



## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V**

**Nurfaizah AP<sup>1</sup>, Andi Amparita Said<sup>2</sup>, Nurlaela Latief<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar, <sup>3</sup> Universitas Negeri Makassar Indonesia

Email: <sup>1</sup>[nurfaisah.ap@unm.ac.id](mailto:nurfaisah.ap@unm.ac.id)

<sup>2</sup>[andiamparitasaid168@gmail.com](mailto:andiamparitasaid168@gmail.com)

<sup>3</sup>[nurlaela.latief@unm.ac.id](mailto:nurlaela.latief@unm.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *True Experimental Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan dengan uji N-Gain diperoleh nilai *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,4 berada pada kategori sedang dan nilai *N-Gain Score* pada kelas kontrol sebesar 0,2 berada pada kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; *Quizizz*; Motivasi belajar

**Abstract:** This study aims to find out whether there is an effect of using *Quizizz* learning media on the learning motivation of fifth grade students at SDN 3 Lemba, Soppeng Regency. This study uses a quantitative research approach with the type of experimental research using a True Experimental Design research design. The results showed that there were differences in students' learning motivation between the experimental class and the control class. Then continued with the N-Gain test, the N-Gain Score for the experimental class was 0.4 in the medium category and the N-Gain Score for the control class was 0,2 in the low category. It can be concluded that the use of *quizizz* learning media has a significant effect on the learning motivation of fifth grade students at SDN 3 Lemba, Soppeng Regency

**Keywords:** Learning media; *Quizizz*; Learning motivation.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh sebuah pengalaman. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses transfer ilmu dari dua arah yakni antara guru dan siswa. Sehingga, seorang guru harus menguasai metode, strategi, model maupun media pembelajaran

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun.

Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dimaksudkan agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajarannya. Oleh karenanya, seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang diampu. Menurut

Indah Wahyuni (2019: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa membantu untuk mempermudah dalam mendapatkan suatu informasi serta meningkatkan semangat belajar sehingga media bisa mewujudkan tujuan pendidikan untuk melakukan pembelajaran secara efektif.

Motivasi dapat bersumber dari diri seseorang maupun dari luar diri seseorang yaitu berupa lingkungan yang menentukan kualitas diri seseorang. Menurut (Setiawan, 2020) motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dengan adanya motivasi, individu memiliki keinginan untuk melakukan suatu tindakan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun motivasi belajar menurut (Kompri, 2016) motivasi belajar merupakan segi kewajiban yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kemalangan psikologis siswa.

Berdasarkan pendapat di atas motivasi belajar adalah perkembangan yang dialami siswa yang dilihat dari kondisi fisiologis dan kematangan fisiologis yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar yang bersumber dari siswa itu sendiri maupun dari faktor luar diri siswa.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah adanya motivasi dalam belajar. Menurut Suryabrata dalam Djaali (2012) Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Hal ini sejalan dengan permendikbud No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jadi, guru harus selalu berfikir kreatif dan inovatif agar

dapat membantu siswa membangun motivasi belajarnya dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa akan menjalani proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng menemukan masalah dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut adalah rendahnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut diakibatkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa karena penggunaan media yang bersifat konvensional.

Guru diharapkan untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam motivasi belajar siswa adalah media yang berbasis teknologi karena dianggap sebagai media yang populer dan mengikuti perkembangan era 4.0. Salah satu media berbasis teknologi yaitu media berbentuk aplikasi yang memanfaatkan teknologi *android* salah satunya adalah media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* awalnya digunakan untuk permainan serta hiburan bagi anak-anak yang menyukai tantangan

Kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang dapat diaplikasikan di sekolah. Terlebih dalam situasi pandemi *covid19* yang melanda dunia seperti sekarang ini, teknologi memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Pengembangan teknologi yang terus dimanfaatkan berlanjut pada menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi online yaitu *Quizizz*. Menurut Aini Yulia Isratul (2019), *Quizizz* berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik dan berperan sebagai

admin atau pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home*. Sedangkan menurut Kompri (2016) *Quizizz* dideksripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif.

Media *Quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif belajar. Menurut Purba (2019) *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dalam penerapan media pembelajaran *quizizz*, siswa melakukan latihan di dalam kelas maupun di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik mereka yang memudahkan siswa dalam mengerjakan soal – soal latihan yang telah dibuat oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Quizizz* adalah sebuah *web tool* atau media pembelajaran yang berbasis *game* yang berupa pertanyaan interaktif untuk membantu guru dalam penilaian formatif.

Akhir-akhir ini peranan aplikasi *android* dimanfaatkan oleh para guru sebagai media pembelajaran. Menurut hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Ali and Zaini, 2020) menunjukkan bahwa *quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi siswa lebih tinggi dan hasil belajar akan menjadi lebih baik. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh (Wibawa, 2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, jika motivasi meningkat maka siswa lebih fokus dan maksimal memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai motivasi belajar pada siswa kelas V, adapun judul penelitian yang diajukan

yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis ini dipilih karena peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pendampingnya. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *True Eksperimental Design* dengan bentuk *pre non-test post non-test control grup design*. Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor motivasi belajar siswa. Data skor motivasi belajar siswa di peroleh dari data angket setelah di lakukannya perlakuan (*treatment*). Data motivasi belajar siswa di kelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat setuju, ragu – ragu, cukup setuju dan sangat setuju. Dan Analisis statistik inferensial penelitian ini menggunakan statistik parametris karena data yang digunakan adalah data rasio. Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t – tes, Independent Sampel t – tes* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua perlakuan yang berbeda. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 20*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *quizizz* siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng, mengetahui gambaran motivasi

belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng, mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa tes yang menggunakan skala Likert untuk mengukur perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran tematik. dan motivasi belajar siswa.

### **Gambaran hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran.**

Pelaksanaan proses pembelajaran tematik di kelas eksperimen dengan materi "Udara bersih bebas penyakit" dilakukan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan pemberian *pre non-test*, pertemuan II dan III pemberian perlakuan/treatment berupa penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada proses pembelajaran, dan *post non-test* dilakukan pada saat pertemuan IV. Begitupun pada kelas kontrol tetapi tidak memberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *quizizz*. *Pre non-test* dilakukan untuk mengukur motivasi belajar awal siswa dalam pembelajaran tematik sebelum diterapkan sebuah perlakuan/*treatment*, sedangkan *post non-test* dilakukan untuk mengukur motivasi belajar akhir siswa setelah diterapkan sebuah perlakuan/*treatment*.

Penggunaan media pembelajaran *quizizz* di kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 73,33% berada pada kategori efektif. Pada pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase 86,67% berada pada kategori sangat efektif. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan

bahwa terjadi peningkatan keterlaksanaan proses pembekajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz* dilihat dari persentase total yang diperoleh dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100%. Maka hasilnya menunjukkan pada pertemuan pertama masuk kategori efektif dan pada pertemuan kedua masuk pada kategori sangat efektif.

### **Analisis Statistik Deskriptif**

1. Data *pre non-test* siswa tentang motivasi belajar kelas eskperimen

*Pre non-test* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Senin 16 Agustus 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 86.74. Simpanan Baku (standar deviasi) sebesar 6.292, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 98 sedangkan nilai terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 77 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 21. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat. Berdasarkan tersebut, diketahui bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi dan tidak termotivasi. Untuk jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 2 orang dengan persentase 9.5%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 19 orang dengan persentase 90.5%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 89,76.

2. Data *pre non-test* siswa tentang motivasi belajarkelas kontrol.

*Pre non-test* motivasi belajar siswa

pada kelas kontrol dilakukan pada Kamis 19 Agustus 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 19 orang. Setelah data pre non-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata (*mean*) kelas kontrol eksperimen sebesar 86.42. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 4.574. Nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 96 sedangkan nilai terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 80 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 16. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi, termotivasi dan tidak termotivasi. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang termotivasi sebanyak 19 orang dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas kontrol berada pada kategori kurang termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 89,58.

### 3. Data *post non-test* siswa tentang motivasi belajar pada kelas eksperimen.

*Post non-test* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada Rabu, 18 Agustus 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 orang. Setelah data post non-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post non-test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *post non-test* kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data bahwa rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 137.57. Simpanan Baku (standar deviasi) sebesar 9.998, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 147 sedangkan nilai terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 111 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 36. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa jumlah siswa

yang memperoleh nilai kategori sangat termotivasi sebanyak 12 orang dengan persentase 57,14%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 9 orang dengan persentase 42,86%. Untuk kategori kurang termotivasi dan tidak termotivasi tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil post non-test pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat berminat, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 137,57.

### 4. Data *post non-test* siswa tentang motivasi belajar pada kelas control.

*Post non-test* motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dilakukan pada hari Sabtu 21 Agustus 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 19 orang. Setelah data post non-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post non-test siswa pada kelas control. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 107.68. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 12.037, nilai tertinggi (maksimal) 137 sedangkan nilai terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 88 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 49. Distribusi frekuensi diketahui jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat berminat sebanyak 1 orang dengan persentase 5.3%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori termotivasi sebanyak 14 orang dengan persentase 73.7%. Untuk kategori kurang termotivasi sebanyak 4 orang dengan persentase 21%. Untuk kategori tidak termotivasi tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil post non-test pada kelas kontrol berada pada kategori termotivasi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 107,68.

### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa.**

Data yang berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen menjadi syarat pelaksanaan analisis statistik parametrik. Jenis statistik parametrik yang digunakan dalam penelitian ini berupa *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan yaitu antara *pre non-test* kelompok eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol, serta *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi (0,05) dan membandingkan t hitung dengan t tabel.

1. Nilai *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol.

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 20. Dengan kriteria pengujiannya yaitu  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel 4.10, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ( $0,986 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 0,074. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai  $df = 38$  adalah 2,003. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ( $0,074 < 2,003$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

2. Nilai *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol.

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 20. Berikut tabel hasil pengujiannya: Dengan kriteria pengujiannya yaitu  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan  $H_0$  ditolak jika nilai

signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel 4.11, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *post non-test* kelas eksperimen dan *post non-test* kelas kontrol. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 5.704. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai  $df = 38$  adalah 2,003. Karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ( $5.704 > 2,003$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah pemberian perlakuan (treatment) berupa media pembelajaran quizizz dan hasil belajar siswa kelas kontrol setelah pemberian perlakuan (treatment) tanpa penggunaan media pembelajaran quizizz.

3. Uji peningkatan (N Gain)

Setelah diketahui hasil uji hipotesis *post non-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan pengujian dengan rumus Gain. Uji gain bertujuan untuk melihat peningkatan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang diolah menggunakan bantuan IBM Statistic Version 20.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh *N Gain score* pada kelas eksperimen mencapai 0,4 dengan kategori peningkatan sedang dan nilai *N Gain score* pada kelas kontrol mencapai 0,2 dengan kategori peningkatan rendah. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran quizizz ini terlihat dari keterlaksanaan setiap aspek dalam tahap media pembelajaran quizizz serta antusias dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran quizizz. Antusias ini dapat ditimbulkan karena adanya perasaan gembira selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Purba yang menjelaskan tentang aplikasi pendidikan berbasis *game* dengan menggunakan perangkat elektronik dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan serta membuatnya dikelas

interaktif dan menyenangkan. Adapun pada pembelajaran I terdapat 3 siswa yang mendapatkan *accuracy* 0% pada media pembelajaran *quizizz* karena terkendala oleh jaringan yang kurang stabil. Tetapi, pada pembelajaran II semua berhasil bergabung dalam media pembelajaran *quizizz* dengan *accuracy* 90%-100%.

Penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam proses pembelajaran ini turut menjadi bukti bahwa media pembelajaran *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang baik dan cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar. Hal ini karena media pembelajaran *quizizz* dapat dikembangkan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yang berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dapat diolah sendiri oleh guru. Menurut Aini (2019), yang diantaranya ketika siswa menjawab kuis dengan benar maka akan muncul poin yang didapat dalam satu soal, jika siswa salah dalam menjawab maka akan muncul jawaban yang benar, pada sesi akhir kuis akan ditampilkan review question serta kuis tersebut memanfaatkan pengembangan teknologi yang menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Ketepatan pemilihan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Gambaran motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil Analisis statistik deskriptif ditemukan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa motivasi belajar awal berada pada kategori kurang termotivasi menjadi kategori termotivasi sedangkan pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori kurang termotivasi dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz* motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat termotivasi. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang

diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan tanpa menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Motivasi belajar siswa terdiri dari 8 komponen yaitu penuh perhatian dan tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, kepuasan untuk berprestasi, percaya diri, tekun mengerjakan tugas, belajar mandiri, tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya, serta senang memecahkan soal. Pembelajaran saat ini menuntut pendidik agar menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian perlakuan di kelas eksperimen siswa antusias mengikuti pembelajaran. Perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari segi penuh perhatian dan tekun menghadapi tugas. Siswa penuh perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran dilihat dari segi siswa senang saat belajar dan merasa penasar jika tidak mengikuti proses pembelajaran serta tekun menghadapi tugas karena tugas yang diberikan disajikan dalam bentuk media pembelajaran *quizizz* sehingga siswa antusias mengerjakannya.

Secara keseluruhan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi perbedaan motivasi belajar pada masing-masing kelas. Terlihat saat siswa mengikuti proses pembelajaran online pada setiap pertemuan yang dilakukan dan hasil pengisian angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil pengisian angket pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz* menunjukkan adanya motivasi yang tinggi untuk belajar dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa adanya perlakuan yang diberikan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil pengujian hipotesis dengan membandingkan nilai probabilitas diperoleh nilai signifikan hasil jawaban angket post non-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai probabilitas  $0,003 < 0,005$  berarti  $H_0$

ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran kelas eksperimen berlangsung dengan sangat efektif, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan *nilai post non-test* kelas eksperimen yang berada pada kategori sangat termotivasi, sedangkan *nilai post non-test* kelas kontrol berada pada kategori termotivasi, dan ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng.

Adapun saran dalam peneleitin ini agar sebaiknya guru dalam mengajar untuk lebih mengefektikan penggunaan media pembelajaran khususnya media yang berbasis *quizizz* sehingga pembelajaran akan semakin efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam Stefi, Muhammad Taufik Syastra, 2015. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam.
- Aini Yulia Isratul, 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu.
- Ali, L.U., Zaini, M., 2020. Pemanfaatan program aplikasi google classroom sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan. *Society* 11, 27–34.
- Difany, dkk., 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media pembelajaran di tengah pandemic pada siswa SMA.
- Djaali, 2012. *Psikologi Pendidikan*.

- Jakarta: Bumi Aksara
- Emda, A., 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran.
- Fatimah, S., 2017. Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya.
- Kompri, 2016. Motivasi Pembelajaran Perspektif Gurudan Siswa. Mudyahardji, R., 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Purba, L.S., 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika.
- Setiawan, A.R., 2020a. Upaya meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (ipa) melalui bacaan populer.
- Setiawan, A.R., 2020b. Motivasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Adaptif Fisika menggunakan Naḍom Mabādī ‘Asyroh.
- Subrata, 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiono, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tafanao, T., 2018. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa.
- Uno, Hamzah B., 2016. Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan).
- Wibawa, R.P Astuti R.I & Pangestu B.A, 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media.