

Pengaruh Pemanfaatan *Platform* Interaktif *Quizizz* sebagai Media Penyampaian Materi terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK

Annisa Aura Maulidina¹, Baseran Nor²,

Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang³, Mahmudah Hasanah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat

Surel: 2210113220006@mhs.ulm.ac.id

Abstract

The low learning motivation among eleventh-grade PPLG students at SMKN 2 Banjarmasin is influenced by the limited variation of one-way learning media, where the *Quizizz* platform has only been utilized as a final evaluation tool. This study aims to determine the effect of utilizing the *Quizizz* interactive platform as a material delivery medium on students' learning motivation. Employing a quantitative approach with a quasi-experimental design, this study involved 35 eleventh-grade PPLG students at SMK Negeri 2 Banjarmasin as the treatment group, selected through a saturated sampling technique. The research was conducted during the ongoing semester in 2026. Data were collected using questionnaires, observations, and documentation, and then analyzed using descriptive and inferential statistics (simple linear regression). The results demonstrated a significant positive linear relationship with the regression equation $Y = 38.125 + 0.853X$, a t_{value} of 8.607 ($\text{Sig. } 0.000 < 0.05$), and a very strong correlation coefficient of 0.832. The coefficient of determination ($R \text{ Square}$) of 0.692 indicates that *Quizizz* contributes 69.2% to students' learning motivation. In conclusion, utilizing *Quizizz* as a material delivery medium is proven to significantly and effectively enhance vocational students' learning motivation.

Keyword: Learning Media, Learning Motivation, PPLG, *Quizizz*

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI PPLG SMKN 2 Banjarmasin dipengaruhi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran satu arah, di mana platform *Quizizz* selama ini hanya terbatas digunakan sebagai media evaluasi akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* sebagai media penyampaian materi terhadap motivasi belajar siswa. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*quasi-experimental design*), penelitian melibatkan subjek sebanyak 35 siswa kelas XI PPLG di SMK Negeri 2 Banjarmasin sebagai kelompok perlakuan yang diambil melalui teknik sampel jenuh. Penelitian dilaksanakan pada semester berjalan tahun 2026. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (regresi linier sederhana). Hasil pengujian menunjukkan hubungan linier positif yang signifikan dengan persamaan $Y = 38,125 + 0,853X$, nilai $t_{\text{hitung}} = 8,607$ ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$), dan koefisien korelasi sangat kuat sebesar 0,832. Nilai koefisien determinasi ($R \text{ Square}$) sebesar 0,692 menunjukkan bahwa *Quizizz* berkontribusi sebesar 69,2% terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, pemanfaatan *Quizizz* sebagai media penyampaian materi terbukti secara signifikan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SMK.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, PPLG, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor determinan yang sangat penting dalam menentukan derajat keterlibatan dan keberhasilan akademis siswa di dalam proses pembelajaran. Di dalam ekosistem pendidikan modern, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perilaku yang lebih aktif, antusias, serta memiliki kapasitas yang lebih baik dalam mengonstruksi pemahaman materi (Zhou, 2022). Sebaliknya, reduksi pada motivasi belajar dapat memicu siswa menjadi pasif, apatis, dan enggan berpartisipasi dalam dinamika kelas (Mystkowska-Wiertelak, 2022). Oleh karena itu, pengelolaan aspek psikologis ini memerlukan stimulus yang tepat, salah satunya melalui integrasi media pembelajaran berbasis digital yang mampu mengakomodasi kebutuhan generasi *digital native* (Firdaus et al., 2026; Nurwibawa et al., 2025).

Sebagai solusi inovatif, media pembelajaran digital interaktif hadir untuk meminimalisasi kejenuhan melalui penyajian materi yang jauh lebih menarik, adaptif, dan kaya akan elemen multimedia (Wong & Hughes, 2023). Menurut Staneviciene & Žekienė (2025), efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam ruang kelas setidaknya mengacu pada beberapa indikator krusial, seperti intensitas penggunaan media pembelajaran *online*, optimalisasi teknologi dan multimedia, ketersediaan sarana-prasarana, respons serta kebutuhan peserta didik, hingga aspek evaluasi dan umpan balik langsung (*direct feedback*). Melalui pemenuhan indikator-indikator tersebut, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai instrumen strategis untuk

mentransformasi jalannya transfer pengetahuan secara (Russo et al., 2023; Zhang et al., 2024).

Salah satu platform digital yang kerap diadopsi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi (*gamification*) adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur-fitur mutakhir seperti *leaderboard*, *timer*, musik latar, serta visualisasi yang dinamis untuk memicu kompetisi sehat antar siswa (Manipatruni et al., 2025). Keunggulan lain dari platform ini terletak pada fleksibilitas operasionalnya yang dapat diaplikasikan untuk berbagai keperluan instruksional, mulai dari *pre-test*, *post-test*, hingga latihan soal mandiri (Zulkhaeriyah et al., 2024). Guna memastikan performanya berdampak optimal, efektivitas Quizizz sebagai media interaktif harus mengukur dimensi kandungan kognisi, efisiensi penyajian informasi, kemudahan navigasi, serta estetika tampilan visual secara terintegrasi (Kania et al., 2026).

Di sisi lain, parameter keberhasilan dari intervensi media ini tercermin langsung pada peningkatan indikator motivasi belajar siswa. Indikator motivasi tersebut meliputi adanya hasrat dan keinginan kuat untuk berhasil, dorongan kebutuhan dalam belajar, artikulasi harapan masa depan, adanya penghargaan (*reward*) dalam belajar, terciptanya kegiatan yang menarik, serta terbentuknya lingkungan belajar yang kondusif (Yao, 2026). Ketika elemen gamifikasi pada Quizizz seperti *badge* penghargaan dan skor instan bertemu dengan indikator motivasi ini, siswa dirangsang untuk terlibat secara emosional dan kognitif (Hendarman et al., 2026). Dengan demikian, pemanfaatan platform interaktif yang dikelola dengan baik berpotensi besar membalikkan tren

penurunan gairah belajar di sekolah kejuruan.

Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup kontras dengan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) SMKN 2 Banjarmasin, motivasi belajar siswa ditemukan masih tergolong rendah. Fenomena ini diidentifikasi melalui indikator empiris di kelas, seperti kurangnya semangat siswa saat pembelajaran dimulai, kecenderungan mudah kehilangan fokus, serta minimnya partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. Kondisi penurunan motivasi ini ditengarai kuat akibat pola pemanfaatan media instruksional oleh guru yang belum optimal dan masih didominasi metode konvensional.

Masalah tersebut diperparah oleh keterbatasan variasi penyampaian materi pembelajaran di kelas XI PPLG tersebut. Selama ini, pemanfaatan platform digital seperti *Quizizz* di sekolah tersebut masih sangat terbatas pada tahap evaluasi atau pengerjaan soal akhir saja, belum dieksplorasi sebagai media penyampaian materi esensial secara interaktif. Akibatnya, proses transfer informasi masih berjalan satu arah (*teacher-centered*), memicu kejenuhan, dan meminimalkan ruang umpan balik instan yang dibutuhkan siswa. Ditambah lagi, situasi lingkungan belajar kurang kondusif akibat banyaknya gangguan dari percakapan antarsiswa serta aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan fokus pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa fluktuasi motivasi belajar siswa dipengaruhi secara simultan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal umumnya berakar dari

rendahnya minat personal dan sikap pasif siswa, sedangkan faktor eksternal dipicu oleh gangguan teman sebaya serta minimnya stimulus multimedia dari pengajar (Wang, 2022). Meskipun banyak riset yang memvalidasi keunggulan *Quizizz* dalam mereduksi kendala tersebut, mayoritas peneliti terdahulu menempatkan platform ini murni sebagai instrumen evaluasi akhir (Balqis & Andriani, 2024). Terdapat *research gap* (kesenjangan penelitian) yang nyata, di mana belum banyak kajian yang menguji efektivitas *Quizizz* yang difungsikan sejak awal sebagai media penyampaian materi teoritis yang interaktif untuk siswa SMK kejuruan teknologi.

Sebagai kelompok produktif, siswa program keahlian PPLG memiliki karakteristik unik berupa keahlian khusus di bidang teknologi (*tech-savvy*) sehingga sangat terbiasa mengoperasikan aplikasi digital yang kompleks. Karakteristik ini membuat mereka memiliki preferensi yang tinggi terhadap aspek estetika visual, kecepatan interaksi, dan fungsionalitas fitur digital. Berpijak pada urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* sebagai media penyampaian materi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI PPLG SMKN 2 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*quasi-experimental design*) sebagai landasan metodologis utamanya. Desain ini dipilih secara spesifik untuk menguji dan mengetahui hubungan kausalitas serta pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa

(Sugiyono, 2021). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek yang terpisah, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa penyampaian materi menggunakan platform *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (Creswell, 2016). Pendekatan kuantitatif dipilih agar kesimpulan yang diambil memiliki tingkat objektivitas yang tinggi, terukur, serta dapat dipertanggungjawabkan secara statistik (Waruwu, 2023).

Penentuan kelompok penelitian dalam desain kuasi-eksperimen ini dilakukan secara *non-random assignment* namun tetap terukur secara ketat. Pemilihan kelas didasarkan pada prinsip kesetaraan (*homogenitas*) karakteristik akademis, latar belakang kompetensi keahlian, dan dinamika motivasi belajar awal siswa. Kelas eksperimen ditunjuk untuk menerima intervensi media digital sebagai respons langsung terhadap kebutuhan mendesak akan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah. Sementara itu, kelas kontrol dipertahankan dengan pembelajaran konvensional guna berfungsi sebagai pembanding objektif, sehingga efektivitas dari platform *Quizizz* dapat diisolasi dan diukur dengan valid tanpa bias eksternal (Achjar et al., 2023).

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) di SMK Negeri 2 Banjarmasin yang terdaftar aktif pada tahun ajaran berjalan. Populasi tersebut terdistribusi ke dalam dua kelas paralel dengan total keseluruhan mencapai 70 siswa, yang terdiri dari kelas XI PPLG A dan kelas XI PPLG B. Penelitian ini menerapkan teknik pengambilan sampel jenuh

(*saturated sampling*), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian tanpa ada yang tereliminasi. Dengan demikian, subjek penelitian yang terlibat penuh adalah total 70 siswa kelas XI PPLG SMKN 2 Banjarmasin yang kemudian dibagi secara proporsional ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMK Negeri 2 Banjarmasin, sebuah institusi pendidikan vokasi yang beralamat di Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Pengambilan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan kesesuaian karakteristik siswa PPLG sebagai generasi yang akrab dengan teknologi informasi (*tech-savvy*). Waktu penelitian dilaksanakan secara terjadwal pada semester berjalan tahun 2026, yang mencakup tahap persiapan instrumen, pelaksanaan *pre-test*, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak beberapa kali pertemuan, hingga pemuatan *post-test*. Pemilihan waktu dan lokasi ini disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu proses asesmen utama dan kurikulum nasional yang sedang berjalan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui tiga metode utama, yaitu kuesioner (angket), observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket disusun menggunakan *Likert scale* untuk mengukur variabel motivasi belajar siswa serta kualitas pemanfaatan media *Quizizz* berdasarkan indikator yang telah divalidasi. Sementara itu, lembar observasi (*observation checklist*) digunakan oleh observer untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran, fokus siswa, dan kendala aktual di kelas selama penerapan media *Quizizz*. Sebagai data pendukung (*supporting data*), teknik dokumentasi

diterapkan untuk menghimpun data administratif sekunder seperti daftar hadir siswa, jadwal pelajaran, perangkat pembelajaran (RPP/Modul Ajar), serta foto aktivitas penelitian.

Analisis data yang terkumpul diproses menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui bantuan perangkat lunak statistik. Statistik deskriptif diaplikasikan untuk menggambarkan kecenderungan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari motivasi belajar siswa. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas data dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji linearitas hubungan antarvariabel. Pengujian hipotesis akhir dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk memprediksi seberapa besar pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar, sedangkan keeratan hubungan antarvariabel dinilai

melalui koefisien korelasi (r) dan koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini diawali dengan pengujian statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi frekuensi dan kategorisasi dari dua variabel utama, yaitu variabel penggunaan media *Quizizz* (X) dan variabel motivasi belajar siswa (Y). Pengumpulan data ini melibatkan seluruh subjek penelitian yang berjumlah 35 siswa pada kelas perlakuan di SMK Negeri 2 Banjarmasin. Skor empiris yang diperoleh dari penyebaran instrumen kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu baik/tinggi, sedang, dan buruk/rendah berdasarkan rumus perhitungan interval kelas. Hasil tabulasi data deskriptif untuk variabel penggunaan media *Quizizz* diilustrasikan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Penggunaan Media *Quizizz*

Kelas Interval	Kategori	f	Persentase %
151–175	Baik	9	28,6
128–151	Sedang	16	45,7
105–128	Buruk	10	25,7
Total		35	100

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1 di atas, deskripsi pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* oleh 35 siswa kelas XI PPLG SMKN 2 Banjarmasin menunjukkan bahwa mayoritas persepsi siswa berada pada rentang kategori sedang dengan persentase mencapai 45,7% (16 siswa). Sementara itu, persentase sisa subjek lainnya terdistribusi secara variatif ke dalam

kategori buruk sebesar 25,7% (10 siswa) dan kategori baik sebesar 28,6% (9 siswa). Setelah memaparkan data variabel bebas, identifikasi dilanjutkan pada pengukuran variabel terikat (*dependent variable*), yakni motivasi belajar siswa di kelas kejuruan tersebut. Distribusi frekuensi pencapaian indikator motivasi belajar siswa disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Kelas Interval	Kategori	f	Persentase %
179–206	Tinggi	5	14,3
151–182	Sedang	21	60,0
123–150	Rendah	9	25,7
Total		35	100

Tabel 2 menunjukkan hasil pengukuran terhadap tingkat motivasi belajar siswa, di mana mayoritas responden menempati kategori sedang dengan persentase dominan sebesar 60,0% (21 siswa). Pola persebaran data selebihnya memperlihatkan bahwa sebanyak 25,7% (9 siswa) berada dalam kategori rendah, sedangkan rentang kategori tinggi hanya diisi oleh 14,3% (5

siswa). Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis regresi, seluruh data kumulatif wajib lolos dari serangkaian uji prasyarat analisis statistik parametris yang mencakup uji normalitas data dan uji linearitas hubungan. Langkah awal prasyarat dilakukan melalui uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* berbantuan program SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagaimana tertera pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Sig.	Keterangan
<i>Quizizz (X)</i>	35	0,200	Normal
Motivasi Belajar (Y)	35	0,200	Normal

Hasil pada Tabel 3 mengonfirmasi bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz (X)* maupun variabel motivasi belajar siswa (Y) menunjukkan angka kembar yang identik, yaitu sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi kedua variabel tersebut jauh lebih besar dari taraf kekeliruan yang

ditetapkan ($0,200 > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa residual data berdistribusi secara normal. Pengujian prasyarat berikutnya adalah uji linearitas menggunakan *Test for Linearity* pada program SPSS untuk mendeteksi apakah bentuk hubungan kedua variabel bersifat garis lurus atau tidak. Ringkasan koefisien linearitas data tersebut dijabarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Komponen	Sig.	Keterangan
<i>Deviation from Linearity</i>	0,567	Linear

Berdasarkan parameter pada Tabel 4, nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* yang diperoleh adalah sebesar 0,567. Hasil tersebut

menunjukkan nilai yang berada di atas ambang batas kritis signifikansi ($0,567 > 0,05$), yang bermakna bahwa asumsi linearitas antara variabel media pembelajaran *Quizizz* dengan motivasi

belajar siswa telah terpenuhi sepenuhnya. Setelah kedua asumsi dasar formal tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan ke tahap inti berupa uji regresi linier sederhana untuk memprediksi arah

pengaruh serta menguji signifikansi parsial (uji t). Struktur koefisien regresi hasil olahan komputer ditampilkan secara mendetail melalui tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Koefisien

Variabel	B	t	Sig.
1 (<i>Constant</i>)	38,125	2,724	0,010
<i>Quizizz</i> (<i>X</i>)	0,853	8,607	0,000

Data koefisien pada Tabel 5 menghasilkan nilai konstanta (a) sebesar 38,125 dan koefisien regresi arah variabel *Quizizz* (b) sebesar 0,853, sehingga dapat dikonstruksikan ke dalam persamaan regresi formal yaitu:

$$Y = 38,125 + 0,853X$$

Rumus matematis ini mendeskripsikan bahwa setiap intervensi atau kenaikan nilai sebesar satu satuan pada variabel penggunaan media *Quizizz* akan diikuti oleh peningkatan nilai skor motivasi

belajar siswa sebesar 0,853 poin pada nilai konstanta awal. Nilai t_{hitung} korelasi parsial bernilai positif sebesar 8,607 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan secara empiris bahwa hipotesis penelitian diterima. Terakhir, untuk melihat tingkat keeratan hubungan sekaligus persentase besaran kontribusi varians dilakukan peninjauan terhadap nilai koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2) pada tabel berikut.

Tabel 6. Korelasi dan Koefisien Determinasi

R	R^2 (R Square)	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,832	0,692	0,682	10,930

Berdasarkan Tabel 6, indeks korelasi atau nilai R didapat sebesar 0,832, yang mengarah pada derajat hubungan yang sangat kuat di antara kedua variabel. Lebih lanjut, nilai R Square (R^2) atau koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,692. Angka ini menunjukkan makna matematis bahwa kontribusi atau besaran pengaruh dari pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* terhadap fluktuasi motivasi belajar siswa kelas XI PPLG SMKN 2 Banjarmasin adalah sebesar 69,2%. Sementara itu, sisa

variens sebesar 30,8% ($100\% - 69,2\%$) disebabkan atau dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar pemodelan regresi dalam penelitian ini.

Pembahasan

Temuan deskriptif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* sebagai media penyampaian materi dominan berada pada kategori sedang (45,7%), yang berbanding lurus dengan capaian motivasi belajar siswa kelas XI PPLG yang juga mayoritas menempati kategori sedang (60,0%). Penyelarasan

linear ini membuktikan secara empiris bahwa transformasi fungsi *Quizizz*—yang awalnya sekadar alat evaluasi menjadi media penyampai materi instruksional mampu menjadi stimulus positif di dalam kelas. Ketika materi teoritis yang kompleks disajikan melalui fitur-fitur gamifikasi (*gamification*) seperti *leaderboard* dan visualisasi yang dinamis, kejenuhan inheren pada model satu arah dapat direduksi secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan premis bahwa penggunaan media digital yang interaktif sangat efektif untuk memicu keterlibatan aktif siswa dari aspek emosional dan kognitif (Bui et al., 2023).

Analisis statistik inferensial melalui uji regresi linier sederhana menghasilkan persamaan matematika $Y = 38,125 + 0,853X$, yang menegaskan adanya arah pengaruh positif dan signifikan secara parsial (nilai $t = 8,607$; *Sig.* 0,000). Angka koefisien regresi sebesar 0,853 ini mengindikasikan bahwa setiap optimalisasi fungsi penyampaian materi berbasis *Quizizz* akan memicu kenaikan motivasi belajar siswa secara konstan. Dampak nyata ini lahir karena *Quizizz* menyediakan elemen *direct feedback* (umpan balik langsung) dan *timer* yang menantang adrenalin kompetisi sehat siswa. Konfirmasi pengaruh positif ini memperkuat kajian terdahulu yang menyatakan bahwa intervensi teknologi dengan pengorganisasian visual yang baik terbukti melahirkan gairah baru bagi siswa untuk memperpanjang fokus belajarnya di kelas (Caruana & Żammit, 2024).

Lebih lanjut, kekuatan hubungan antarvariabel dinilai sangat kuat berdasarkan indeks korelasi (R) sebesar 0,832, dengan kontribusi pengaruh (R *Square*) mencapai 69,2%. Besarnya

determinasi ini membuktikan bahwa integrasi *Quizizz* sebagai media utama penyampaian materi memegang peranan krusial dalam menggeser atmosfer pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Melalui kontrol navigasi yang mandiri dan pengerjaan materi yang adaptif, hambatan internal siswa seperti sikap pasif dan cepat bosan dapat diminimalisasi. Fakta ini didukung oleh penelitian sejenis yang menyimpulkan bahwa implementasi platform digital interaktif berbasis visual yang tinggi mampu meningkatkan retensi pemahaman sekaligus mendongkrak hasrat intrinsik siswa untuk sukses dalam akademik (Daniel et al., 2024).

Karakteristik subjek penelitian yang merupakan siswa Program Keahlian PPLG turut menjadi faktor determinan di balik tingginya efektivitas media ini. Sebagai kelompok yang tergolong *tech-savvy*, siswa PPLG memiliki preferensi estetika digital yang tinggi dan terbiasa berinteraksi dengan antarmuka (*interface*) aplikasi yang kompleks. Pengondisian materi ke dalam format kuis interaktif *Quizizz* berhasil memenuhi ekspektasi gaya belajar mereka yang membutuhkan pemrosesan informasi cepat dan sarat multimedia. Hal ini terbukti mampu mereduksi gangguan eksternal di dalam ruang kelas, seperti distraksi teman sebaya (*peer distraction*), karena perhatian siswa telah tersita sepenuhnya oleh kompetisi poin dan pemenuhan target dalam *Quizizz* ((Shafira & Sulistyani, 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan platform interaktif *Quizizz* sebagai media penyampaian materi memberikan

pengaruh positif yang signifikan dan kuat terhadap motivasi belajar siswa kelas XI PPLG SMK Negeri 2 Banjarmasin. Nilai kontribusi pengaruh sebesar 69,2% menegaskan bahwa perluasan fungsi Quizizz dari yang semula hanya instrumen evaluasi menjadi media penyaji materi teoritis terbukti efektif meningkatkan gairah, fokus, dan keterlibatan aktif siswa di kelas kejuruan berbasis teknologi. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi para pendidik untuk mulai mengintegrasikan platform gamifikasi ini secara komprehensif sejak tahap awal penyampaian materi guna menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang lebih kondusif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan karakteristik siswa masa kini.

DAFTAR RUJUKAN

- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3357–3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Bui, H. P., Ulla, M. B., Tarrayo, V. N., & Pham, C. T. (2023). Editorial: The roles of social media in education: affective, behavioral, and cognitive dimensions. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1287728>
- Caruana, L. F., & Żammit, J. (2024). Exploring beliefs, motivations and emotions: Insights from learning Maltese as a second language. *Language Teaching Research*. <https://doi.org/10.1177/13621688241289724>
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan metode kualitatif dan campuran* (Edisi Keem). Pustaka Pelajar.
- Daniel, K., Msambwa, M. M., Antony, F., & Wan, X. (2024). Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended innovative teaching and its impact on learning. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(4). <https://doi.org/10.1002/cae.22733>
- Firdaus, S. A., Shafira Putri Ziyen Abidin, & Nita Putri Rahmawati. (2026). Digital Integration in Islamic Education: Efforts to Foster Religious Character in the Muslim Generation at Madrasah Tsanawiyah. *Ats-Tsaqofi: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 8(1), 13–25. <https://doi.org/10.61181/xs5z5m59>
- Hendarman, H., Sudiantini, D., Mayadi, M., Mirnawati, M., Desianti, L. C., & Abdullah Aji, Y. (2026). Gamification and Adaptive Learning Innovations for Enhancing Students' Critical Thinking and Creativity at an Islamic Boarding School in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 518–535.

<https://doi.org/10.31538/nzh.v9i2.414>

- Kania, A. S., Pratiwi, A., Hayati, R. S., & Nasir, N. (2026). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif pada Materi Informatika di SMP Negeri 1 Sanrobone. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(1), 490–499. <https://journal.my.id/jsgp/article/view/7963>
- Manipatruni, V. R., Rajeswari, T. S., Kumar, N. S., Karim, M. R., & Chundru, T. (2025). ADVANCING UNDERGRADUATES' ENGLISH ACADEMIC VOCABULARY THROUGH THE DEPLOYMENT OF QUIZIZZ FOR GAMIFICATION IN A BLENDED LEARNING FRAMEWORK. *Veredas Do Direito*, 22(3), e223627. <https://doi.org/10.18623/rvd.v22.n3.3627>
- Mystkowska-Wiertelak, A. (2022). Teachers' accounts of learners' engagement and disaffection in the language classroom. *The Language Learning Journal*, 50(3), 393–405. <https://doi.org/10.1080/09571736.2020.1800067>
- Nurwibawa, R. B., Arief, Z. A., & Tanjung, H. (2025). Development Of Interactive Media Content Education Responsive Digital On The Force And Motion Science Topic Of Class 4 Elementary School. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(2), 180–191. <https://doi.org/10.17977/um038v8i22025p180>
- Russo, G., Manzari, A., Cuozzo, B., Lardo, A., & Vicentini, F. (2023). Learning and knowledge transfer by humans and digital platforms: which tools best support the decision-making process? *Journal of Knowledge Management*, 27(11), 310–329. <https://doi.org/10.1108/JKM-07-2022-0597>
- Shafira, N., & Sulistyani, U. N. L. (2025). Gamifying Report Text Reading: Implementing Quizizz to Improve Vocational Students' Comprehension in English Classes. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9471–9478. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8883>
- Staneviciene, E., & Žekienė, G. (2025). The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education: A Systematic Review. *Sustainability*, 17(19), 8859. <https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Wang, C. (2022). Comprehensively Summarizing What Distracts Students from Online Learning: A Literature Review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022, 1–15. <https://doi.org/10.1155/2022/1483531>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed

- Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>
- Wong, J. T., & Hughes, B. S. (2023). Leveraging learning experience design: digital media approaches to influence motivational traits that support student learning behaviors in undergraduate online courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 35(3), 595–632. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09342-1>
- Yao, J. (2026). Variable versus fixed reward schedules in gamified vocabulary learning contexts: A self-determination theory mixed-methods study of motivation, grit, and learning persistence among undergraduate EFL learners. *Learning and Motivation*, 94, 102268. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2026.102268>
- Zhang, L., Banihashemi, S., Zhu, L., Molavi, H., Odacioglu, E., & Shan, M. (2024). A scientometric analysis of knowledge transfer partnerships in digital transformation. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(3), 100325. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100325>
- Zhou, B. (2022). Building a Smart Education Ecosystem from a Metaverse Perspective. *Mobile Information Systems*, 2022, 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/1938329>
- Zulkhaeriyah, Pujiati, T., ZA, D. R., Ningsih, S., Imam Romadlani, M. M., & Nurafrianto Windiarsono Putra, S. (2024). Evaluating the Impact of Interactive Learning Platforms on Student Engagement and Performance: A Case Study of Quizizz in Higher Education. *2024 3rd International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCIT62134.2024.10701141>