

# PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS QUIZIZZ MODE LESSON SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Dhiana Wahyu Kusuma Wardhani, Lutfi Suhad Ariantana, Mutammimatul  
'Abidah Azzahidah, Nurul Mufidah, Rizki Antika, Suci Indah Sari, Agung Mulyo  
Setiawan\*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: agung.mulyo.fmipa@um.ac.id

doi: 10.17977/um066.v3.i10.2023.2

## Kata kunci

Quizizz Mode Lesson  
Media Pembelajaran  
Motivasi belajar siswa

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz Mode Lesson dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran Quizizz Mode Lesson pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas VII, dengan metode 4D: *define, design, development, and distribution*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Quizizz, seperti pilihan ganda, jawaban terbuka, gambar, dan video. Subjek penelitian adalah validator, guru IPA, dan 32 siswa kelas VII SMP. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi angket uji kepraktisan dan uji keterbacaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan *handout* dari validator ahli media sebesar 3,56 dalam kategori sangat valid dan dari uji kepraktisan diperoleh sebesar 91,5% dan uji keterbacaan sebesar 94,7% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah digunakan, menarik, dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas.

## 1. Pendahuluan

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Berbagai media dan platform digital telah dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan, dan aktivitas pembelajaran lainnya secara interaktif (Zhao, 2019). Quizizz menawarkan fitur "Mode Lesson" yang memungkinkan guru untuk menggabungkan materi pembelajaran dengan pertanyaan formatif, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Lai, 2011; Tuan et al., 2005). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, tekun, dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik (Brophy, 2004; Schunk et al., 2008). Namun, menumbuhkan motivasi belajar siswa seringkali menjadi tantangan bagi guru, terutama di era digital saat ini di mana siswa lebih mudah terdistraksi oleh berbagai hal (Hietajärvi et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa tidak mampu mengenali permasalahan otentik dalam pembelajaran (Retnawati, 2014). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan media dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji potensi penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Bawa (2019) menemukan bahwa penggunaan game

edukasi berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Chen dan Huang (2019) menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Quizizz Mode Lesson sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar berbasis Quizizz Mode Lesson dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Pengembangan media belajar ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran Quizizz Mode Lesson pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas VII. Model penelitian yang diterapkan adalah model 4D, yang terdiri dari empat tahap: tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan diseminasi. Namun, dalam penelitian ini, tahap diseminasi tidak dilakukan. Pada tahap pendefinisian, dilakukan observasi terhadap siswa kelas VII SMPN 24 Malang untuk mengidentifikasi karakteristik dan hambatan mereka dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Selanjutnya, tahap perancangan melibatkan desain interaktif Quizizz Mode Lesson, termasuk fitur-fitur Quizizz, pengelompokan materi, kuis, dan penugasan. Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif, yang diperoleh dari hasil uji validasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar angket validasi oleh ahli materi dan media, serta lembar uji kepraktisan dan keterbacaan.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung data yang diperoleh berdasarkan hasil angket uji validasi ahli. Data hasil validasi dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dari validator. Skor validasi diperoleh dengan membagi skor jawaban validator dengan skor total jawaban validator. Skor validasi ini digunakan untuk menentukan kategori tingkat kevalidan.

**Tabel 1. Kriteria Validitas Media**

Skala Nilai	Kualifikasi	Tindak Lanjut
3,26 - 4,00	Sangat valid	Tidak revisi
2,51 - 3,25	Cukup valid	Revisi sebagian
1,76 - 2,50	Kurang valid	Revisi sebagian dan pengkajian ulang isi
1,00 - 1,75	Tidak valid	Revisi total

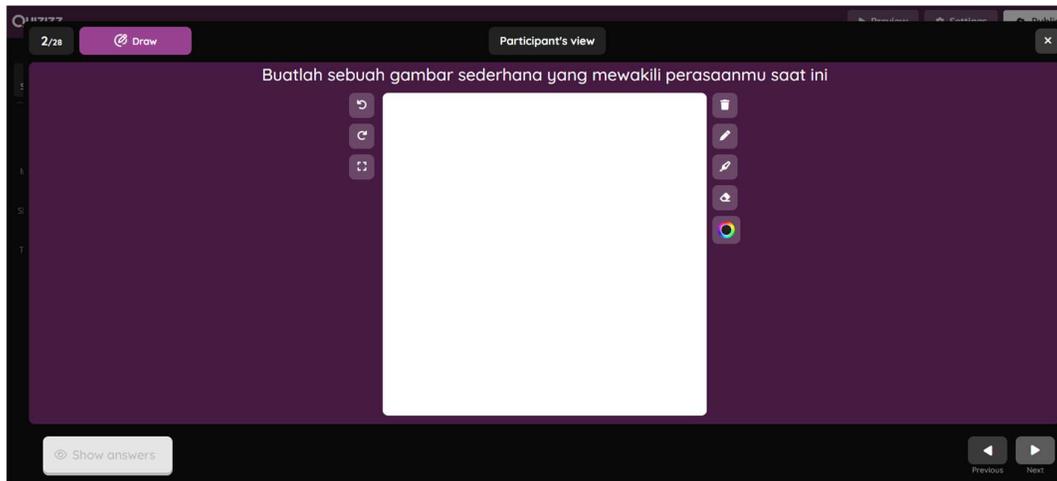
**Tabel 2. Kriteria Hasil Kepraktisan Media**

Skala Nilai (%)	Kriteria
81,26 - 100,00	Sangat praktis
62,51 - 81,25	Cukup praktis
43,76 - 62,50	Kurang praktis
25,00 - 43,75	Tidak praktis

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Deskripsi produk

Quizizz Mode Lesson adalah fitur inovatif dalam platform Quizizz yang memungkinkan guru untuk merancang dan menyampaikan pelajaran secara interaktif dan menarik bagi siswa. Fitur ini menawarkan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, salah satunya adalah membangun keterlibatan siswa dengan pertanyaan non-kognitif seperti menanyakan kabar atau perasaan untuk memastikan kesiapan serta motivasi belajar peserta didik sebelum materi pembelajaran diberikan.



**Gambar 1. Halaman Quizizz bentuk jawaban terbuka Berupa gambar**

Fitur ini juga memungkinkan guru untuk memantik motivasi belajar peserta didik dengan kuis sederhana dengan pilihan jawaban berupa gambar. Kuis seperti ini bisa digunakan untuk mengetahui kondisi siswa dengan siswa dengan menggambarkan kondisinya masing - masing. dengan adanya kuis ini memungkinkan bertambahnya motivasi siswa dalam belajar.



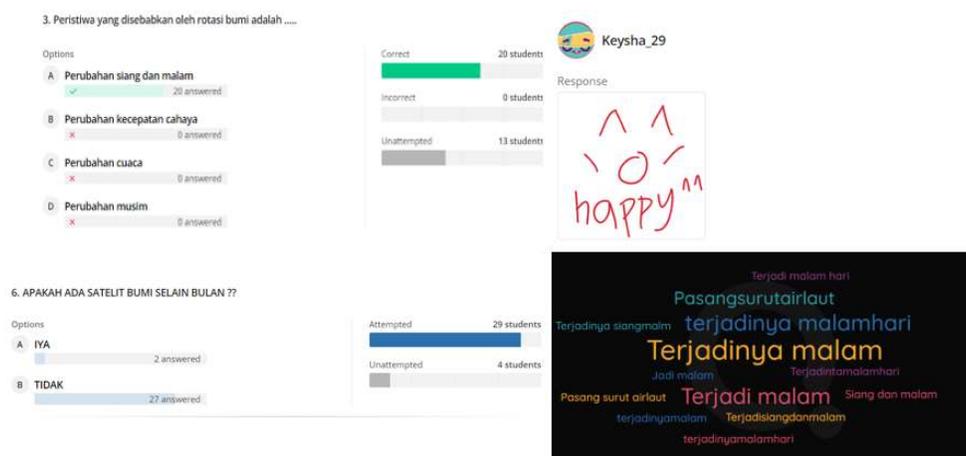
**Gambar 2. Halaman quizizz bentuk pertanyaan pilihan ganda**

Quizizz Mode Lesson juga menyediakan fitur untuk melakukan presentasi tanpa keluar dari aplikasi quizizz. Sehingga guru dapat menyisipkan beberapa pertanyaan interaktif pada siswa di tengah-tengah presentasi, dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi maupun sekadar ice breaking.



Gambar 3. Halaman quizizz saat melakukan presentasi

Quizizz mode lesson juga menawarkan fitur polling dan live polls untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Hal tersebut juga dapat digunakan sebagai ice breaking untuk menambah motivasi belajar atau konsentrasi siswa di dalam kelas. Ketika sedang dalam mode kuis, quizizz juga menunjukkan nilai mereka pada leaderboard, hal tersebut dapat memantik semangat mereka untuk bersaing dengan rekannya agar menempati posisi tertinggi.



Gambar 4. Fitur laporan dan analisis hasil belajar

Quizizz dengan mode Lesson menawarkan berbagai fitur yang memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan fitur-fitur tersebut:

Pertama, fitur presentasi yang terintegrasi memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif. Guru dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan slide presentasi dalam satu alur pembelajaran yang menarik. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik melalui visualisasi dan multimedia yang dinamis.

Kedua, fitur kuis interaktif memungkinkan guru untuk menyelipkan pertanyaan atau kuis di antara slide presentasi. Dengan cara ini, guru dapat menilai pemahaman peserta didik secara real-time dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Kuis interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, karena mereka merasa lebih tertantang dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Ketiga, fitur pemberian umpan balik dan penjelasan memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang tepat dan relevan setelah peserta didik menjawab pertanyaan. Guru dapat memberikan penjelasan tambahan, mengklarifikasi konsep yang kurang dipahami, atau memberikan contoh yang lebih kontekstual. Hal ini membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman mereka dan memastikan bahwa mereka memperoleh pengetahuan yang benar.

Keempat, fitur laporan dan analisis data membantu guru untuk memantau kemajuan belajar peserta didik secara lebih efektif. Guru dapat melihat skor individu dan kelas secara keseluruhan, mengidentifikasi area yang masih membutuhkan penguatan, dan menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan data tersebut. Fitur ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan spesifik kepada setiap peserta didik.

Kelima, fitur kolaborasi dan berbagi memungkinkan guru untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan pendidik lainnya dalam membuat dan berbagi sumber daya pembelajaran. Guru dapat saling berbagi kuis, presentasi, dan materi pembelajaran yang telah mereka buat, sehingga mengurangi beban kerja dan meningkatkan efisiensi dalam persiapan pembelajaran.

Dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Quizizz mode Lesson, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur ini untuk membuat pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

### 3.2. Hasil analisa data

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Validator**

No	Aspek	Nilai Validasi	Kriteria
1	Konten	3,60	Sangat Valid
2	Konstruk	3,37	Sangat Valid
3	Quiz Interaktif	3,75	Sangat Valid
4	Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa	3,52	Sangat Valid
Rata-rata total		3,56	Sangat Valid

Hasil analisis data berdasarkan validasi dari guru pamong (sebagai validator) pada aspek konten, konstruk, quiz interaktif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1. Nilai rata-rata kevalidan produk berdasarkan empat aspek yang dinilai 3,56 dan termasuk kedalam kategori sangat valid dan tidak memerlukan banyak revisi. Namun dalam proses penerapannya, terdapat saran dari validator yang mana untuk quiz sebaiknya dibuat bervariasi dan tidak monoton agar siswa lebih bersemangat, termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Meskipun pada rerata validasi didapatkan hasil yang sangat valid tanpa perlu dilakukan revisi pada Quizizz Mode Lesson yang telah diterapkan. Namun, tetap diperlukan adanya perbaikan sesuai saran dari validator untuk menghasilkan media ajar yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan di peserta didik.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan dan Keterbacaan**

No	Aspek yang dinilai	Persentase Rata-rata
1	Kepraktisan	91,5%
2	Keterbacaan	94,7%
Rata-rata Total		93,1%

Analisis uji kepraktisan dan uji keterbacaan bertujuan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efisien suatu produk atau materi dapat digunakan atau dipahami oleh pengguna. Hasil uji kepraktisan dan keterbacaan oleh siswa kelas VII F yang mencakup aspek kepraktisan dan keterbacaan diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 93,1%. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz Mode Lesson yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori yang sangat praktis, dalam hal ini dimaksudkan pada seberapa mudah peserta didik dapat memahami materi yang disajikan oleh guru. Dari hasil yang dipatkan, Quizizz Mode Lesson dianggap sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz mode lesson dan menguji kepraktisan medianya. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Quizizz, seperti pilihan ganda, jawaban terbuka, dan gambar. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Quizizz Mode Lesson yang dikembangkan telah memperoleh hasil yang cukup memuaskan. Validasi dari guru pamong menunjukkan bahwa produk ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, dengan nilai rata-rata validasi mencapai 3,56 dari skala 4, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan dan keterbacaan oleh siswa kelas VII F menunjukkan bahwa Quizizz Mode Lesson ini cukup praktis digunakan, dengan nilai persentase rata-rata sebesar 93,1%. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan melalui Quizizz Mode Lesson dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Quizizz Mode Lesson ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Quizizz Mode Lesson dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan dan kepraktisan media pembelajaran Quizizz Mode Lesson terhadap motivasi belajar. Sebaiknya dilakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh media pembelajaran Quizizz Mode Lesson terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran ini dengan siswa yang tidak menggunakannya.

#### Ucapan Terima Kasih

Kami ingin menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada semua pihak yang telah turut serta dalam mendukung penelitian ini. Tanpa kontribusi dan dukungan yang telah diberikan, pencapaian kami tidak akan terwujud. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada seluruh responden yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, serta memberikan waktu dan perhatiannya dalam menjawab kuesioner atau turut serta dalam uji coba. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para guru dan staf sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas yang diperlukan demi kelancaran penelitian ini. Tak lupa, kami juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moral yang tak tergantikan. Segala kontribusi yang telah diberikan sangat berarti bagi kesuksesan penelitian kami.

#### Daftar Rujukan

- Bawa, P. (2019). Using gamified digital pedagogy to increase engagement and achievement in K-12. *Simulation & Gaming, 50(4)*, 443-459.
- Brophy, J. (2004). *Motivating students to learn*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Chen, C. H., & Huang, C. Y. (2019). Mind-mapping interactive learning strategy for enhancing student engagement in museum learning. *Interactive Learning Environments, 27(8)*, 1099-1112.
- Hietajärvi, L., Salmela-Aro, K., Tuominen, H., Hakkarainen, K., & Lonka, K. (2020). Beyond screen time: Multidimensional media motivation scales for adolescents. *Journal of Youth and Adolescence, 49(11)*, 2324-2339.
- Lai, E. R. (2011). *Motivation: A literature review*. Pearson Research Report.
- Retnawati, H. (2014). *Teori respons butir dan penerapannya: Untuk peneliti, praktisi pengukuran dan pengujian, mahasiswa pascasarjana*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation in education: Theory, research, and applications (3rd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Tuan, H. L., Chin, C. C., & Shieh, S. H. (2005). The development of a questionnaire to measure students' motivation towards science learning. *International Journal of Science Education, 27(6)*, 639-654.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education, 8(1)*, 37-43.