

PENGARUH PENERAPAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

**Nur Haliza Hi Belike¹, Agil Bahsoan², Ardiansyah³, Frahmawati Bumulo⁴,
Abdulrahim Maruwae⁵**

¹⁻⁵Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
e-mail: nurhalizahiblike4@email.com

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi sering dipicu oleh pembelajaran konvensional satu arah, sementara perbandingan efektivitas platform gamifikasi interaktif yang berbeda karakteristiknya masih terbatas diteliti di tingkat sekolah menengah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Popayato serta membandingkan efektivitas aplikasi Quizizz dan Froggy Jump dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian berjumlah 119 siswa kelas X Tahun Ajaran 2025/2026, dengan sampel sebanyak 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas 30 siswa kelas X-1 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan 30 siswa kelas X-2 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan Froggy Jump. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent samples t-test* menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelompok Quizizz sebesar 116,23, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Froggy Jump sebesar 112,13. Hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, Quizizz lebih efektif dibandingkan dengan Froggy Jump dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui penciptaan iklim kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Froggy Jump, Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Game, Pelajaran Ekonomi, Quizizz*

ABSTRACT

Low student learning motivation in Economics is frequently caused by passive conventional instruction, while comparative empirical investigations on the effectiveness of diverse game-based learning platforms in secondary schools remain limited. This study aimed to examine the effect of game-based learning applications on students' learning motivation in Economics at SMA Negeri 1 Popayato and to compare the effectiveness of Quizizz and Froggy Jump in enhancing students' motivation. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population consisted of 119 tenth-grade students in the 2025/2026 academic year, with a sample of 60 students selected through purposive sampling and divided into two groups: 30 students in Class X-1 using

Quizizz and 30 students in Class X-2 using Froggy Jump. Data were collected through a learning motivation questionnaire that had been verified for validity and reliability. Data analysis was conducted using normality and homogeneity tests, followed by an independent samples t-test using SPSS. The findings revealed that the use of game-based learning applications significantly improved students' learning motivation. The mean post-test motivation score of the Quizizz group was 116.23, which was higher than that of the Froggy Jump group (112.13). The independent samples t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning motivation between the two groups. Therefore, Quizizz was found to be more effective than Froggy Jump in improving students' learning motivation by creating a more active, interactive, and enjoyable learning environment.

Keywords: *Economics, Froggy Jump, Game-Based Learning, Learning Motivation, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sistematis dalam mengembangkan potensi individu, baik dari aspek intelektual, moral, maupun keterampilan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik. Tujuan pendidikan mencakup peningkatan keterampilan dan pengetahuan, penguatan karakter moral, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam perspektif yang lebih luas, pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian yang unggul melalui pengembangan aspek logika, spiritual, emosional, dan akhlak. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana utama dalam meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat (Salsabilla et al., 2025; UNESCO, 2022).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kemendikbud, 2003; Salsabilla et al., 2025). Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, sistem pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Selain aspek pendidikan itu sendiri, motivasi belajar juga menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil yang optimal (Nashar, 2004; Fernando et al., 2024). Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, disiplin, dan konsisten dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran modern, khususnya di era digital, pendekatan pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif dan interaktif. Perkembangan teknologi telah mengubah pola belajar peserta didik yang kini lebih cepat, visual, dan berbasis pengalaman. Peserta didik tidak hanya mengandalkan pembelajaran di kelas, tetapi juga mengakses berbagai sumber belajar digital secara mandiri (Mely et al., 2024). Oleh karena itu, metode pembelajaran perlu menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital agar proses pembelajaran lebih efektif dan relevan.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran digital adalah penggunaan media berbasis *game* (*game-based learning*). Media pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz dan Educaplay (misalnya Froggy Jump) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Educaplay Froggy Jump, misalnya, memberikan pengalaman belajar interaktif melalui permainan yang mengharuskan siswa menjawab soal dengan benar agar dapat melanjutkan permainan (Muliyah et al., 2020). Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton.

Selain itu, Quizizz juga merupakan platform pembelajaran berbasis *game* yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru memberikan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif dengan umpan balik langsung, sistem peringkat, serta suasana kompetitif yang sehat (Ananda & Sapka, 2024). Kemudahan akses melalui perangkat digital membuat Quizizz dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut Asrory et al. (2024), penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar karena adanya unsur permainan dan kompetisi antarsiswa.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di beberapa sekolah masih ditemukan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, serta mengalami penurunan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terjadi di SMA Negeri 1 Popayato, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah.

Selain itu, ditemukan adanya hambatan komunikasi antara guru dan siswa yang menyebabkan kurang optimalnya pemahaman materi. Siswa juga cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan data, jumlah siswa di SMA Negeri 1 Popayato sebanyak 473 siswa yang tersebar pada beberapa kelas.

Berdasarkan observasi awal, penerapan pembelajaran berbasis *game* di sekolah tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Perbedaan kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui pengaruh penerapan aplikasi pembelajaran berbasis *game* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Popayato. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Fernando et al., 2024; Kemendikbud, 2003; UNESCO, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (*quasi-experimental*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran data numerik, yaitu skor motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui penyebaran angket. Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang

signifikan antara kelompok siswa yang memperoleh perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz dan kelompok yang menggunakan aplikasi Froggy Jump. Pendekatan kuantitatif memungkinkan hasil penelitian diperoleh secara objektif, terukur, dan dapat digeneralisasikan sesuai dengan karakteristik populasi penelitian (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Popayato Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 119 siswa yang tersebar ke dalam empat kelas paralel. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik awal, jadwal mata pelajaran Ekonomi, dan ketersediaan fasilitas gawai. Sampel terbagi ke dalam dua rombongan belajar, yaitu kelas X-1 ($n = 30$) sebagai kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz dan kelas X-2 ($n = 30$) sebagai kelas kontrol yang menggunakan aplikasi Froggy Jump. Penelitian ini telah memenuhi kelayakan etika penelitian pendidikan dengan mendapatkan izin resmi dari pihak sekolah serta persetujuan sukarela (*informed consent*) yang ditandatangani oleh seluruh partisipan sebelum proses pengumpulan data dimulai.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Observasi terstruktur dilakukan untuk memantau keterlaksanaan sintaks pembelajaran berbasis *game* di kelas. Kuesioner motivasi belajar dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengadaptasi indikator motivasi dari Uno (2019), meliputi hasrat berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan cita-cita, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik, dan lingkungan kondusif. Butir angket disusun menggunakan skala Likert 1–5 dan telah dinyatakan valid melalui pertimbangan ahli (*expert judgment*) oleh dua dosen pendidikan ekonomi serta terbukti reliabel melalui uji coba empiris. Dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung yang berkaitan dengan profil sekolah, daftar hadir, serta nilai siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Tahapan analisis diawali dengan statistik deskriptif, dilanjutkan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians Levene (*Levene's Test for Equality of Variances*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Setelah seluruh asumsi parametrik terpenuhi, pengujian hipotesis komparatif dilakukan menggunakan uji beda rata-rata *independent samples t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi belajar antara kelas Quizizz dan kelas Froggy Jump (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Kualitas Instrumen

Sebelum instrumen angket digunakan dalam pengambilan data penelitian, dilakukan pengujian konsistensi internal menggunakan rumus *Cronbach's alpha*. Rangkuman hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

No	Variabel Penelitian	Nilai Alpha	Cronbach's	Nilai Minimal	Ambang	Keterangan
1	Motivasi Belajar Siswa	0,934		0,600		Sangat Reliabel

Sumber: Data Olahan SPSS (2026).

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,934. Karena nilai tersebut melampaui batas minimum 0,600, maka instrumen angket dinyatakan sangat reliabel dan memiliki konsistensi tinggi sebagai alat ukur penelitian.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menyajikan gambaran umum skor motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan pada kedua kelas sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Kelompok Pengukuran	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-Rata (Mean)	Standar Deviasi (SD)
<i>Pre-Test</i> Eksperimen (Quizizz)	30	94,00	109,00	100,13	3,937
<i>Post-Test</i> Eksperimen (Quizizz)	30	113,00	121,00	116,23	2,029
<i>Pre-Test</i> Kontrol (Froggy Jump)	30	74,00	110,00	91,60	10,510
<i>Post-Test</i> Kontrol (Froggy Jump)	30	108,00	116,00	112,13	2,030

Sumber: Data Olahan SPSS (2026).

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen (Quizizz) mengalami kenaikan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 16,10 poin (dari 100,13 menjadi 116,23). Sementara itu, kelas kontrol (Froggy Jump) mengalami peningkatan rata-rata sebesar 20,53 poin (dari 91,60 menjadi 112,13). Rata-rata capaian akhir (*posttest*) kelas eksperimen terbukti lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih 4,10 poin.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Kelompok Data	Statistik Hitung	Derajat Kebebasan (df)	Signifikansi (p)	Keterangan
Motivasi Belajar	<i>Pre-Test</i> Eksperimen (Quizizz)	0,961	30	0,328	Berdistribusi Normal
	<i>Post-Test</i> Eksperimen (Quizizz)	0,960	30	0,312	Berdistribusi Normal
	<i>Pre-Test</i> Kontrol (Froggy Jump)	0,953	30	0,203	Berdistribusi Normal
	<i>Post-Test</i> Kontrol (Froggy Jump)	0,965	30	0,418	Berdistribusi Normal

Sumber: Data Olahan SPSS (2026).

Tabel 3 memvalidasi pemenuhan asumsi sebaran data motivasi belajar melalui uji *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen dan kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh seluruh kelompok pengukuran secara konsisten melampaui ambang batas kritis 0,05, sehingga data terbukti berdistribusi normal. Kepastian kenormalan distribusi ini memberikan legitimasi

statistik yang kuat bahwa instrumen pengukuran bekerja stabil, sekaligus memenuhi syarat mutlak dilakukannya analisis komparatif inferensial parametrik pada tahap pengujian hipotesis berikutnya.

4. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas dilakukan terhadap skor *posttest* motivasi belajar kedua kelas menggunakan uji Levene sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Levene

Asumsi Pengujian	Nilai Levene	df1	df2	Signifikansi (p)	Keterangan
<i>Based on Mean</i>	0,115	1	58	0,736	Homogen ($p > 0,05$)
<i>Based on Median</i>	0,096	1	58	0,758	Homogen ($p > 0,05$)
<i>Based on Trimmed Mean</i>	0,088	1	58	0,768	Homogen ($p > 0,05$)

Sumber: Data Olahan SPSS (2026).

Tabel 4 membuktikan kesetaraan variabilitas skor *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji homogenitas *Levene*. Seluruh parameter estimasi menghasilkan nilai signifikansi yang jauh melampaui batas ambang kritis 0,05, mengonfirmasi bahwa varians data bersifat homogen. Kesamaan varians ini menjamin bahwa perbedaan tingkat motivasi akhir antarkelompok murni dipicu oleh variasi perlakuan media pembelajaran interaktif yang diterapkan, bukan akibat disparitas keragaman karakteristik data sejak awal.

5. Uji Hipotesis (Independent Samples T-Test)

Pengujian perbedaan signifikansi rata-rata motivasi belajar akhir kedua kelompok dianalisis melalui *independent samples t-test* pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Beda Rata-Rata Independent Samples T-Test

Asumsi Varians	Nilai thitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval
<i>Equal Variances Assumed</i>	7,825	58	0,000	4,100	0,524	3,051 s.d. 5,149

Sumber: Data Olahan SPSS (2026).

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,825$ dengan derajat kebebasan (df) = 58 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan Quizizz dan kelas yang menggunakan Froggy Jump, di mana Quizizz terbukti lebih efektif dengan keunggulan rata-rata sebesar 4,10 poin.

Pembahasan

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan aplikasi pembelajaran berbasis *game* memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Popayato. Pembelajaran berbasis permainan interaktif berhasil mentransformasi iklim kelas dari pasif-verbalistik menjadi dinamis dan partisipatif.

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

Namun, hasil perbandingan empiris menegaskan bahwa aplikasi Quizizz menghasilkan rata-rata skor motivasi akhir yang lebih tinggi secara signifikan (116,23) dibandingkan Froggy Jump (112,13) dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$.

Keunggulan Quizizz didorong oleh kelengkapan fitur gamifikasi yang selaras dengan teori motivasi belajar Uno (2019) dan Sardiman (2018). Fitur papan peringkat langsung (*live leaderboard*), penambahan avatar, efek suara, serta musik latar kompetitif mampu menstimulasi hasrat untuk berhasil (*need for achievement*) dan menumbuhkan persaingan sehat antarsiswa. Sebaliknya, aplikasi Froggy Jump dari Educaplay memiliki pola interaksi yang lebih sederhana dan berfokus pada repetisi gerak karakter katak tanpa adanya pembaruan peringkat kompetisi waktu nyata antarpeserta di layar kelas (Muliyah et al., 2020). Perbedaan mekanisme teknis ini berdampak signifikan pada dinamika keterlibatan, di mana Quizizz lebih unggul dalam memacu fokus dan konsentrasi berkelanjutan melalui pengakuan visual atas performa individu (Lusiani, 2020; Narassati et al., 2021; Sodiq et al., 2021; Tang, 2023; Yunus & Tan, 2021; Zainudin & Zulkipli, 2023).

Secara teoretis, temuan ini memperkuat prinsip konstruktivisme Piaget (2001) yang menyatakan bahwa pengetahuan akan terbangun kokoh apabila siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas yang bermakna dan memicu rasa ingin tahu. Mekanisme umpan balik langsung (*immediate feedback*) pada Quizizz memberikan penguatan positif secara instan ketika siswa menjawab benar, sekaligus memfasilitasi refleksi mandiri saat jawaban keliru. Hal ini mereduksi kejenuhan dalam mempelajari materi Ekonomi yang sarat akan konsep teoretis. Selain itu, integrasi data analitik secara *real-time* memudahkan pendidik dalam mengidentifikasi hambatan pemahaman siswa secara kolektif, sehingga intervensi pedagogis dapat dilakukan dengan lebih presisi. Pendekatan ini memungkinkan pergeseran peran guru dari penyampai materi konvensional menjadi fasilitator yang mampu merespons kebutuhan belajar siswa secara personal (Afriani et al., 2024; Fahreza et al., 2025; Muhamad & Aliyyah, 2025; Oktavianus et al., 2023; Putri et al., 2026; Seco & Cendana, 2022; Witraguna & Jaya, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan empiris terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz mampu mendongkrak minat dan keterlibatan aktif siswa di kelas (Ananda & Sapka, 2024; Asrory et al., 2024). Integrasi gamifikasi digital terbukti menjadi solusi pedagogis yang efektif dalam menjembatani kebutuhan belajar generasi digital, di mana platform dengan sistem penghargaan dan tantangan sosial terstruktur seperti Quizizz memberikan dorongan motivasi intrinsik yang lebih stabil dibandingkan media permainan individual sederhana (Fernando et al., 2024; UNESCO, 2022). Oleh karena itu, adaptasi strategi pembelajaran melalui platform interaktif perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa pengalaman belajar tetap relevan dengan karakteristik kognitif siswa masa kini (Dewanthari et al., 2025; Duhe et al., 2026; Nafiah & Kamalia, 2026; Sa'diyah et al., 2026).

KESIMPULAN

Penerapan aplikasi pembelajaran berbasis *game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Popayato. Kedua platform permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun aplikasi Quizizz terbukti lebih efektif dibandingkan Froggy Jump. Hal ini ditunjukkan oleh capaian rata-rata skor *posttest* kelompok Quizizz (116,23) yang lebih tinggi daripada kelompok Froggy Jump (112,13) serta hasil uji *independent samples t-test* yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan selisih rata-rata sebesar 4,10 poin.

Kelengkapan fitur gamifikasi kompetitif dan umpan balik langsung pada Quizizz menjadi faktor pembeda yang membangkitkan antusiasme belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi guru Ekonomi untuk mengintegrasikan platform Quizizz secara teratur sebagai variasi apersepsi dan evaluasi formatif yang interaktif di kelas. Pihak sekolah diharapkan terus memfasilitasi ketersediaan jaringan internet yang stabil guna mendukung pembelajaran digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap variabel kognitif seperti keterampilan berpikir kritis dan retensi memori serta memperluas cakupan sampel pada jenjang sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, G., Soegiarto, I., Suyuti, S., Amarullah, A., & Aristanto, A. (2024). Transformasi guru sebagai fasilitator pembelajaran di era digital. *Global Education Journal*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.59525/gej.v2i1.332>
- Ananda, L., & Sapka, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran *game-based learning* menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.31004/jpe.v7i1.1205>
- Asrory, M. R. I. A., Maskuri, & Hakim, D. M. (2024). Implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(4), 53–64. <https://doi.org/10.37251/jpi.v9i4.954>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dewanthari, N. N. T. T., Irawan, I. P. A. U., & Sujanayasa, I. M. (2025). Dinamika penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu dari perspektif mahasiswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 1077–1086. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8583>
- Duhe, Y., Mahmud, M., Gani, I. P., Hafid, R., & Kasim, M. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 2496–2505. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14511>
- Fahreza, A. A., Yasmin, I. R. P., Fadzilah, N. N., & Ahmad, M. R. S. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(7), 1230–1236. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i7.663>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.837>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan aplikasi online Quizizz dalam menganalisis hasil tes kognitif siswa pada materi energi. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>



- Mely, W., Br, B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan paradigma pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/jp.v4i1.1894>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 764–771. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Sitepu, S. S. W. (2020). Exploring students' perception of using Educaplay as a *game-based learning* media. *Journal GEEJ*, 7(2), 949–955. <https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.1121>
- Nafiah, F., & Kamalia, P. U. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif *game* edukasi Wordwall terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 601–614. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10038>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan alat evaluasi berbasis *higher-order thinking skills* menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran mekanika teknik dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Nashar. (2004). *Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Delia Press.
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan *artificial intelligence* pada pembelajaran dan asesmen di era digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(2), 473–486. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Putri, S. F. R. A., Afifah, S. N., Larasati, D. A., & Virgiawan, D. B. (2026). Pengaruh pemanfaatan media interaktif Educaplay terhadap partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran IPS. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(3), 2605–2613. <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.13424>
- Sa'diyah, H., Ali, S., Susilawati, B., & Baharudin, B. (2026). Efektivitas pembelajaran aplikasi Educaplay terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(2), 793–803. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10627>
- Salsabilla, T., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2025). Analisis tujuan dan fungsi pendidikan di era transformasi digital. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(1), 498–512. <https://doi.org/10.55081/jdp.v6i1.2145>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Seco, V. Y. R., & Cendana, W. (2022). Penerapan refleksi pribadi untuk membantu guru menjalankan peran sebagai fasilitator pada pembelajaran daring. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 103–116. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.371>
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis *web* “Quizizz” sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Tang, K. H. D. (2023). Gamification to improve participation in an environmental science course: An educator's reflection. *Acta Pedagogia Asiana*, 2(2), 54–63. <https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.192>



- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Witraguna, K. Y., & Jaya, I. K. M. A. (2024). Differentiated instruction: Analysis of elementary school teachers' understanding in Bali Q-Ta School. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 225–237. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i2.1614>
- Yunus, C. C. A., & Tan, K. H. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>
- Zainudin, Z. A., & Zulkiply, N. (2023). Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education*, 19(4), 823–833. <https://doi.org/10.24191/ajue.v19i4.24928>