



Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital

Nasya Mutia¹, Talitha Najmilah Zahra Sismia², Kannaya Rizqi Ramadhani³,
Azzahra Suryapuspa⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

E-mail: nasyamutia22@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025

Revised Desember 13, 2025

Accepted Desember 14, 2025

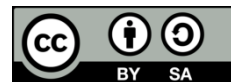
Keywords:

Learning Motivation, Lecture Method, Digital Media, Quizizz, Students' Learning Outcomes.

ABSTRACT

Innovative Education 2025 emphasizes the importance of transforming monotonous lecture-based learning into interactive digital learning that can increase students' motivation and learning outcomes in the midst of ongoing digital reform. In this context, the dominance of lecture or one-way methods, learning fatigue, low student participation, and limited use of technology become key challenges that must be addressed systematically. This article analyzes how the comparison between the use of lecture methods and digital media using Quizizz can reveal the effectiveness of interactive learning approaches in improving students' motivation and academic achievement. By using a descriptive-analytical method through a case study, this paper affirms that learning using digital media is able to create a learning atmosphere that is more engaging, competitive, and participatory compared to monotonous learning. The results of the study show that teachers who creatively integrate instructional technology make a significant contribution to building a generation that is more motivated, active, and high-achieving, so it is necessary to strengthen teachers' pedagogical and digital competencies, provide support for ICT facilities and infrastructure, and develop a school culture that encourages sustainable learning innovation.

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



Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025

Revised Desember 13, 2025

Accepted Desember 14, 2025

Keywords:

Motivasi Belajar, Metode Ceramah, Media Digital, Quizizz, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

Pendidikan Inovatif 2025 menekankan pentingnya transformasi dari pembelajaran monoton berbasis ceramah menuju pembelajaran digital interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tengah arus reformasi digital. Dalam konteks ini, dominasi metode ceramah atau satu arah, kejenuhan belajar, rendahnya partisipasi siswa, serta keterbatasan pemanfaatan teknologi menjadi tantangan utama yang harus direspons secara sistematis. Artikel ini menganalisis bagaimana perbandingan penggunaan metode ceramah dan media digital menggunakan Quizizz dapat mengungkap efektivitas pendekatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode deskriptif analitis melalui studi kasus, tulisan ini menegaskan bahwa pembelajaran menggunakan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif dibandingkan pembelajaran yang monoton. Hasil kajian menunjukkan bahwa guru yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara kreatif memiliki kontribusi signifikan dalam membangun generasi yang lebih termotivasi, aktif, dan berprestasi, sehingga di perlukan penguatan kompetensi pedagogik dan digital guru, dukungan sarana dan prasarana TIK, serta budaya sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

**Corresponding Author:**

Nasya Mutia

Universitas Negeri Semarang

Email : Nasyamutia22@gmail.com**PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran sentral dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, namun praktik pembelajaran di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah satu arah menyebabkan siswa pasif, cepat jenuh, kurang termotivasi, dan berdampak pada rendahnya pemahaman serta prestasi belajar mereka.

Di banyak satuan pendidikan dasar dan menengah, guru cenderung mengandalkan metode ceramah karena dianggap lebih praktis, mudah diterapkan, dan tidak membutuhkan persiapan teknologi, meskipun kondisi tersebut tidak sejalan dengan kebutuhan peserta didik yang menuntut pengalaman belajar variatif dan interaktif. Selain itu, keterbatasan sarana prasarana pembelajaran, rendahnya pemanfaatan media digital, serta faktor internal dan eksternal seperti motivasi, lingkungan keluarga, dan kualitas pengajaran turut memperburuk rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan menghadirkan berbagai media digital, salah satunya Quizizz, yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Studi kasus di MTs Al-Fathimiyah memperlihatkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara

pembelajaran yang menggunakan metode ceramah konvensional dan pembelajaran yang memanfaatkan media digital seperti Quizizz.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada perbandingan motivasi belajar siswa melalui metode ceramah dan media digital, dengan rumusan masalah: (1) bagaimana karakteristik penggunaan metode ceramah yang monoton dalam pembelajaran; (2) apa saja dampak metode ceramah monoton terhadap motivasi, keaktifan, dan prestasi belajar siswa; (3) faktor-faktor apa yang menyebabkan guru tetap menggunakan metode monoton dan belum optimal memanfaatkan media digital; dan (4) bagaimana strategi pembelajaran variatif dan interaktif, termasuk pemanfaatan Quizizz, untuk mengatasi pembelajaran monoton. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik metode ceramah monoton, menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa, mengidentifikasi faktor penyebab dominasi metode monoton, serta merumuskan rekomendasi penerapan pembelajaran variatif dan interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

METODE

Tulisan ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis literatur dan data sekunder. Data dikumpulkan dari berbagai sumber sekunder yang kredibel, seperti artikel jurnal ilmiah, buku teori pendidikan, serta laporan penelitian yang membahas pembelajaran monoton, motivasi dan



prestasi belajar, serta penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz di SD dan MTs. Se lain itu, tulisan ini memanfaatkan data kuantitatif sekunder berupa nilai N-Gain kelas kontrol dan eksperimen dari penelitian Ilyas et al. (2025) untuk menggambarkan perbedaan efektivitas pembelajaran konvensional dan berbasis media digital.

HASIL

Berdasarkan data penelitian yang kami gunakan (Ilyas et al., 2025) serta analisisnya terhadap nilai pre-test dan post-test siswakelas VII MTs Al-Fathimiyah, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. Penelitian ini membandingkan motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode konvensional atau metode ceramah (kelas kontrol) dan metode digital menggunakan Quizizz (kelas eksperimen) dengan menggunakan desain pretest-posttest control group. Indikator utama yang dianalisis adalah peningkatan hasil belajar yang diukur melalui nilai N-Gain serta keterkaitannya dengan motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,28 yang berarti ini berada dalam kategori rendah. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa relatif kecil, bahkan beberapa siswa tidak mengalami peningkatan atau justru mengalami penurunan nilai. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa metode ceramah cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Sebaliknya, kelas eksperimen yang menggunakan media digital Quizizz menunjukka hasil yang lebih baik dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,52, yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini lebih tinggi sebesar 0,24 atau 24% dibandingkan kelas kontrol.

Hampir seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai post-test, yang mana hal ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis digital bisa membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penggunaan Quizizz juga berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih antusias, aktif menjawab soal, dan terlibat dalam suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Fitur umpan balik yang ada pada Quizizz bisa membantu siswa untuk berusaha memperoleh hasil yang terbaik, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif.

Dengan hal ini, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media digital Quizizz lebih efektif dibanding dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Metode ceramah memang masih relevan dalam kondisi tertentu, namun apabila digunakan secara monoton tanpa variasi media dan keaktifitas guru maka efektivitasnya menjadi rendah. Integrasi media digital interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

PEMBAHASAN

Metode pembelajaran yang monoton ditandai oleh proses belajar yang berulang, tidak variatif, dan menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga pembelajaran menjadi sangat berpusat pada guru. Dalam situasi ini, komunikasi berlangsung satu arah, siswa lebih banyak mendengarkan tanpa kesempatan cukup untuk bertanya, berdiskusi, atau mengalami langsung aktivitas belajar yang bermakna.

Metode monoton juga tampak dari minimnya variasi media dan strategi



pembelajaran, di mana guru cenderung hanya menggunakan buku teks dan papan tulis tanpa dukungan media interaktif, serta menekankan hafalan dan latihan soal tanpa mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Akibatnya, keberagaman gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik kurang terfasilitasi, dan kebutuhan perkembangan kognitif siswa menurut pandangan konstruktivistik Jean Piaget dan Lev Vygotsky tidak terpenuhi secara optimal.

Menurut Susanti et al. (2024), metode ceramah yang berlangsung terus-menerus menciptakan kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Demikian pula, Sasongko et al. (2025) menemukan bahwa kurangnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa mudah bosan, kurang terlibat, dan mengalami penurunan fokus belajar. Sabitafh dan Bachtiar (2025) lebih lanjut menemukan bahwa pembelajaran drill tanpa variasi strategi berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa SD.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang menonjol antara pembelajaran menggunakan metode konvensional menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang berbasis digital seperti menggunakan Quizizz yang berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan ini bisa kita lihat dari nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,28 (kategori rendah) dan kelas eksperimen sebesar 0,52 (kategori sedang). Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru memiliki pengaruh langsung terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Ilyas et al. (2025) membuktikan bahwa terdapat perbedaan keefektifan dan hasil belajar antara metode ceramah dan penggunaan teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTs Al-Fathimiyyah. Selain data kuantitatif, deskripsi kasus mengindikasikan bahwa

pembelajaran dengan media digital menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran dengan ceramah yang berulang cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat, dan mudah kehilangan fokus karena jalannya pembelajaran bersifat satu arah.

Penggunaan metode ceramah yang monoton dalam jangka panjang menimbulkan kejenuhan belajar, penurunan minat, dan munculnya emosi negatif seperti bosan, lelah, dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran. Rizki Ananda Syahfitri et al. (2022) menyatakan bahwa kejenuhan belajar berdampak pada turunnya motivasi, prestasi rendah, dan emosi negatif seperti mudah tersinggung, lelah, dan gelisah. Keadaan ini berdampak langsung pada rendahnya motivasi intrinsik, sehingga siswa tidak memiliki dorongan kuat untuk belajar dan kesulitan mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Putri dan Neviarni (2013), prestasi merupakan puncak dari proses belajar yang menunjukkan keberhasilan belajar siswa. Rendahnya variasi metode dan media juga memperkuat gap antara potensi siswa dan capaian prestasi, karena proses pembelajaran tidak memberikan tantangan dan rangsangan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial siswa. Bila kondisi ini dibiarkan, dampaknya tidak hanya dirasakan pada level mikro berupa penurunan kualitas kecerdasan dan prestasi individu, tetapi juga pada level makro berupa penurunan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia.

Guru masih banyak bertahan menggunakan metode ceramah karena dianggap lebih praktis, mudah direncanakan, dan dapat diterapkan meski sarana prasarana TIK belum memadai. Di beberapa satuan pendidikan, keterbatasan fasilitas seperti perangkat gawai, jaringan



internet, dan media pembelajaran digital menjadi hambatan untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Yustikia (2019) menegaskan bahwa sarana dan prasarana memiliki hubungan penting dengan pembelajaran; proses pembelajaran yang tidak menggunakan sarana dan prasarana yang baik akan berdampak kurang baik dan proses belajar dinilai akan kurang bermakna.

Di sisi lain, masih terdapat kesenjangan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran kreatif dan memanfaatkan media digital, sehingga RPP yang digunakan cenderung berulang dari tahun ke tahun dengan model aktivitas yang serupa. Sasongko et al. (2025) menegaskan bahwa kemampuan guru dalam merancang pembelajaran kreatif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Faktor lingkungan, dukungan kebijakan sekolah, dan budaya pembelajaran yang sudah terbiasa berpusat pada guru turut menguatkan kecenderungan penggunaan metode ceramah yang monoton.

Untuk mengatasi pembelajaran monoton, penelitian mengusulkan penerapan metode pembelajaran variatif dan interaktif yang memadukan ceramah dengan diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, permainan edukatif, pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan media digital seperti Quizizz. Ilham (2025) menunjukkan bahwa model project-based learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. Penggunaan media digital dinyatakan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena menghadirkan unsur permainan, tantangan, dan umpan balik langsung sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.

Bangsa (2024) membuktikan bahwa pengembangan model pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, sementara Fahrurrazi dan

Jayawardana (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Salamah et al. (2025) menemukan bahwa strategi guru melalui pembelajaran interaktif di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengalaman implementasi di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah dan SD Negeri 09 Kabawetan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif yang terencana dan mengintegrasikan media digital, pendekatan kontekstual, serta aktivitas kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selain inovasi metode, penguatan peran guru sebagai motivator, fasilitator, dan pengelola kelas menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menumbuhkan minat belajar siswa. Nurmala (2023) menegaskan bahwa peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik. Guru diharapkan mampu memberikan umpan balik konstruktif, penghargaan, serta menetapkan tujuan belajar yang jelas agar siswa merasakan keberhasilan dan tumbuh rasa percaya diri dalam proses belajar. Sihotang dan Sitinjak (2024) serta Sihotang et al. (2023) menunjukkan bahwa strategi guru yang tepat berperan dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Hasil kajian menunjukkan bahwa masalah utama bukan terletak pada metode ceramah itu sendiri, melainkan pada praktik pembelajaran yang monoton, tidak variatif, dan kurang memanfaatkan teknologi sesuai tuntutan zaman. Kurniawati (2022) menegaskan bahwa rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi banyak faktor, termasuk guru, sarana prasarana, dan kebijakan. Integrasi media digital interaktif seperti Quizizz, ditopang oleh peningkatan kompetensi guru dan perbaikan sarana prasarana,



terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Demikian pula, Zubaidah et al. (2016) membuktikan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPA SD dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, perbaikan kualitas pendidikan menuntut sinergi antara guru, sekolah, dan pemangku kebijakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran yang variatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, baik di tingkat SD maupun SMP. Upaya tersebut diharapkan mampu mengurangi praktik pembelajaran monoton dan menjawab tantangan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Praktik pembelajaran yang didominasi metode ceramah secara terus menerus cenderung menurunkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang konvensional yang berpusat pada guru, minim variasi media, serta kurang memberi ruang interaksi membuat siswa pasif, mudah jenuh, dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman materi dan prestasi belajar, sebagaimana tercermin pada hasil N-Gain kelas kontrol yang berada pada kategori rendah. Sebaliknya, penerapan pembelajaran berbasis media digital interaktif seperti Quizizz terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi serta meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, permasalahan utama bukan terletak pada metode ceramah itu sendiri, melainkan pada penggunaannya yang tidak variatif dan kurang terintegrasi dengan strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya

sistematis untuk mengurangi pembelajaran monoton melalui penerapan metode yang variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, dengan memadukan ceramah, diskusi, kerja kelompok, serta pemanfaatan media digital. Dukungan peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana prasarana, dan kebijakan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsa, W. N. W. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dalam Belajar Bahasa Arab. *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa*, 1(2), 208–215.
- Fahrurrazi, F., & Jayawardana, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 102–110.
- Ilham, I. (2025). Project-based learning model improves mathematics learning outcomes in elementary school students. *ACOpen Journal*.
- Ilyas, D. I. F., et al. (2025). Analisis Perbandingan Keefektifan dan Hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* Vol.2(3). 742-754. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1015>
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas



- pendidikan di Indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Nurmala, E. S. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rizki, Ananda Syahfitri, et al. (2022). Kejenuhan Belajar: Dampak dan Pencegahan. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).
- Sabitafh, N., & Bachtiar, A. (2025). Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ide Guru*.
- Salamah, Putri, C. J., Nuraziza, Q., Lestari, P. A., & Maharani, K. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(1), 21–26.
- Sasongko, T. A., Arisandi, D., Siti Samiyati, S., & Wulansari, S. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui inovasi media interaktif: Studi pengabdian di SDN 2 Ngindeng. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, Sinta 5.
- Sihotang, D. O., & Sitinjak, R. (2024). Strategy of teacher in improving the learning outcomes of public junior high school students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1437–1444. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sihotang, D. O., Sinulingga, A. A., & Tarigan, R. M. B. (2023). Strategi Guru Agama Katolik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *IJECA (Jurnal Internasional Pendidikan dan Aplikasi Kurikulum)*, 141.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Zubaidah, S., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2016). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan media konkret pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Tanjungpura Pontianak.