIII SMP Yappenda. Pengaruh paling besar tampak pada komponen *attention* dan *satisfaction*.
Kata kunci: *Quizizz, Motivasi belajar, Teks Eksposisi*

Abstract

Regarding the use of the Quizizz app to enhance the learning motivation of 8th-grade students at YAPPENDA Junior High School in the context of expository texts, it can be concluded that Quizizz has the potential to serve as a learning tool that supports increased student motivation. The interactive quiz features, scoring, immediate feedback, and game-like elements can create a more engaging and enjoyable learning atmosphere, thereby encouraging students to be more active, focused, and enthusiastic in participating in the lesson. Thus, the use of Quizizz can serve as an innovative alternative learning medium for Indonesian language instruction that aligns with advancements in educational technology, particularly in helping students understand the structure, linguistic features, and content of expository texts. The t-test yielded a calculated t-value of 0.866 < the critical t-value of 2.002. After the treatment, a significant difference was found with a calculated t-value of 3.266 > the critical t-value of 2.002 and a significance level of 0.002 < 0.05. The average final motivation score for the experimental class (82.17) was higher than that of the control class (75.57). The use of the Quizizz app had a positive effect on students' learning motivation regarding expository text material in the 8th grade at Yappenda Junior High School. The greatest effect was observed in the "attention" and "satisfaction" components.
Keywords: Quizizz, learning motivation, expository text

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyusun berbagai jenis teks, salah satunya teks eksposisi. Namun, dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami struktur, ciri kebahasaan, serta isi teks eksposisi. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam kegiatan kelas, dan kurang terdorong untuk memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi teks eksposisi, khususnya pada siswa kelas VIII SMP YAPPENDA.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menghadirkan pertanyaan dengan fitur permainan, skor, dan umpan balik secara langsung. Penggunaan Quizizz berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong mereka untuk lebih fokus dalam memahami materi. Melalui kuis interaktif, siswa dapat menguji pemahaman mengenai pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks eksposisi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan latihan tertulis. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi ini perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui apakah penerapannya benar-benar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, bukan sekadar meningkatkan kesenangan mereka selama mengikuti pembelajaran.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat (2) menegaskan bahwa pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Suasana tersebut berkaitan erat dengan motivasi belajar. Uno (2011) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung memperhatikan pelajaran, tekun mengerjakan tugas, dan tidak mudah menyerah.

Keller (2010) mengembangkan model ARCS untuk merancang pembelajaran yang memotivasi. Model ini terdiri atas empat komponen, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Menurut model ini, siswa

akan termotivasi apabila pembelajaran mampu menarik perhatian, terasa berkaitan dengan kebutuhannya, membuat siswa yakin dapat berhasil, dan memberikan rasa puas atas hasil yang dicapai. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, siswa mempelajari teks eksposisi, yaitu teks yang memuat pendapat penulis tentang suatu persoalan beserta argumen yang mendukungnya. Materi ini menuntut siswa memahami struktur teks (tesis, argumentasi, dan penegasan ulang) serta ciri kebahasaannya. Berdasarkan observasi awal di SMP Yappenda, sebagian siswa kelas VIII tampak kurang antusias ketika guru menjelaskan materi teks melalui ceramah dan buku teks, jarang bertanya, dan beberapa siswa mengerjakan latihan dengan asal-asalan *(contoh, ganti dengan hasil observasi Anda)*.

Media pembelajaran berperan penting untuk mengatasi masalah tersebut. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Salah satu media digital yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang dilengkapi poin, papan peringkat, tema, dan umpan balik langsung. Sejak 24 Juni 2025, Quizizz berganti nama menjadi Wayground, tetapi akun dan kuis lama tetap dapat digunakan (THE Journal, 2025). Dalam artikel ini tetap digunakan nama Quizizz karena nama tersebut masih lebih dikenal oleh guru dan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah utama dalam penelitian ini adalah belum diketahui secara empiris bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi kelas VIII SMP YAPPENDA. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan Quizizz dapat mendorong peningkatan perhatian, minat, keaktifan, ketekunan, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan efektif. Dengan demikian, penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Teks Eksposisi Kelas VIII SMP YAPPENDA" diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis dengan statistik. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi*

experimental) dengan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena peneliti menggunakan kelas yang sudah terbentuk, sehingga siswa tidak dapat diacak secara individual ke dalam kelompok.

Penelitian dilaksanakan di SMP Yappenda pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027 *(contoh)*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 120 siswa dalam empat kelas *(contoh)*. Sampel dipilih dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu memilih dua kelas secara acak. Kelas VIII-A (30 siswa) menjadi kelas eksperimen yang belajar dengan bantuan Quizizz, sedangkan kelas VIII-B (30 siswa) menjadi kelas kontrol yang belajar dengan latihan soal dari buku teks. Kedua kelas mempelajari materi teks eksposisi dari guru yang sama selama tiga pertemuan *(contoh)*.

Teknik pengumpulan data terdiri atas angket dan wawancara. Angket diberikan dua kali kepada kedua kelas, yaitu sebelum perlakuan (motivasi awal) dan sesudah perlakuan (motivasi akhir). Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas eksperimen sebagai data pendukung. Sebelum digunakan, angket diuji validitasnya dengan korelasi *Pearson product moment* dan reliabilitasnya dengan *Cronbach's Alpha*.

Data dianalisis dalam dua tahap. Pertama, skor setiap komponen ARCS dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus berikut.

$$P = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Skor maksimal setiap komponen dalam satu kelas adalah 30 siswa × 5 butir × 5 = 750. Hasil persentase ditafsirkan dengan kriteria berikut.

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat baik
61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup baik
21%–40%	Kurang baik
0%–20%	Tidak baik

Kedua, skor total motivasi kedua kelas dibandingkan menggunakan uji t sampel independen (*independent samples t-test*) dengan bantuan SPSS atau JASP pada taraf

signifikansi 5%. Sebelumnya dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Perbedaan dinyatakan signifikan apabila t hitung > t tabel atau nilai signifikansi < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

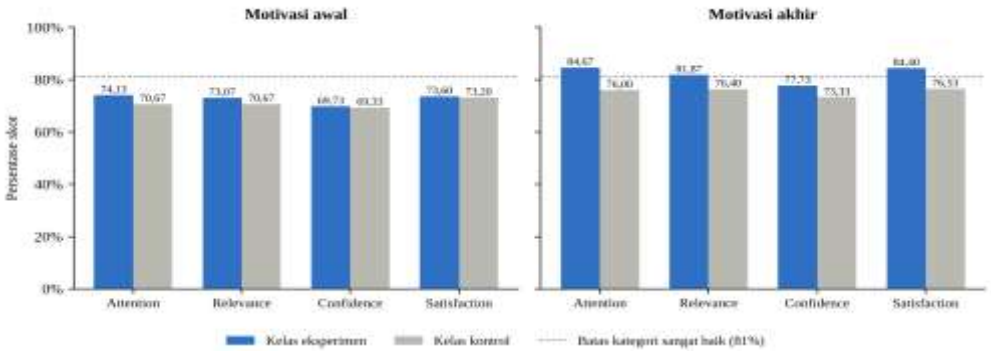
Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memahami informasi, dan menyampaikan pendapat secara logis. Salah satu materi yang dipelajari siswa kelas VIII adalah teks eksposisi, yaitu teks yang bertujuan menyampaikan gagasan atau pendapat disertai argumentasi dan fakta untuk memperjelas informasi. Dalam proses pembelajaran materi tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting karena dapat memengaruhi perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah aplikasi Quizizz, yaitu platform berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan melalui perangkat digital dengan fitur skor, umpan balik, dan unsur permainan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran teks eksposisi diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam memahami materi. Melalui kuis interaktif, siswa dapat menguji pemahaman mengenai struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks eksposisi secara lebih dinamis. Namun, penggunaan aplikasi tersebut perlu dikaji untuk mengetahui sejauh mana penerapannya berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pembahasan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi kelas VIII SMP YAPPENDA menjadi penting untuk memahami potensi media pembelajaran digital dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif.

1. Motivasi belajar per komponen ARCS

Sebelum perlakuan, motivasi kedua kelas berada pada kategori baik di semua komponen, dengan selisih kecil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah perlakuan, kelas

eksperimen naik ke kategori sangat baik pada komponen *attention*, *relevance*, dan *satisfaction*, sedangkan kelas kontrol tetap pada kategori baik. Kenaikan terbesar terjadi pada komponen *satisfaction* dan *attention*. Komponen *confidence* tetap menjadi yang terendah di kedua kelas.



Gambar 1. Persentase motivasi awal dan akhir per komponen ARCS (data contoh)

2. Uji t

Uji t dengan Shapiro-Wilk > 0,05. Uji Levene menghasilkan signifikansi **0,815** > 0,05, sehingga varians kedua kelas homogen.

Data	t hitung	t tabel	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Skor motivasi awal	0,866	2,002	58	0,390	t hitung < t tabel

Nilai t hitung 0,866 lebih kecil daripada t tabel 2,002, dan signifikansi 0,390 > 0,05. Artinya, tidak terdapat perbedaan motivasi awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas memiliki kondisi awal yang setara sebelum diberi perlakuan.

Penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi. Kedua kelas memiliki motivasi awal yang setara, tetapi setelah perlakuan motivasi kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan daripada kelas kontrol. Beberapa hal yang dapat dikemukakan dari temuan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Quizizz menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran

Komponen *attention* kelas eksperimen mengalami kenaikan yang besar setelah perlakuan. Tampilan kuis yang berwarna, hitungan waktu mundur, dan meme setelah menjawab membuat siswa lebih fokus mengikuti pelajaran. Menurut Keller (2010), perhatian merupakan syarat pertama motivasi, karena siswa tidak akan termotivasi terhadap sesuatu yang tidak menarik perhatiannya. Temuan ini sejalan dengan Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan menarik perhatian siswa.

2. Poin dan peringkat memberikan rasa puas dan penghargaan

Komponen *satisfaction* mengalami kenaikan terbesar pada kelas eksperimen. Siswa merasa puas ketika jawabannya benar, memperoleh poin, dan melihat namanya di papan peringkat. Hal ini sesuai dengan indikator motivasi menurut Uno (2011), yaitu adanya penghargaan dalam belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Persaingan yang muncul dari papan peringkat juga mendorong siswa untuk berlomba menjawab dengan cepat dan tepat.

3. Umpan balik langsung membantu siswa memahami materi

Setelah menjawab, siswa langsung mengetahui jawaban yang benar. Umpan balik ini membantu siswa memahami struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi secara bertahap, sehingga materi terasa lebih bermakna dan berkaitan dengan kebutuhan mereka. Kondisi ini mendukung komponen *relevance* dalam model ARCS.

4. Rasa percaya diri siswa masih perlu ditingkatkan

Komponen *confidence* menjadi komponen dengan persentase terendah di kedua kelas, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Hal ini dapat terjadi karena batas waktu dan peringkat membuat sebagian siswa merasa cemas ketika tertinggal dari temannya. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan mode penugasan mandiri tanpa batas waktu yang ketat bagi siswa yang belum percaya diri, serta memberikan pujian atas kemajuan, bukan hanya atas peringkat.

5. Jaringan internet menjadi kendala utama

Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang paling banyak dirasakan siswa adalah jaringan internet yang tidak stabil. Kendala ini dapat memengaruhi kecepatan siswa dalam menjawab dan menurunkan rasa puas mereka. Guru perlu memastikan ketersediaan jaringan atau menyiapkan mode penugasan agar siswa dapat menyelesaikan kuis pada waktu lain.

Berdasarkan kajian mengenai penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi kelas VIII SMP YAPPENDA, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif berpotensi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur kuis, skor, umpan balik langsung, dan unsur permainan dalam Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan semangat dalam memahami materi teks eksposisi, termasuk struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks. Dengan demikian, Quizizz dapat

dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP YAPPENDA perlu dibuktikan melalui penelitian empiris. Pengaruhnya dapat diketahui dengan mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi atau membandingkan kelompok yang menggunakan Quizizz dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran lain. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz perlu didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik, ketersediaan perangkat, akses internet, serta pendampingan guru agar teknologi tidak hanya menjadi sarana permainan, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP YAPPENDA pada materi teks eksposisi dapat disimpulkan bahwa Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Fitur kuis interaktif, perolehan skor, umpan balik langsung, dan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam membantu siswa memahami struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks eksposisi.

Uji t menghasilkan t hitung 0,866 < t tabel 2,002. Tetelah perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan dengan t hitung 3,266 > t tabel 2,002 dan signifikansi 0,002 < 0,05. Rata-rata skor motivasi akhir kelas eksperimen (82,17) lebih tinggi daripada kelas kontrol (75,57). Terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks eksposisi kelas VIII SMP Yappenda. Pengaruh paling besar tampak pada komponen *attention* dan *satisfaction*.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation. *HOW*, 30(1). https://doi.org/10.19183/how.30.1.641

Kartini, A., & Sriyanto. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(3). https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442

Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3

Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 117–121. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa

Solikah, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

THE Journal. (2025, 24 Juni). Quizizz Rebrands as Wayground, Announces New AI Features. https://thejournal.com/Articles/2025/06/24/Quizizz-Rebrands-as-Wayground-Announces-New-AI-Features.aspx

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunus, Syarifudin (2019). Jurnalistik Terapan. Bogor: Ghalia Indonesia.