

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

### ***The Effect of Game-Based Learning Model Using Quizizz on Students' Learning Motivation in Economics Subject***

Lia Ananda Sari<sup>1\*</sup>, Sapka Mawarzani<sup>1</sup>, Suandi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu, Indonesia.

\*Email: [liyaananda764@gmail.com](mailto:liyaananda764@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning (GBL) model using Quizizz on students' learning motivation in the Economics subject of grade XI at SMA Negeri 1 Praya Barat. The research employed a quantitative approach with a one-shot case study design. The sample consisted of 36 students from class XI B2 selected through purposive sampling. The instruments used were a learning motivation questionnaire and an observation sheet. Validity tests showed all items were valid ( $r_{count} > r_{table} 0.3291$ ), while reliability tests indicated good consistency with Cronbach's Alpha  $> 0.6$ . Data were analyzed using a paired sample t-test with SPSS version 25. The results revealed an increase in students' learning motivation after the implementation of the GBL model using Quizizz. The paired sample t-test indicated a t count of  $30.596 > t_{table} 1.689$  with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . It can be concluded that the GBL model with Quizizz has a significant effect on students' learning motivation. These findings suggest that integrating game-based technology into Economics learning enhances students' engagement, enthusiasm, and motivation.*

**Keywords:** *Learning Model, Game-Based Learning, Quizizz, Learning Motivation, Economics Learning.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Praya Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-shot case study*. Sampel penelitian adalah 36 siswa kelas XI B2 yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Uji validitas menunjukkan semua item angket valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,3291), sedangkan reliabilitas angket tergolong baik dengan nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$ . Analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran GBL menggunakan Quizizz. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $30,596 > t_{tabel} 1,689$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran GBL berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi berbasis permainan dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta motivasi siswa.

**Kata kunci:** *Model Pembelajaran, Game-Based Learning, Quizizz, Motivasi Belajar, Pelajaran Ekonomi.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara tetangga dalam kualitas sumber daya manusia yang dipengaruhi oleh rendahnya kualitas pendidikan [1],[3]. Untuk meningkatkan kualitas tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran [4],[6]. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran [2],[5],[8]. Namun, berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Praya Barat, masih banyak siswa yang kurang fokus, cenderung bosan, dan enggan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi mengajar [34],[35].

Salah satu alternatif inovasi adalah penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL). GBL mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas, antusiasme, serta keterlibatan siswa [3],[7]. Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis game memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan umpan balik instan, suasana kompetitif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan[9],[10],[36].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, namun penelitian terkait implementasi GBL berbantuan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi masih terbatas [4],[32],[33]. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh GBL menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Praya Barat.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-shot case study* [5]. Sampel penelitian adalah 36 siswa kelas XI B2 SMA Negeri 1 Praya Barat yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian meliputi:

1. **Angket motivasi belajar** (20 item, skala Likert 1–5) dengan indikator: minat, semangat, tanggung jawab, reaksi terhadap stimulus, serta rasa senang.
2. **Lembar observasi** untuk memantau keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Validitas diuji menggunakan korelasi *product moment* dengan hasil seluruh item valid ( $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,3291$ ). Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil  $> 0,6$ .

Teknik analisis data meliputi:

- Uji normalitas (Shapiro-Wilk)
- Uji linearitas
- Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS v25.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

**Tabel 1. Skor Motivasi Belajar**

Kategori Skor	Sebelum perlakuan (jumlah siswa)	Setelah perlakuan (jumlah siswa)
Tinggi	5 siswa	11 siswa
Sedang	19 siswa	22 siswa
Rendah	12 siswa	3 siswa
Total	36 siswa	36 siswa

Terjadi peningkatan jumlah siswa dengan motivasi tinggi dari 5 menjadi 11 orang, dan penurunan motivasi rendah dari 12 menjadi 3 orang.

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Variabel	t hitung	t tabel	Sig. (p)	Keterangan
Motivasi belajar	30,596	1,689	0,000	Signifikansi

Hasil menunjukkan bahwa penerapan Game based learning menggunakan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

### 3.2 Pembahasan

Penerapan Quizizz dalam GBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui

tantangan, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung [6]. Hasil penelitian ini mendukung temuan Hamari et.al [2],[3] yang menyatakan bahwa elemen permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu, data observasi menunjukkan siswa lebih fokus, aktif, dan antusias selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Nugroho dan Hartati [11] yang menemukan bahwa GBL meningkatkan partisipasi aktif siswa [7]. Dengan demikian, Quizizz efektif dalam menciptakan pengalaman belajar ekonomi yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa [12],[13].

Berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan pada tabel, terdapat perubahan yang signifikan dalam distribusi kategori motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *game-based learning* menggunakan aplikasi Quizizz. Jumlah siswa dengan motivasi tinggi meningkat dari 5 menjadi 11 orang, sedangkan jumlah siswa dengan motivasi rendah menurun drastis dari 12 menjadi hanya 3 orang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan [27],[28], interaktif [29],[30], serta kompetitif [31],[32] sehingga mampu mendorong peningkatan minat dan semangat belajar [14],[15]. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi.

Hasil uji statistik melalui Paired Sample T-Test menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 30,596 yang jauh lebih tinggi dibandingkan  $t$  tabel sebesar 1,689, dengan nilai signifikansi ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *game-based learning* menggunakan Quizizz. Secara statistik, dapat disimpulkan bahwa penerapan Quizizz memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif dan rasa keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan [15],[16].

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan tersebut dapat dijelaskan oleh karakteristik model pembelajaran *game-based*

*learning* yang menekankan unsur permainan seperti skor, tantangan, dan penghargaan (*reward system*) yang mampu menumbuhkan rasa kompetisi positif di antara siswa [17],[18],[19],[20]. Selain itu, fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*) pada Quizizz membantu siswa mengetahui capaian belajar mereka secara instan, sehingga mendorong mereka untuk memperbaiki kesalahan dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik [21],[22]. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif siswa [23],[24],[25],[26]. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Praya Barat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Kenaikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* menggunakan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 1 Praya Barat dan seluruh siswa kelas XI B2 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Zainuddin, M. Shujahat, H. Haruna, and S. K. W. Chu, "The role of gamified e-quizzes

- on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system,” *Computers & Education*, vol. 145, 2020.
- [2] Z. Zhang, “EFL learners’ motivation in a gamified formative assessment,” *Education and Information Technologies*, 2024.
- [3] H. Sitompul, “Exploring students’ perception of Quizizz as a learning medium,” *International Journal / ERIC Repository*, 2023.
- [4] N. Mafariha, “An in-depth analysis of Quizizz in economics classrooms,” *Varidika / institutional journal*, 2024.
- [5] W. Wahyuni, “Development of Quizizz game-based interactive learning media for Economics,” *Edunesia*, 2024.
- [6] D. Rulismi, “Effectiveness of the use of Quizizz media on students’ learning interest,” *Futurity Education*, 2024.
- [7] H. Hamdani, “Using Quizizz to increase student satisfaction levels in formative assessment,” in *Proc. Conf. (Atlantis Press)*, 2024.
- [8] A. T. Capinding, “Utilization of Quizizz: A game-based assessment strategy in secondary education (science),” *EU-JER*, 2022.
- [9] H. Nuary, “The impact of Quizizz learning media in increasing interest and motivation,” *JILTech (ejournal)*, 2024.
- [10] N. A. Rani, “Students’ participation in learning economics subject using Quizizz and QuizWhizzer,” *Institutional Repository*, 2024.
- [11] M. Mei, “An intensive, iterative approach to designing online learning” *SAGE Open*, 2021.
- [12] R. Hidayat, “Online game-based learning in mathematics education: A systematic review,” *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 2024.
- [13] B. Waluyo, “Exploring the impact of gamified learning on positive student outcomes,” *Computers & Education (Elsevier)*, 2024.
- [14] G. A. Gutiérrez, “Implementation of real-time evaluation tools: practical experience with Kahoot!, Plickers and Quizizz,” *Conference/Proceedings*, 2019.
- [15] S. M. Chang, “The mediation effects of gaming motives between online game involvement and outcomes,” *Computers in Human Behavior*, 2018.
- [16] A. C. Camilleri, “Students’ intrinsic and extrinsic motivations to engage with educational games,” *Proc. ACM Conf.*, 2019.
- [17] A. M. Toda et al., “Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy,” *arXiv preprint*, 2020.
- [18] Z. Zainuddin, “Integrating ease of use and affordable gamification-based quizzes for college students,” *PLOS/PMC article*, 2023.
- [19] S. K. W. Chu et al., “An application of the Quizizz gamification tool to improve learning outcomes,” *International Journal of Information and Education Technology*, vol. 13, no. 3, 2022.
- [20] H. Hamdani, “Quizizz features that attract learners: leaderboards, fast feedback and interactive questions,” *Educational Technology Proceedings*, 2024.
- [21] N. Mohd Hassan, “Engaging students with game-based learning: Quizizz and Quizwhizzer case studies,” *Institutional e-prints*, 2023.
- [22] T. P. Salsabila et al., “Quizizz as a tool to increase motivation in social studies and economics classes,” *Local Journal / e-journal*, 2020.
- [23] S. Salam et al., “Quizizz and student motivation: Evidence from Indonesian secondary schools,” *Educational Research Reports*, 2022.
- [24] M. D. Puy, “Importance of gamification in applied education,” *Proc. LACCEI*, 2017.
- [25] F. Llorens-Largo et al., “Design and evaluation of gamified formative assessments,” *Conference proceedings / journal*, 2018.
- [26] N. Hidayati, S. Aripin, and S. Hina, “Gamified formative assessment with Quizizz to enhance learning outcomes at madrasa,” *Journal of Islamic Education Research*, 2025.
- [27] R. Mei and colleagues, “Designing online learning with rapid prototyping and collaborative development,” *Instructional Design Journal*, 2021.\
- [28] R. H. Bawa et al., “Motivation is a game: MMOGs and motivation in higher education,” *Computers & Education*, 2018.
- [29] R. Hidayat et al., “Online games (including Quizizz) suitability for Generation Z learners,” *Review article*, 2024.

- [30] S. Waluyo and collaborators, "Comparing engagement and active participation with Quizizz in university classes," *Teaching & Learning Journal*, 2025.
- [31] Noviyanti, G. V. (2018). *Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 110.
- [32] Wibawa, dkk (2021). "Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal". *Integrated (Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 17–22.
- [33] Ramadina, I., & Nindiasari, H. (2025). *Pengaruh game based learning berbantuan Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 9316–9325.
- [34] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [35] Hamari, J dkk (2016) *Permainan edukatif yang menantang untuk pembelajaran: Sebuah argumen untuk pedagogi berbasis permainan.*, 54, 1–8
- [36] Nugroho, A., & Hartati, S. (2020). *Pengaruh GBL terhadap hasil belajar matematika siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123–135.