

Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi *Quizizz* dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis *Google Form*

Arfiany Nur Amalia^{1*}, I Nyoman Ruja²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

E-mail: aarfiany4@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3122>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 Oct 2025

Revised: 24 Oct 2025

Accepted: 30 Oct 2025

Kata Kunci:

Kuis Gamifikasi, Refleksi Pembelajaran, *Google Form*, Semangat Belajar, Motivasi Belajar

Keywords:

Gamification Quizizz, *Learning Reflection*, *Google Form*, *Learning Passion*, *Learning Motivation*.

ABSTRACT

Penelitian ini memanfaatkan aplikasi digital sebagai sarana pembelajaran, dengan tujuan utama untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dalam prosesnya, digunakan platform gamifikasi *Quizizz* dan refleksi digital melalui *Google Form*. Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas 7.1 SMP Negeri 14 Malang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan fokus pada Keberagaman Sosial dan Budaya dalam kehidupan bermasyarakat. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua tahap dan melibatkan 33 siswa sebagai subjek penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif, meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Sementara itu, refleksi pembelajaran digital berbasis *Google Form* membantu siswa mengevaluasi pengalaman belajarnya, meningkatkan motivasi intrinsik, dan kesadaran metakognitif. Sebanyak 91,52% siswa dinyatakan tuntas dalam mengerjakan LKPD, 53,3% siswa merasa bersemangat dan tertantang untuk mengikuti *Quizizz*, dan 66,7% siswa menyatakan bermain *Quizizz* merupakan bagian pembelajaran yang paling menyenangkan.

This research utilizes digital applications as a learning tool, with the main objective of increasing students' enthusiasm and motivation to learn. In the process, the Quizizz gamification platform and digital reflection through Google Form are used. Research activities were carried out in class 7.1 SMP Negeri 14 Malang in the subject of Social Science, with a focus on Social and Cultural Diversity in community life. The method applied is Classroom Action Research (PTK) which consists of two stages and involves 33 students as research subjects. Data collection methods in this study included observation, tests, questionnaires, and documentation, while the data analysis process was carried out with the help of IBM SPSS Statistics version 30 software. The results showed that the use of Quizizz was able to create an interactive and competitive learning atmosphere, increasing student enthusiasm and enthusiasm. Meanwhile, Google Form-based digital learning reflection helps students evaluate their learning experience, increase intrinsic motivation, and metacognitive awareness. A total of 91.52% of students were declared complete in working on LKPD, 53.3% of students felt excited and challenged to take part in Quizizz, and 66.7% of students stated that playing Quizizz was the most exciting part of learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Arfiany Nur Amalia, et al (2025). Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi *Quizizz* dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis *Google Form*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3122>

PENDAHULUAN

Peningkatan semangat dan motivasi belajar siswa merupakan tantangan utama dalam dunia pendidikan abad ke-21, khususnya di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kualitas masyarakat Indonesia agar mampu menghadapi kemajuan zaman (Nurjannah, 2022). Selain itu, pendidikan juga membentuk pola pikir yang lebih terbuka dan maju. Ki Hajar Dewantara memandang bahwa pendidikan adalah proses tuntunan dalam perjalanan tumbuh dan berkembangnya anak. Pendidikan bertujuan untuk membimbing seluruh potensi anak sesuai dengan kodrat alam dan perkembangan zaman agar mereka tumbuh menjadi individu serta anggota masyarakat yang mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi mungkin.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan konsep pendidikan yang berlandaskan asas kemerdekaan. Asas ini menegaskan bahwa setiap manusia mendapatkan kebebasan dari Tuhan Yang Maha Esa untuk menentukan arah hidupnya, namun tetap harus sejalan dengan norma dan aturan masyarakat (Efendy, 2023). Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan Indonesia terus mengalami transformasi untuk menjawab tuntutan global. Kecerdasan masyarakat menjadi indikator penting dalam menilai kemajuan suatu bangsa, yang salah satunya dipengaruhi oleh kualitas sistem pendidikannya. Dalam era digital seperti saat ini, kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal pelaksanaan proses belajar mengajar.

Motivasi belajar yang tinggi memiliki peran vital dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Di sisi lain, semangat belajar berfungsi sebagai energi pendorong bagi siswa untuk menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi telah membuka peluang baru bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Guru sebagai fasilitator belajar diharapkan mampu menghadirkan metode pengajaran yang kreatif guna membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa (Rahmawati, et al., 2023). Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Platform *Quizizz* menjadi salah satu bentuk implementasi gamifikasi dalam pembelajaran yang kini banyak dimanfaatkan. Aplikasi ini menawarkan kuis berbasis permainan yang dilengkapi dengan fitur seperti poin, papan peringkat, dan avatar yang menarik. Penggunaan *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Jong & Tcob, 2024). Selain itu, aspek refleksi juga menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Refleksi bukan hanya evaluasi akademik berbasis tes, melainkan bentuk evaluasi diri siswa terhadap proses belajar mereka.

Konteks penelitian ini, refleksi pembelajaran dilakukan menggunakan *Google Form* sebagai media digital yang mudah diakses dan efektif. Refleksi ini memungkinkan siswa mengidentifikasi kesulitan yang mereka hadapi dan menyusun strategi perbaikan untuk ke depannya. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Malang dengan subjek siswa kelas 7.1, dan fokus utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah topik Keragaman Sosial Budaya dalam kehidupan masyarakat. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan platform *Quizizz* dan *Google Form* dalam meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa. Melalui pendekatan pembelajaran digital yang inovatif ini, diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif, antusias, dan reflektif dalam proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Teori Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang berasal dari dalam diri seseorang, yang tercermin melalui emosi dan respons tertentu yang mendorong individu untuk meraih tujuan yang diinginkan. Dorongan ini terwujud dalam bentuk aktivitas nyata yang melibatkan tindakan fisik. Karena individu memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui aktivitas tersebut, maka muncullah motivasi yang kuat sebagai penggerak untuk berusaha semaksimal mungkin dalam mewujudkan tujuannya (Nurhayati & Haluti, 2024).

Teori motivasi belajar yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini adalah teori kemandirian (*Self-Determination Theory*), yang diperkenalkan oleh Edward Deci dan Richard pada tahun 1980-an. Teori ini menyoroti pentingnya tiga kebutuhan psikologis fundamental manusia, salah satunya adalah otonomi, yaitu dorongan untuk mengendalikan dan mengarahkan hidupnya sendiri, kompetensi

(kebutuhan akan merasa efektif dalam suatu Tindakan dan mencapai tujuan), dan hubungan sosial (keinginan untuk merasa terhubung dengan orang lain). Teori *Self-Determination Theory* menekankan bahwa motivasi terbaik muncul ketika ketiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi (Owon, et al., 2024).

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Dunia pendidikan, gamifikasi merujuk pada penggunaan unsur-unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen tersebut meliputi sistem poin, level, lencana, papan peringkat, tantangan, dan hadiah. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan *Quizizz*, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar (Zahara, et al., 2021). Gamifikasi juga mampu mendorong siswa menjadi lebih kompetitif secara sehat dan memperkuat pemahaman mereka melalui pengulangan yang menyenangkan.

Diharapkan bahwa penerapan gamifikasi selama proses pembelajaran, mampu mendorong tumbuhnya motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengakses materi dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Namun, perlu diperhatikan bahwa gamifikasi umumnya tidak dirancang untuk mendukung pembentukan ingatan jangka panjang (Ariani, 2020). Komponen utama dalam gamifikasi meliputi: (1) Poin, yang berfungsi sebagai indikator untuk menunjukkan kemajuan siswa dalam menyelesaikan aktivitas gamifikasi. (2) Lencana atau Medali, yang diberikan sebagai penghargaan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan tertentu. (3) Level atau Tingkat, yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan tahapan yang harus dilalui oleh siswa dalam proses gamifikasi. (4) Papan Peringkat, yang berfungsi untuk menampilkan posisi atau peringkat siswa berdasarkan pencapaian dalam gamifikasi. (5) Avatar, yang merupakan representasi visual siswa dalam lingkungan gamifikasi tersebut (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Refleksi Pembelajaran Digital melalui Google Form

Refleksi pembelajaran adalah proses dimana siswa merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana metode mereka dalam belajar, dan perbaikan yang bisa dilakukan. Dalam pembelajaran digital, *Google Form* menjadi alat refleksi yang praktis. Guru dapat merancang pertanyaan terbuka atau tertutup untuk menggali persepsi, kendala, serta rencana belajar siswa ke depan. Hal ini membantu siswa membentuk kesadaran metakognitif yang penting untuk pembelajaran berkelanjutan. *Google Form* merupakan fasilitas daring *Google* yang membantu dan memudahkan guru untuk menyusun pertanyaan atau survei yang disesuaikan dengan kebutuhan. Melalui platform ini, pengguna dapat menerima tanggapan secara langsung dari responden. Selain itu, *Google Form* juga kerap dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti pembuatan kuesioner, formulir pendaftaran online, serta pengumpulan pendapat secara cepat (*quick count*), dan semuanya dapat diakses serta dikelola secara gratis. (Lubis, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dilakukan secara sistematis melalui siklus berulang yang mencakup empat tahap utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Utomo, et al., 2024). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan platform gamifikasi *Quizizz* dan refleksi pembelajaran digital berbasis *Google Form* terhadap peningkatan semangat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di kelas 7.1 SMP Negeri 14 Malang, dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa yang dipilih secara purposive, mempertimbangkan tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi serta variasi tingkat semangat dan motivasi belajar mereka. Proses penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing melalui empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini, refleksi pembelajaran berfungsi sebagai evaluasi diri siswa

terhadap proses belajarnya, yang berbeda dengan evaluasi akademik berbasis tes seperti LKPD. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini terdiri dari tes berbentuk LKPD dan angket, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 30. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif, distribusi frekuensi, serta uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

Catatan: Sub-subbab bisa berbeda, menurut jenis atau pendekatan penelitian yang digunakan. Jika ada prosedur atau langkah yang sifatnya sekuensial, dapat diberi notasi (angka atau huruf) sesuai posisinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

		Statistics										
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
N	Valid	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa jumlah responden (N) yang valid untuk setiap variabel X1 hingga X10 adalah sama, yaitu sebanyak 33 orang, dan tidak terdapat data yang hilang (missing = 0) pada seluruh variabel. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan lengkap dan konsisten, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam studi statistik, baik untuk pengujian deskriptif maupun inferensial. Keseragaman jumlah data ini juga memudahkan proses perbandingan antar variabel

Hasil penelitian bisa disajikan dalam bentuk deskriptif, tabel atau grafik. Penulis menentukan sajian hasil dalam bentuk tabel atau grafik saja; Jika dipilih tabel, tidak perlu lagi dalam bentuk grafik, demikian juga sebaliknya. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas.

Tabel dituliskan di tengah atau di akhir setiap teks deskripsi hasil/perolehan penelitian. Judul Tabel ditulis dari kiri rata tengah, semua kata diawali huruf besar, kecuali kata sambung. Kalau lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal. Sebagai contoh, dapat dilihat Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Uji Validitas: Correlations

Item	r (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
X1	0.489	0.004	Valid ($p < 0.01$)
X2	0.429	0.013	Valid ($p < 0.05$)
X3	0.437	0.011	Valid ($p < 0.05$)
X4	0.515	0.002	Valid ($p < 0.01$)
X5	0.292	0.099	Tidak Valid
X6	0.534	0.001	Valid ($p < 0.01$)
X7	0.339	0.053	Tidak Valid (mendekati)
X8	0.318	0.072	Tidak Valid
X9	0.307	0.083	Tidak Valid
X10	0.620	< 0.001	Valid ($p < 0.01$)

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 2, diketahui bahwa dari 10 butir instrumen (X1–X10), sebanyak 6 item dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Item yang valid tersebut adalah X1, X2, X3, X4, X6, dan X10, dengan korelasi terhadap total skor yang signifikan, menunjukkan bahwa item-item tersebut mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara konsisten. Sementara itu, 4 item lainnya yaitu X5, X7, X8, dan X9 tidak memenuhi kriteria validitas karena nilai signifikansinya di atas 0,05, meskipun X7 mendekati nilai batas. Oleh karena itu, disarankan agar item-item yang tidak valid ditinjau kembali atau direvisi agar instrumen memiliki kualitas pengukuran yang lebih baik.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.673	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 3, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,673 untuk 11 item. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori cukup reliabel, karena berada di atas batas minimum 0,6 namun belum mencapai kategori tinggi ($\geq 0,7$). Artinya, secara umum instrumen ini cukup konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan guna meningkatkan kendala alat ukur tersebut, misalnya dengan merevisi atau mengganti item-item yang sebelumnya tidak valid.

Pembahasan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus, dimulai dari tanggal 17 April 2025 hingga 24 April 2025, diperoleh temuan dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis platform gamifikasi *Quizizz* dan refleksi pembelajaran digital melalui *Google Form*. Penelitian ini dilakukan di kelas 7.1 dengan 33 siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan fokus materi mengenai Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan platform gamifikasi seperti *Quizizz* dan refleksi pembelajaran melalui *Google Form*, yang keduanya memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Beragam jenis media pembelajaran kini telah dikembangkan, yang dapat dimanfaatkan oleh guru, termasuk media berbasis permainan yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Contohnya, aplikasi seperti *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi kelancaran proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun secara mandiri di rumah.

Quizizz merupakan platform edukasi yang mengintegrasikan elemen permainan, memungkinkan para pengajar untuk merancang kuis interaktif yang dapat diikuti oleh siswa mereka. Platform ini didirikan oleh dua insinyur perangkat lunak asal India, Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik sekaligus meningkatkan semangat dan motivasi siswa. *Quizizz* dirancang sebagai alternatif yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode kuis tradisional yang biasanya dilakukan di dalam kelas. Fokus utama *Quizizz* adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih santai dan kolaboratif. Platform ini menyajikan permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. *Quizizz* umumnya digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran (Kadek Yudianta, Putu Wicitra Pebriani, 2024).



Gambar 1. Pembelajaran di Kelas

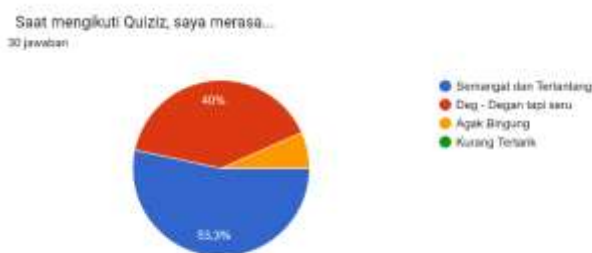
Refleksi pembelajaran adalah pendekatan penting yang berperan besar dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Proses ini melibatkan guru untuk secara kritis menilai dan merenungkan pengalaman mengajar yang telah berlangsung, guna menjadi dasar perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran di pertemuan berikutnya. (Hasmawaty et al., 2024). *Google Form* adalah aplikasi yang disediakan oleh *Google*, yang dapat diakses tanpa biaya oleh siapa saja yang memiliki akun *Google*. Melalui *Google Form*, pengguna memiliki kemampuan untuk membuat formulir yang dapat diakses oleh siapa saja di berbagai belahan dunia (Endah Nurmahmudah, 2019). Guru menggunakan *Google Form* sebagai sarana refleksi digital untuk mengevaluasi pengalaman belajar siswa, menyampaikan perasaan, kesulitan, serta pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Implementasi *Quizizz* dan *Google Form* dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap semangat dan motivasi siswa. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan

reflektif, siswa merasa lebih dihargai dan lebih terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi dalam *Quizizz*, tetapi juga belajar untuk lebih memahami proses belajarnya sendiri melalui refleksi. Dengan demikian, tidak hanya hasil belajar yang meningkat, tetapi juga kesadaran belajar mandiri siswa menjadi lebih berkembang.



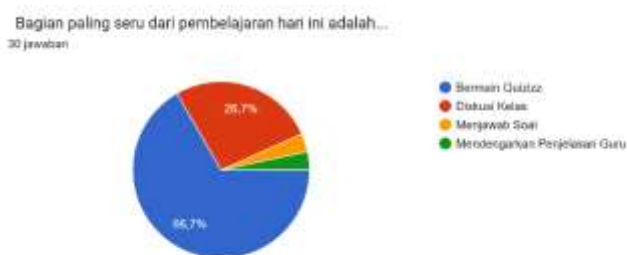
Gambar 2. Pembelajaran dengan *Quizizz*

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai efektivitas penggunaan platform gamifikasi *Quizizz* dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta mengevaluasi pengaruh refleksi pembelajaran digital berbasis *Google Form* terhadap motivasi belajar siswa. Pada siklus I, pertemuan pertama yang dimulai pada tanggal 17 April 2025, peneliti menerapkan media pembelajaran gamifikasi *Quizizz* dan refleksi pembelajaran digital melalui *Google Form* dengan materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Meskipun suasana pembelajaran sempat terasa canggung karena sebagian siswa belum terbiasa, peneliti berusaha mencairkan suasana dengan bertanya nama dan menanyakan apakah siswa sudah sarapan saat mengabsensi, untuk membangun kedekatan dengan siswa. Selanjutnya, pada saat penerapan media pembelajaran gamifikasi *Quizizz* dan refleksi melalui *Google Form*, guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat, dengan mengaitkan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar materi lebih mudah dipahami. Setelah penjelasan, Guru membagi para siswa ke dalam enam kelompok, masing-masing beranggotakan 5 hingga 6 orang untuk mengerjakan LKPD yang telah disiapkan.



Gambar 3. Diagram Semangat Belajar

Hasil dari LKPD yang sudah dikerjakan siswa, ada 91,52% siswa tuntas dalam mengerjakannya. Setelah mengerjakan LKPD dan dikumpulkan siswa diajak guru untuk bermain kuis interaktif pada gamifikasi *Quizizz* dan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk mengisi kegiatan refleksi pembelajaran melalui *Google Form*. Pada Siklus II, pada tanggal 24 April 2025, setelah dilaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran, guru mengulas kembali materi sebelumnya dan mengevaluasi hasil refleksi pembelajaran yang sudah di isi melalui *Google Form*. Hasilnya yaitu siswa lebih senang jika pembelajaran dilakukan dengan permainan. Karena mereka merasa antusias dan bersemangat untuk belajar, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan di kuis dan membantu siswa untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok pada saat mengerjakan LKPD.



Gambar 4. Diagram Motivasi Belajar

Guru membagikan angket sebagai bentuk refleksi untuk diri sendiri dan siswa, yang berfungsi sebagai alat untuk menilai dan memperbaiki kualitas pembelajaran di pertemuan berikutnya. Hasil angket yang mengukur semangat belajar siswa pada proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran melalui platform gamifikasi *Quizizz* dan refleksi pembelajaran digital berbasis *Google Form* di kelas 7.1 SMP Negeri 14 Malang, melibatkan 33 siswa. Data dari hasil angket motivasi belajar tersebut dianalisis menggunakan IBM SPSS versi 30, dengan hasil yang menunjukkan bahwa data tersebut valid. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, distribusi frekuensi, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh. Setelah melakukan proses pembelajaran guru mengajak siswa untuk mengisi refleksi pembelajaran digital melalui *Google Form* yang link nya sudah dibagikan kepada ketua kelas, kemudian disebarakan melalui grup kelas. Dari 33 siswa yang mengikuti proses kegiatan pembelajaran, hanya 30 siswa yang mengisi refleksi pembelajaran digital melalui *Google Form*. Hal ini disebabkan ada 3 siswa yang tidak membawa gawai saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan refleksi pembelajaran dalam bentuk lembar kertas berisi pertanyaan yang sama dengan yang terdapat di *Google Form*, sehingga seluruh siswa tetap dapat mengisi refleksi pembelajaran. Peneliti mengambil beberapa sampel dari beberapa pertanyaan yang ada di *Google Form*. Menunjukkan ada 53,3% siswa semangat dan tertantang saat mengikuti *Quizizz* dan ada 66,7% siswa memilih hal paling seru dari pembelajaran dengan bermain *Quizizz*, karena hal tersebut suatu hal yang baru mereka lakukan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Quizizz* dan refleksi digital melalui *Google Form* efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa kelas 7.1 SMP Negeri 14 Malang pada mata pelajaran IPS. Meskipun awalnya ada kecanggungan, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif melalui kuis interaktif dan kerja kelompok. Hasil menunjukkan lebih dari 91% siswa tuntas mengerjakan LKPD, dan refleksi melalui *Google Form* membantu guru memahami pengalaman belajar siswa. Pada siklus kedua, antusiasme meningkat dengan 66,7% siswa menyukai pembelajaran dengan *Quizizz* dan 53,3% merasa tertantang saat mengikuti kuis, membuktikan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan berbagai kelebihan yang signifikan. *Quizizz* mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta partisipasi aktif siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Menurut Prameswari & Purwati (2024), siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena adanya elemen permainan yang menarik dan menantang. Hal ini sejalan dengan temuan Suyadnya & Suarnaya (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena memberikan umpan balik instan dan membangkitkan semangat siswa. Selain itu, Januar (2023) menegaskan bahwa media interaktif seperti *Quizizz* memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran dan mendiagnosis pemahaman siswa secara cepat. Fanny, et al. (2024) juga menambahkan bahwa penggunaan *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang tidak monoton serta membantu siswa lebih fokus melalui pendekatan berbasis teknologi yang mudah digunakan.

Penggunaan *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa (Prameswari & Purwati (2024); Fanny, et al. (2024)). Selain

itu, Suyadnya & Suarnaya (2025) mengungkapkan bahwa unsur permainan dalam *Quizizz* bisa menjadi distraksi bagi siswa yang kurang fokus, serta memerlukan kesiapan guru dalam mengelola media digital ini. Januar (2023) menambahkan bahwa literasi digital siswa yang masih rendah serta perlunya pelatihan bagi guru menjadi tantangan tersendiri dalam optimalisasi penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz*. Oleh karena itu, meskipun *Quizizz* memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran IPS, penggunaannya perlu disesuaikan dengan kesiapan teknis dan pedagogis agar pembelajaran tetap efektif dan berorientasi pada tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penerapan media pembelajaran menggunakan platform gamifikasi *Quizizz* dan refleksi pembelajaran digital berbasis *Google Form* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat untuk siswa kelas 7.1 SMPN 14 Malang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kedua media tersebut efektif untuk memperkuat semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya antusiasme siswa dan berkurangnya rasa kebosanan selama proses pembelajaran, yang tercatat pada setiap siklus yang dijalankan.

Siklus I, hasil penelitian yang menggunakan LKPD menunjukkan bahwa 91,52% siswa berhasil tuntas, sedangkan pada siklus II, 53,3% siswa merasa semangat dan tertantang saat mengikuti *Quizizz*. Sebanyak 66,7% siswa mengungkapkan bahwa bagian paling seru dari pembelajaran adalah bermain *Quizizz*, karena pengalaman tersebut merupakan hal baru yang mereka rasakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 14 Malang, yang melibatkan 33 siswa. Penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran, seperti platform gamifikasi *Quizizz* dan *Google Form*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fanny, C. D. A., & Zain, I. M. (2024). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Quizziz Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 139-147.
- Hasmawaty, H., Saman, A., Syamsuardi, S., Rusmayadi, R., Ruswiyani, E., & Sadaruddin, S. (2024). Refleksi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas. *Madaniya*, 5(2), 305–311. <https://doi.org/10.53696/27214834.745>
- Januar, M. C. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang. *Academy of Education Journal*, 14(2), 348-358.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237–1251. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.739>
- Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Haryono, P., Hiremawati, A. D., ... & Sulaiman, S. (2024). Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurjannah, N. (2022). Tantangan pengembangan kurikulum dalam meningkatkan literasi digital serta pembentukan karakter peserta didik di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6844-6854.
- Nurmahmudah, E., & Nuryuniarti, R. (2019). Otak Atik Google-Forms: Untuk Pembuatan Kuesioner Dan Quiz. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Owon, R. A. S., Sastraatmadja, A. H. M., Prasetyo, E., Nasa, R., Amaludin, R., Sani, Y. S. Y. M., ... & Syahrudin, S. (2024). Pengantar Ilmu Pendidikan Teori dan Inovasi Peningkatan SDM. Penerbit Widina.
- Prameswari, A., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Parehan Dan Quizizz Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 202-215.
- Rahmawati, H., Iskandar, S., Rosmana, P., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Herlina, P., & Agustiani, N. (2023). Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4039-4050.
- Suyadnya, I. D. P., & Suarnaya, I. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 1-14.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., & Asrini, P. I. (2024). Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk meningkatkan Literasi. *Nilacakra*.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.