



Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar

Article Information :

Articles Submitted :


2026-03-13

Articles Received :

2026-04-08

Published Articles :


2026-05-04

 Deva Juan Prastika^{1*}

 Siti Supeni²

 Arif Sutikno³

 ^{1,2,3} Universitas Slamet Riyadi Surakarta

 Email Correspondence * : devajuan32@gmail.com

Kata Kunci:

Media pendidikan digital, quizizz, atensi belajar, riset kasus

Abstrak : Transformasi digital dalam pembelajaran mendesak pemanfaatan media pendidikan berbasis teknologi buat menghasilkan proses belajar yang lebih interaktif. Pada praktiknya, pendidikan Teknologi Data di tingkatan SMP masih kerap memakai tata cara konvensional sehingga keterlibatan siswa relatif rendah. Riset ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media pendidikan digital berbasis Quizizz dalam kaitannya dengan atensi belajar siswa kelas VIII F di SMP Negara 5 Karanganyar. Riset memakai pendekatan kualitatif dengan desain riset permasalahan. Informan riset meliputi guru Teknologi Data serta 15 siswa yang diseleksi memakai metode purposive sampling. Informasi dikumpulkan lewat observasi aktivitas belajar, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis informasi dicoba lewat tahapan reduksi informasi, penyajian informasi, serta penarikan kesimpulan dengan validasi lewat triangulasi sumber serta metode. Hasil riset menampilkan kalau pemakaian Quizizz sanggup tingkatkan keterlibatan siswa yang nampak dari meningkatnya atensi, antusiasme, dan partisipasi aktif dikala penilaian pendidikan. Hambatan yang ditemui berkaitan dengan kestabilan jaringan internet dan perbandingan kesiapan literasi digital siswa. Riset ini merumuskan kalau pemanfaatan Quizizz selaku media pendidikan digital bisa tingkatkan atensi belajar siswa apabila didukung oleh sarana teknologi serta strategi pendidikan yang cocok.

Keywords:

Digital learning media, quizizz, interest in learning, case study

Abstract: The rapid development of digital technology encourages educators to integrate technology based learning media in classroom practice. However, Information Technology learning at the junior high school levels is still frequently delivered using conventional methods which tend to limit student engagement. This study aims to examine the use of Quizizz based digital learning media in relation to the learning interest of class VIII F students at SMP Negara 5 Karanganyar. A qualitative approach with a case study design was applied. The research participants consisted of an Information Technology teacher and 15 students selected using purposive sampling. Information were obtained through classroom observations, in- depth interviews, and documentation. Information analysis followed qualitative procedures including information reduction, information presentation, and conclusion drawing, with credibility ensured through source and

technique triangulation. The findings indicate that Quizizz increases student engagement, reflected in higher attention, enthusiasm, and active participation during evaluation activities. Nevertheless, several obstacles were identified, particularly unstable internet connectivity and differences in students digital literacy readiness. The study concludes that Quizizz-based learning media has significant potential to enhance students' learning interest when supported by adequate technological infrastructure and appropriate instructional strategies.

Author Contributions

Conceptualization: Deva Juan Prastika

Methodology: Deva Juan Prastika

Investigation: Deva Juan Prastika

Writing original draft preparation:

Deva Juan Prastika

Writing review and editing: Deva Juan

Prastika

Visualization: Deva Juan Prastika

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

Acknowledgments

The author would like to thank Universitas Slamet Riyadi Surakarta for supporting this research. The author also expresses gratitude to the supervisor for guidance during the research process.

Copyright © 2026, Authors

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi data serta komunikasi sudah mengganti pola pendidikan di bermacam jenjang pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan membagikan peluang untuk guru buat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dinamis, serta cocok dengan ciri generasi digital (Lestari, 2020; Putra, 2018). Media pendidikan berbasis teknologi tidak cuma berperan selaku fasilitas penyampaian modul, namun pula selaku perlengkapan buat tingkatan keterlibatan partisipan didik dalam aktivitas belajar (Astuti, 2019).

Pada pendidikan Teknologi Data di sekolah menengah awal, pemakaian media digital sepatutnya jadi bagian berarti sebab modul pendidikan berkaitan langsung dengan pertumbuhan teknologi (Wulandari, 2022). Hendak namun, aplikasi pendidikan di kelas masih kerap didominasi tata cara ceramah serta pemberian tugas tertulis. Keadaan tersebut berpotensi merendahkan atensi belajar siswa serta membuat proses pendidikan kurang partisipatif (Sari & Lestari, 2021).

Salah satu alternatif media pendidikan digital yang bisa dimanfaatkan merupakan Quizizz. Platform ini sediakan fitur kuis interaktif yang bisa diakses lewat fitur digital sehingga siswa bisa berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas penilaian (Abidin & Hartati, 2022). Fitur semacam skor otomatis, peringkat, dan umpan balik praktis menghasilkan atmosfer belajar yang lebih menarik serta kompetitif (Mulyati & Hidayat, 2024).

Beberapa riset terdahulu menampilkan kalau media pendidikan berbasis game (*game-based learning*) sanggup tingkatan motivasi serta keterlibatan siswa (Nugroho, 2020). Pemakaian aplikasi kuis interaktif pula dilaporkan bisa menghasilkan pengalaman belajar yang lebih aktif dibanding tata cara penilaian tradisional (Riski, 2024; Sholihah, 2025). Walaupun demikian, sebagian besar riset lebih dahulu berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini di antaranya yaitu penelitian Mulyati dan Hidayat (2024) meneliti pengaruh Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan secara statistik. Kedua, Abidin dan Hartati (2022) mengkaji persepsi siswa terhadap Quizizz yang diintegrasikan dengan Google Classroom untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia, dengan fokus pada aspek kemudahan penggunaan dan daya tarik antarmuka. Ketiga, Riski (2024) meneliti pemanfaatan teknologi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui pendekatan kuantitatif deskriptif pada jenjang SMP. Ketiga penelitian tersebut umumnya menggunakan metode kuantitatif dan berfokus pada mata pelajaran serta jenjang yang berbeda. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif studi kasus untuk menggali secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa dalam menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Teknologi Informasi di SMP Negeri 5 Karanganyar, sehingga mampu mengungkap dimensi kualitatif dari atensi belajar yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Oleh sebab itu, masih dibutuhkan riset yang menelaah pemakaian media pendidikan digital dari sudut pandang atensi belajar siswa. Kajian tersebut berarti sebab atensi belajar ialah aspek yang mempengaruhi terhadap partisipasi serta keterlibatan siswa sepanjang proses pendidikan berlangsung. Bersumber pada latar balik tersebut, riset ini bertujuan menganalisis

pemanfaatan Quizizz selaku media pendidikan digital dalam tingkatkan atensi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Data di SMP Negara 5 Karanganyar.

METHODS

Riset ini memakai pendekatan kualitatif dengan desain riset permasalahan buat mendapatkan uraian mendalam menimpa pengalaman siswa dalam memakai media pendidikan digital. Riset dilaksanakan di SMP Negara 5 Karanganyar dengan fokus pada kelas VIII F.

Subjek riset terdiri dari seseorang guru Teknologi Informasi serta 15 siswa yang diseleksi memakai metode purposive sampling. Pemilihan informan memikirkan alterasi ciri siswa, semacam tingkatan keaktifan serta keterlibatan dalam aktivitas belajar.

Pengumpulan informasi dicoba lewat 3 metode utama, ialah observasi pendidikan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan buat mengamati respons siswa kala menjajaki aktivitas kuis memakai Quizizz. Wawancara dicoba buat mendapatkan data menimpa pengalaman serta pemikiran siswa terhadap pemakaian media pendidikan digital.

Informasi yang diperoleh dianalisis memakai metode analisis informasi kualitatif lewat tahapan reduksi informasi, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan informasi dilindungi lewat triangulasi sumber serta triangulasi metode guna tingkatkan kredibilitas penemuan riset.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil

Hasil riset menampilkan kalau sebagian besar siswa membagikan asumsi positif terhadap pemakaian Quizizz dalam aktivitas penilaian pendidikan. Siswa melaporkan kalau kuis interaktif membuat aktivitas belajar terasa lebih menarik dibanding penilaian konvensional (Mulyati & Hidayat, 2024; Riski, 2024). Tidak hanya itu, tampilan skor serta peringkat secara langsung mendesak siswa buat lebih aktif menanggapi persoalan (Abidin & Hartati, 2022).

Observasi sepanjang proses pendidikan pula menampilkan kalau siswa nampak lebih fokus kala menjajaki kuis lewat fitur digital. Elemen gamifikasi yang ada pada Quizizz sanggup menghasilkan atmosfer kompetitif yang memotivasi siswa buat berpartisipasi secara aktif (Nugroho, 2020; Sholihah, 2025).



Gambar 1. Observasi Lapangan

Pembahasan

Dari perspektif pedagogis, penemuan tersebut menampilkan kalau media pendidikan digital bisa berperan selaku stimulus eksternal yang mendesak keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar (Lestari, 2020; Putra, 2018). Perihal ini sejalan dengan konsep atensi belajar yang menekankan berartinya atensi serta ketertarikan selaku penanda keterlibatan siswa (Astuti, 2019).

Walaupun demikian, riset ini pula mengenali sebagian hambatan dalam pelaksanaan media pendidikan digital. Hambatan utama berkaitan dengan kestabilan jaringan internet dan perbandingan kesiapan fitur yang digunakan siswa (Sari & Lestari, 2021). Kendala jaringan terkadang menimbulkan keterlambatan akses sehingga membatasi kelancaran penerapan kuis (Wulandari, 2022).

Penemuan tersebut menampilkan kalau daya guna pemakaian media pendidikan digital tidak cuma didetetapkan oleh aplikasi yang digunakan, namun pula oleh kesiapan infrastruktur teknologi serta pengelolaan pendidikan oleh guru.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset, pemakaian media pendidikan digital berbasis Quizizz teruji sanggup tingkatan keterlibatan serta atensi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Data. Fitur interaktif yang ada dalam aplikasi tersebut mendesak siswa buat berpartisipasi aktif sepanjang aktivitas penilaian pendidikan.

Tetapi demikian, implementasi media pendidikan digital masih mengalami sebagian hambatan, paling utama terpaut kestabilan jaringan internet dan kesiapan fitur siswa. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan butuh didukung oleh infrastruktur yang mencukupi dan strategi pendidikan yang pas.

Riset berikutnya dianjurkan buat mengkaji pemakaian media pendidikan digital dalam cakupan yang lebih luas serta periode riset yang lebih panjang guna mendapatkan uraian yang lebih komprehensif menimpa pengaruhnya terhadap atensi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. &. (2022). Persepsi siswa terhadap Quizizz terintegrasi Google Classroom untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Alfarisi, S., & Nasution, A. H. (2021). Pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jtp.v23i1.38421>
- Amelia, R., Wahyuni, S., & Pratama, Y. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 112–125. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2194>
- Astuti, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sains*, 112-120.
- Cahyani, A. D., & Setiawan, B. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1478–1489. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938>
- Dewi, N. K., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2022). Pengaruh model pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.44509>

- Firdaus, M., & Hayati, R. (2023). Implementasi media digital berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 201–213. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i2.40128>
- Hanifah, U., & Nafi'ah, S. (2021). Kuis interaktif berbasis digital sebagai upaya peningkatan partisipasi aktif dan minat belajar siswa dalam pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 34–47. <https://doi.org/10.24042/jppd.v8i1.8012>
- Kurniawan, D., Maulana, A., & Rahayu, T. (2023). Studi kasus penggunaan platform pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Indonesia pasca pandemi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(1), 22–35. <https://doi.org/10.17977/um048v29i12023p022>
- Lestari, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 45-53.
- Pratiwi, N. I., & Santoso, B. (2022). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring melalui aplikasi kuis interaktif: Tinjauan terhadap atensi dan partisipasi aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 89–101. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.47822>
- Mulyati, J. H. (2024). Pengaruh Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 733-740.
- Nugroho, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 23-31.
- Putra, A. (2018). Variasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 88-95.
- Rahmawati, D., & Aziz, M. F. (2023). Transformasi digital dalam pendidikan: Tinjauan terhadap kesiapan guru dan siswa dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 17(1), 55–70. <https://doi.org/10.23887/jppp.v17i1.52143>
- Riski, M. F. (2024). Enhancing social studies learning motivation through Quizizz-based technology. *Journal of General Education and Humanities*, 579.
- Sari, P. &. (2021). Efektivitas Penggunaan Platform E-Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 210-218.
- Sholihah, L. I. (2025). Gamified diagnostic assessment using Quizizz: Investigating motivation and perceptions of Indonesian ESL students. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 176-191.
- Syahputra, E., Lubis, M. A., & Nasution, W. N. (2022). Penerapan metode penelitian kualitatif studi kasus dalam pengkajian penggunaan media pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(3), 441–455. <https://doi.org/10.29210/147800>
- Widodo, A., Sumarni, W., & Sudarmin, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(4), 211–222. <https://doi.org/10.26714/jps.v8i4.6542>
- Wulandari, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Interaktif Berbasis Web terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMPN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 54-62.