



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Materi Tokoh Nasional untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Maharani Syahputri^{1)*}, A. Gafar Hidayat¹⁾, Tati Haryati¹⁾, Zuriatin¹⁾, Roni Irawan¹⁾

¹⁾STKIP Taman Siswa Bima

*Correspondence: maharanisyahputri2611@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Tokoh Nasional menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode konvensional. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas empat validator dan 20 siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bolo. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket kepraktisan, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase, uji N-Gain, dan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 77,75% (valid) dan kepraktisan sebesar 78,00% (praktis). Motivasi belajar meningkat dari 65,20% menjadi 86,40% dengan nilai N-Gain 0,61, sedangkan hasil belajar meningkat dari 62,50 menjadi 85,80 dengan nilai N-Gain 0,62 (kategori sedang). Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Tokoh Nasional.

Kata kunci: Quizizz; Media Pembelajaran Interaktif; Tokoh Nasional; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

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



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut (Lailan, 2024), pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

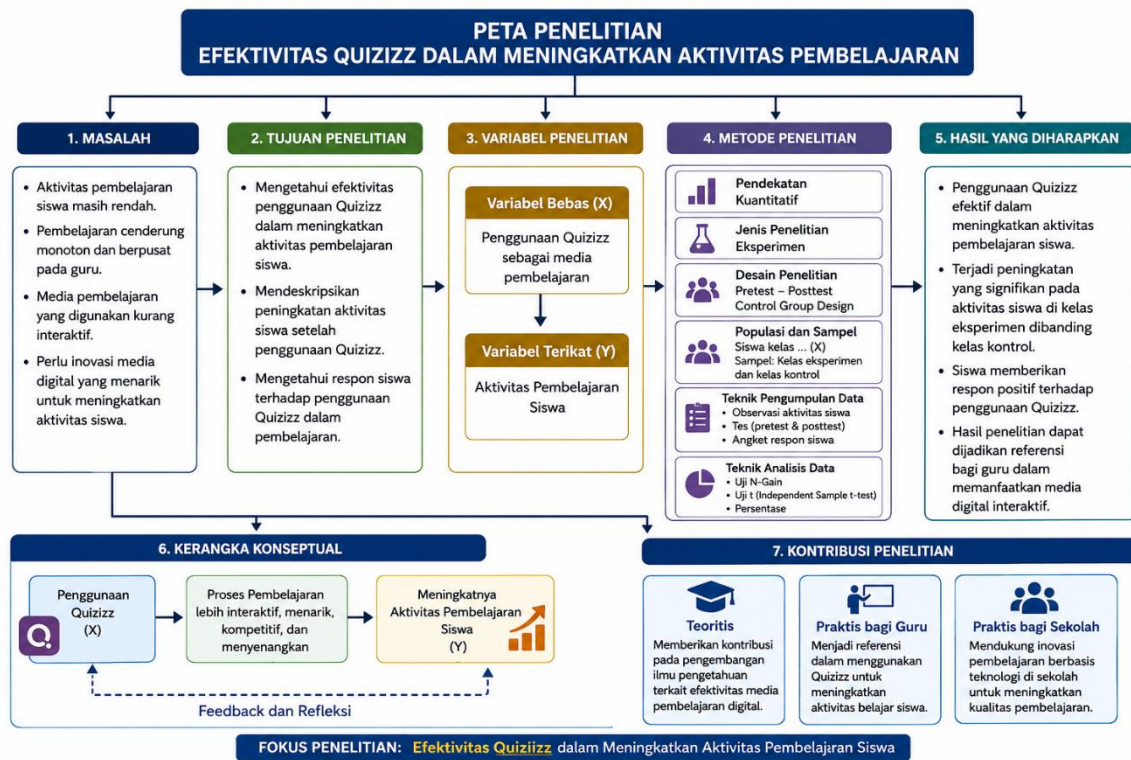
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi sesuai perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran digital berbasis *game based learning*, yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu media yang mendukung pembelajaran berbasis permainan adalah Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang dilengkapi fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, penghargaan, dan umpan balik langsung (Suwarni et al., 2023). Unsur gamifikasi pada Quizizz seperti skor, kompetisi, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa selama proses pembelajaran (Zhang & Crawford, 2024). (Hilda Ashari & Elfira Makmur, 2024) menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media digital interaktif sangat diperlukan karena siswa tidak hanya dituntut menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta peran tokoh sejarah. Namun, pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode ceramah sering menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Pada pembelajaran materi Tokoh Nasional, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat berbagai tokoh beserta peranannya dalam sejarah perjuangan bangsa. Materi yang bersifat faktual dan memuat banyak informasi historis masih dominan disampaikan melalui metode ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, hanya beberapa siswa yang berani mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas XII MIPA 1 juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan membedakan tokoh nasional beserta peran masing-masing dalam perjuangan bangsa. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih mudah menghafal nama tokoh daripada memahami kontribusi dan keterkaitan peristiwa sejarah yang melibatkan tokoh tersebut. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa penggunaan metode ceramah dan buku teks sebagai media utama pembelajaran membuat siswa cepat kehilangan konsentrasi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, minimnya keberanian menyampaikan pendapat, dan kurang optimalnya hasil evaluasi harian pada materi Tokoh Nasional. (Kartini & Sriyanto, 2023). Karakteristik tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pangestika, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Jamilah et al., 2025) (Fauzi, 2025). Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengujian efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran atau media evaluasi pada mata pelajaran seperti Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut belum banyak mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Game Based Learning* yang dirancang secara khusus sesuai karakteristik materi sejarah, terutama pada materi Tokoh Nasional. Padahal, materi Tokoh Nasional tidak hanya menuntut siswa menghafal nama tokoh, tetapi juga memahami peran, nilai perjuangan, serta keterkaitan antarperistiwa sejarah, sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas penggunaan Quizizz, tetapi mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Game Based Learning* berbantuan Quizizz yang disusun secara sistematis untuk materi Tokoh Nasional di kelas XII SMA. Pengembangan tersebut mencakup penyusunan konten, desain aktivitas pembelajaran, serta evaluasi melalui uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas pemanfaatan Quizizz, tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi Tokoh Nasional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Tokoh Nasional. Hasil observasi di kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bolo, diketahui bahwa pembelajaran sejarah masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media digital interaktif. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 29 siswa hanya 12 siswa (37,5%) yang mencapai KKM 75, sedangkan 17 siswa (62,5%) belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas di bawah 68. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Quizizz dipandang relevan untuk digunakan pada materi Tokoh Nasional karena mampu menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Selain membantu siswa memahami materi, fitur umpan balik langsung dan suasana kompetitif yang sehat dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Ardhi & Khotimah, 2023).

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi pada berbagai mata pelajaran, termasuk sejarah. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan Quizizz atau pengembangan media pada materi sejarah tertentu. Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Quizizz yang dirancang secara khusus untuk materi Tokoh Nasional di tingkat SMA masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan Quizizz sebagai sarana evaluasi, tetapi mengintegrasikannya sebagai media pembelajaran yang memadukan materi historis, ilustrasi tokoh, aktivitas pembelajaran interaktif, serta evaluasi berbasis gamifikasi dalam satu produk yang utuh. Selain menghasilkan produk media yang telah diuji dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, penelitian ini juga memberikan model pengembangan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik materi sejarah, sehingga dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran sejarah di tingkat SMA (Jamilah et al., 2025). Dalam bidang pembelajaran

sejarah, penelitian oleh (Dwiastuti et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa SMK. Selain itu, penelitian terbaru oleh (Br Simbolon, 2025) mengembangkan media Quizizz Lesson pada materi Masa Pergerakan Nasional dan membuktikan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa SMA. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.



Gambar 1. Peta Penelitian efektivitas Quizizz dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengujian pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi atau media pendukung pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Selain itu, penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk media pembelajaran digital interaktif berbasis Quizizz masih relatif terbatas. Pada konteks pembelajaran sejarah di SMA, penelitian yang ada lebih banyak mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar atau mengembangkan media pada materi Pergerakan Nasional. Hingga saat ini masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning menggunakan Quizizz pada materi Tokoh Nasional yang mengintegrasikan unsur visual, narasi sejarah, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran digital. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada salah satu aspek, yaitu minat belajar, motivasi belajar, atau hasil belajar secara terpisah.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini berangkat dari *research gap* yang menunjukkan bahwa penelitian terdahulu umumnya memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi atau hanya menguji efektivitas penggunaannya terhadap satu aspek pembelajaran, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau hasil belajar. Selain itu, penelitian pengembangan media berbasis Quizizz pada pembelajaran sejarah masih terbatas pada materi tertentu dan belum dirancang secara khusus untuk materi Tokoh Nasional yang memiliki karakteristik materi berupa pemahaman terhadap peran tokoh, kronologi peristiwa, nilai perjuangan, serta hubungan antartokoh dalam sejarah Indonesia. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Game-Based Learning berbantuan Quizizz yang tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi historis, gambar tokoh nasional, ilustrasi peristiwa, umpan balik langsung (*feedback*), serta aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi dalam satu produk yang utuh. Dengan demikian, Quizizz tidak lagi digunakan sekadar sebagai aplikasi

kuis, tetapi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar sejarah secara lebih interaktif dan kontekstual. Nilai tambah penelitian ini terletak pada dua aspek utama. Pertama, penelitian menghasilkan produk media pembelajaran yang telah melalui tahapan validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Kedua, penelitian memberikan bukti empiris bahwa media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi belajar siswa secara simultan, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital yang lebih komprehensif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan Pengembangan (R&D). Menurut (Sugiyono, 2023), teori *Research and Development* merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk. *Boad and Gall* mengemukakan “*education and development, R&D, ia a process used to development validate educational products*” yang berarti bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pengembangan. Metode R&D dipilih karena mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ini memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bolo. Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) meliputi penyusunan materi, desain tampilan media, penyusunan instrumen penelitian, dan perencanaan aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat media pembelajaran berbasis Quizizz dan melakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu evaluasi (*evaluation*), dilakukan untuk menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli, respons peserta didik, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor validasi, kepraktisan, dan efektivitas media. Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil penilaian para ahli dan hasil uji coba kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

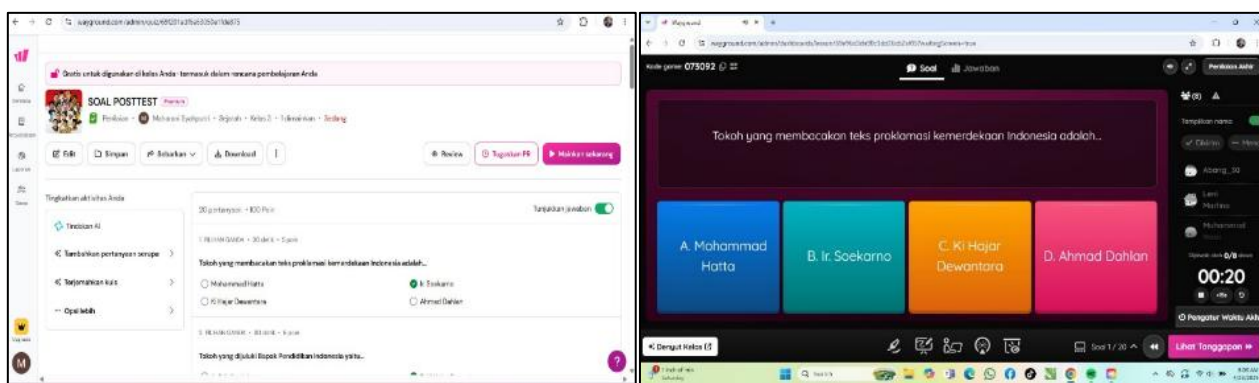
Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bolo melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, dan pemberian pretest. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat lima indikator, yaitu (1) keaktifan siswa dalam bertanya, (2) keaktifan menjawab pertanyaan guru, (3) partisipasi dalam diskusi kelas, (4) perhatian siswa selama proses pembelajaran, dan (5) keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 20 siswa yang diamati, hanya 2 siswa (10,0%) yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran, sedangkan 18 siswa (90,0%) cenderung pasif dan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, sebagian besar siswa belum berpartisipasi secara optimal dalam diskusi kelas serta kurang menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga interaksi antara guru dan siswa belum berlangsung secara optimal. Pemanfaatan media interaktif sangat bermanfaat meningkatkan hasil belajar. (Aryfien, 2025). Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah memperkuat temuan observasi. Guru menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi Tokoh Nasional karena materi memuat banyak tokoh,

kronologi peristiwa, serta nilai-nilai perjuangan yang harus dipahami secara menyeluruh. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa cepat kehilangan konsentrasi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta belum didukung oleh media pembelajaran digital interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Analisis kebutuhan juga diperkuat melalui hasil pretest yang diberikan sebelum implementasi media pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 62,50, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dari 20 siswa, hanya 8 siswa (40,0%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (60,0%) belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi Tokoh Nasional sebelum penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, seperti penggunaan LCD proyektor maupun media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Keterbatasan penggunaan media menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang aktif selama mengikuti pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pretest dapat disimpulkan bahwa kebutuhan utama dalam pembelajaran sejarah pada materi Tokoh Nasional meliputi (1) rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, (2) rendahnya penguasaan materi yang ditunjukkan oleh hasil pretest yang masih berada di bawah KKM, dan (3) belum tersedianya media pembelajaran digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dengan pendekatan Game-Based Learning sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk mewujudkan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran digital interaktif berbasis Game Based Learning berbantuan Quizizz dikembangkan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, soal evaluasi, gambar pendukung, serta fitur-fitur interaktif yang tersedia pada platform Quizizz. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut hasil visualisasi media pembelajaran berbasis quiziz yang telah dikembangkan: Ketika quiziz dijalankan pada perangkat yang digunakan oleh pengguna, tampilan pertama kali muncul saat loading aplikasi adalah menu untuk pilihan topik. Tampilan ini juga dilengkapi dengan beberapa pilihan menu salah satunya menu pilihan mata pelajaran. Pada halaman menu ini akan menampilkan soal quis yang sudah peneliti kembangkan.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Quizizz

Pada tampilan ini peneliti menyediakan beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang ada di dalam media. Sedangkan pada bagian akhir dari media Quizizz adalah soal esai yang akan ditulis siswa lembar jawaban yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut. Selanjutnya dilakukan Validasi oleh 4 ahli media pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi penilaian validitas produk oleh ahli media dapat di lihat pada tabel berikut:

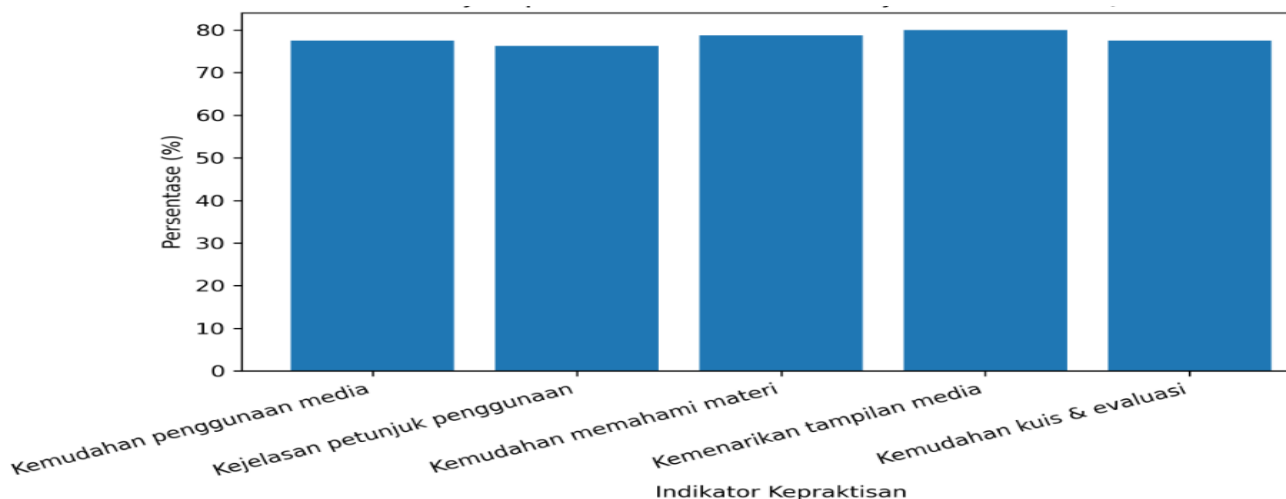
Table 1. rekap data validasi media

No	Indikator Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Rata-rata
1	Kelayakan Isi/Materi	3,00	3,20	3,20	3,00	3,10
2	Kelayakan Penyajian	3,00	3,00	3,40	3,20	3,15
3	Kelayakan Bahasa	2,80	3,00	3,20	3,00	3,00
4	Kelayakan Tampilan Media	3,20	3,20	3,40	3,00	3,20
5	Interaktivitas dan Kemudahan Penggunaan	3,00	3,20	3,20	3,00	3,10
	Rata-rata Validator	3,00	3,12	3,28	3,04	3,11

Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dilakukan oleh empat validator yang menilai lima indikator utama, yaitu kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, kelayakan tampilan media, serta interaktivitas dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,11 dari skor maksimum 4 dengan persentase validitas sebesar 77,75%. Persentase tersebut berada pada kategori Valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran para validator. Selanjutnya dilakukan uji coba kepraktisan untuk guru dan siswa, angket motivasi belajar, observasi, wawancara dan hasil tes belajar siswa. Analisis dilakukan untuk melihat perubahan motivasi dan hasil belajar siswa setelah implementasi media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Siswa dan Guru

No	Indikator Kepraktisan	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	62	80	77,50	Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	61	80	76,25	Praktis
3	Kemudahan memahami materi	63	80	78,75	Praktis
4	Kemenarikan tampilan media	64	80	80,00	Praktis
5	Kemudahan mengerjakan kuis dan evaluasi	62	80	77,50	Praktis
	Jumlah	312	400	78,00	Praktis



Gambar 3. Grafik hasil uji kepraktisan Media

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dilakukan terhadap 20 siswa. Penilaian mencakup lima indikator, yaitu kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan memahami materi, kemenarikan tampilan media, serta kemudahan mengerjakan kuis dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh total skor 312 dari skor maksimum 400 dengan persentase kepraktisan sebesar 78,00%. Persentase tersebut berada pada kategori Praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi Tokoh Nasional selama proses pembelajaran.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli media maka selanjutnya dilakukan implementasi atau penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran berbasis quizizz ini dilakukan di SMA Negeri 2 Bolo, hasil implementasi media pembelajaran berbasis quizizz dijabarkan sebagai berikut;

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain Motivasi Belajar Siswa

Komponen	Skor Rata-rata (%)
Motivasi Awal (Pretest)	65,20
Motivasi Akhir (Posttest)	86,40
N-Gain	0,61
Kategori	Sedang

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media sebesar 65,20%, sedangkan setelah penggunaan media Quizizz meningkat menjadi 86,40%. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,61% yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif. Fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, serta tampilan yang menarik memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Analisis peningkatan hasil belajar siswa dilakukan menggunakan rumus N-Gain berdasarkan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada materi Tokoh Nasional. Tabel hasil belajar siswa sebagai berikut;

Tabel 4. Analisis N-Gain Hasil Belajar Siswa

Komponen	Skor Rata-rata (%)
Pretest	62,50
Posttest	85,80
N-Gain	0,62
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 62,50, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,80 setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan disertai umpan balik langsung, siswa lebih mudah memahami materi Tokoh Nasional yang dipelajari. Selain itu, fitur kuis yang bersifat kompetitif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa yang cukup baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Berikut data hasil uji validitas instrumen.

Tabel 5. Validasi instrumen

No	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	Item 1	0,621	0,444	Valid
2	Item 2	0,593	0,444	Valid
3	Item 3	0,677	0,444	Valid
4	Item 4	0,584	0,444	Valid
5	Item 5	0,715	0,444	Valid
6	Item 6	0,631	0,444	Valid
7	Item 7	0,604	0,444	Valid
8	Item 8	0,729	0,444	Valid
9	Item 9	0,586	0,444	Valid
10	Item 10	0,643	0,444	Valid

No	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
11	Item 11	0,690	0,444	Valid
12	Item 12	0,612	0,444	Valid
13	Item 13	0,668	0,444	Valid
14	Item 14	0,703	0,444	Valid
15	Item 15	0,627	0,444	Valid

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel (0,444), sehingga seluruh 15 butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Berikut hasil uji reliabilitas

Tabel 6. uji reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Motivasi Belajar	0,876	>0,70	Reliabel
Hasil Belajar	0,842	>0,70	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,876 untuk instrumen motivasi belajar dan 0,842 untuk instrumen hasil belajar. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Berikut hasil uji normalitas data

Table 7. uji normalitas data

Variabel	Sig. (p)	α	Keterangan
Motivasi Awal (Pretest)	0,185	0,05	Normal
Motivasi Akhir (Posttest)	0,213	0,05	Normal
Hasil Belajar Pretest	0,168	0,05	Normal
Hasil Belajar Posttest	0,241	0,05	Normal

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik. Selanjutnya hasil uji hipotesis

Tabel. 8. uji hipotesis

Data	Mean	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Pretest	65,20		
Posttest	86,40	9,482	0,000
Selisih	21,20		

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait kesesuaian materi, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, serta interaktivitas media. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Kepraktisan media diukur melalui angket respons siswa yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemudahan memahami materi, kemenarikan tampilan, serta kemudahan mengerjakan kuis dan evaluasi. Efektivitas media diukur melalui analisis peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan skor pretest dan posttest yang dianalisis dengan rumus N-Gain. Selain itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terbukti berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil angket motivasi yang diberikan kepada siswa kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bolo, diperoleh nilai N-Gain motivasi belajar sebesar 0,61 yang termasuk kategori sedang. Peningkatan motivasi tersebut turut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 pada kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media Quizizz, tetapi juga oleh meningkatnya motivasi belajar selama proses pembelajaran. Menurut teori motivasi belajar ARCS yang dikemukakan oleh (Keller, 2010), motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat aspek, yaitu attention (perhatian), relevance (relevansi), confidence (kepercayaan diri), dan satisfaction (kepuasan). Karakteristik Quizizz yang mengintegrasikan unsur game based learning dan gamifikasi, seperti pemberian poin, peringkat (leaderboard), umpan balik langsung, serta tantangan dalam setiap soal, mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta memberikan kepuasan setelah menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yanti dan Musfufa, 2025) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta didukung oleh (Auli et al., 2024) yang menemukan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya, temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang dimiliki siswa berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta berupaya mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Game Based Learning berbantuan Quizizz.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada materi Tokoh Nasional menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh empat ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 77,75% dengan kategori valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan 20 siswa menunjukkan persentase sebesar 78,00% dengan kategori praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 65,20% menjadi 86,40% dengan nilai N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang), serta peningkatan hasil belajar dari rata-rata nilai pretest 62,50 menjadi 85,80 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 (kategori sedang). Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi Tokoh Nasional di SMA. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, media ini juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Daftar Pustaka

- Ardhi, S., & Khotimah, H. (2023). The Implementation of The Quizizz Application in Improving Students' Motivation and Learning Outcomes in Mathematics. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 3(3), 742-749.
- Br Simbolon, N. F. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH BERBANTUAN MEDIA KUIS BERBASIS APLIKASI QUIZIZ SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA JAMBI. Universitas Jambi.
- Dwiastuti, E., Hamdani, M. I. I., & Wijaya, A. M. (2024). THE EFFECT OF QUIZIZZ APPLICATION LEARNING MEDIA ON MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS X HISTORY OF SMK 2 PANCASILA: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP

- MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X SMK 2 PANCASILA. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 12540–12548.
- Fauzi, S. (2025). A Systematic Literature Review (SLR): Analysis of The Use Of Quizizz Learning Media on Improving Student Learning Outcomes. *MIREJ: Multidisciplinary Innovation Research Journal*, 1(1), 22–36.
- Hilda Ashari, & Elfira Makmur. (2024). Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 174–179. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3085>
- Jamilah, J., Suherman, U., & Kusumaryono, S. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile: Peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10–21070.
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (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), 246–262.
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Pangestika, N. D. (2023). IMPROVING STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN ENGLISH LANGUAGE SUBJECT THROUGH INTERACTIVE GAME MEDIA QUIZIZZ. *Proceedings of UNNES-TEFLIN National Conference*, 5, 523–529.
- Sugiyono. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87.
- Suwarni, S., Lubna, L., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). Quizizz gamification of student learning attention and motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376.
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217–6239.