



# **Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kota Makassar**

*The Influence of Using the Quizizz Educational Game Media on the Learning Motivation of Fifth Grade Elementary School Students in Makassar City*

**Agustina\*, Hamzah Pagarra, Hartoto**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar, Indonesia, Makassar

\*Penulis Koresponden: [agstinaaa12@gmail.com](mailto:agstinaaa12@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media game edukasi quizizz, untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen dengan tipe nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar dengan jumlah siswa 42 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu VA dengan jumlah 21 siswa yang di pilih dengan teknik purposive Sampling. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, dan angket motivasi belajar siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi quizizz berjalan dengan baik

**Kata kunci:** Media Game Edukasi Quizizz, Motivasi Belajar

## **ABSTRACT**

*This research was conducted based on the problem of student learning motivation. The aim of this research is to find out the description of the use of educational game media Quizizz, to find out the picture of student learning motivation and to find out the influence of the use of educational game media Quizizz on the learning motivation of class V UPT SPF SD Negeri Sudirman III, Ujung Pandang District, Makassar City. This research is included in experimental research with a quantitative approach. The design used in this research is a quasi-experimental type with a nonequivalent control group design. The population in this study were all class V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar students with a total of 42 students. The sample in this research is VA with a total of 21 students selected using purposive sampling techniques. The data in this research was collected using observation sheets and student learning motivation questionnaires. The results of the descriptive analysis show that the use of the quizizz educational game media is going well*

**Keywords:** Quizizz Educational Game Media, Learning Motivation

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia pada saat ini dalam pelaksanaan mengalami perubahan yang cukup cepat. Pada pelaksanaannya jika tidak ditunjang dengan pembelajaran kreatif serta inovatif mengakibatkan materi dalam suatu muatan pelajaran yang disampaikan menjadi sulit diterima oleh siswa, pendidikan formal di Indonesia dilaksanakan dan dibagi dalam beberapa jenjang pendidikan masing-masing jenjang pendidikan formal memiliki lama pendidikan yang berbeda-beda dan sekolah dasar menjadi jenjang paling dasar pada pendidikan. Proses pendidikan yang dilakukan pada hakekatnya berlangsung seumur hidup. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam upaya membangun manusia ke arah yang lebih baik. Patta dkk (2022) pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk generasi penerus bangsa yang memilikisumber daya unggul secara soft skill dan hard skill berdaya saing nasional maupun global. Pendidikan saat ini berorientasi pada abad 21 dan berpusat pada perkembangan era revolusi industri yang mengedepankan pendidikan sebagai tombak utama karena pendidikan merupakan sektor strategis di dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran pengetahuan dan kemampuan yang diajarkan oleh pendidik melalui sebuah proses yang dinamakan proses 2 pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada BAB IV Standar Proses Pasal 19 ayat 1, berbunyi bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi Prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tersebut ditekankan bahwa proses pembelajaran

harus diselenggarakan dengan kreatif, menyenangkan, interaktif dan inspiratif agar dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa.

Motivasi dapat diartikan sebagai energi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat meningkatkan kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Menurut Cahyani dkk (2020) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk belajar, sehingga mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah energi yang dimiliki oleh seorang siswa untuk meningkatkan kemauan belajar dan mencapai sebuah tujuan. Hero & Sni (2018) mengatakan bahwa motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan tertentu. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Motivasi siswa dapat dilihat dari dorongan siswa untuk mau belajar dengan sendirinya. Adanya keinginan siswa untuk belajar juga dapat dipengaruhi jika siswa merasa tertarik akan suatu pelajaran.

Indikator dari motivasi menurut Uno (2014) adalah sebagai berikut: 1) terdapat keinginan untuk berhasil, 2) memiliki dorongan untuk belajar, 3) punyaharapan serta cita-cita, 4) menghargai proses pembelajaran, 5) terdapat hal yang menarik saat pembelajaran, 6) terdapat lingkungan belajar yang kondusif untuk siswa belajar. peran penting motivasi belajar meliputi: Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Jika anak yang sedang belajar menghadapi masalah dalam menentukan solusi, dan hanya dapat diselesaikan dengan bantuan hal-hal yang telah dilalui, motivasi dapat berperan dalam memperkuat pembelajaran, peran motivasi untuk memperjelas tujuan pembelajaran. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan makna pembelajaran. Jika apa yang dipelajari dapat

diketahui atau disukai oleh anak, maka anak akan tertarik untuk belajar. Motivasi menentukan kegigihan dalam belajar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Haryati (2021) dengan judul pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mampu menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Data penelitian yang diperoleh oleh Halimatus Solikah (2020) yakni dengan menggunakan teknik tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks persuasif. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $3,461 > 2,01$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol. Penggunaan media interaktif Quizizz juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $4,04 > 2,01$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Penelitian

#### 1) Gambaran Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz pada Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar

**Tabel 1.** Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Game Edukasi Quizizz.

|                              | <i>Treatment 1</i> | <i>Treatment 2</i> |
|------------------------------|--------------------|--------------------|
| Skor perolehan/skor maksimal | 37/52              | 50/52              |
| Persentase                   | 71%                | 96%                |
| Kategori                     | Cukup              | Baik               |

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatment 1* mencapai persentase sebesar 71% yang berada pada kategori cukup. Adapun untuk keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatment 2* mencapai persentase sebesar 96% yang berada pada kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi Quizizz pada pertemuan pertama masih banyak yang belum terlaksana dengan baik dan pada pertemuan kedua sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi Quizizz ini berlangsung dengan baik dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat dari kategori cukup menjadi baik.

#### 2) Gambaran Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil *Pre non test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

| Analisis Deskriptif | Nilai                               |                  |
|---------------------|-------------------------------------|------------------|
|                     | Statistik<br>Kelompok<br>Eksperimen | Kelompok Kontrol |
| Jumlah Sampel       | 21                                  | 21               |
| Nilai Terendah      | 101                                 | 102              |
| Nilai Tertinggi     | 120                                 | 124              |
| Rata-rata (Mean)    | 107.95                              | 111.00           |

|                       |        |        |
|-----------------------|--------|--------|
| Rentang nilai (Range) | 19     | 22     |
| Standar Deviasi       | 4.685  | 6.189  |
| Median                | 107.00 | 111.00 |
| Modus                 | 107    | 111    |

Sumber: IBM Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 2. dengan jumlah sampel kelompok eksperimen dan kelompok yang sama yaitu 21 siswa diperoleh data motivasi belajar siswa tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diperoleh pada *pre non test* nilai tertinggi dan nilai terendah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal ataupun motivasi belajar antara kedua kelompok tersebut tidak ada perbedaan. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 107.86 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 110.43 yang menunjukkan bahwa dari keseluruhan data tidak jauh berbeda. Selain itu data yang diperoleh pada *pre non test* rentang nilai (range) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data motivasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih rendah yaitu 4.693 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 6.013.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Data Angket motivasi Belajar

*Siswa Pre non test Kelompok Eksperimen*

| Nilai Interval   | Kategori | Frekuensi | Presentase  |
|------------------|----------|-----------|-------------|
| $X \geq 12$      | Tinggi   | 3         | 14%         |
| $10 \leq X < 12$ | Sedang   | 15        | 72%         |
| $X < 10$         | Rendah   | 3         | 14%         |
| <b>Total</b>     |          | <b>21</b> | <b>100%</b> |

Sumber: Tabulasi Nilai

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat kategori motivasi belajar siswa Kelompok Eksperimen, lebih di dominasi oleh siswa kategori sedang dengan persentase 72% dan frekuensi 15, kategori tinggi dengan presentase 14% dan frekuensi 3 dan untuk ketegori rendah dengan persentase 14% dan frekuensi 3. Berdasarkan hasil

analisis *pre non test* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dari hasil skor angket yang berisi 6 indikator motivasi belajar yang di isi siswa dari 21 orang, 15 orang diantaranya berada pada kategori sedang, 3 pada kategori tinggi, dan 3 pada kategori rendah.

kondisi awal tingkat kategori motivasi belajar siswa Kelompok Kontrol, lebih di dominasi oleh siswa kategori sedang dengan persentase 67% dan frekuensi 14 orang, kategori tinggi dengan persentase 14% dengan frekuensi 3 orang siswa dan kategori rendah 19% dengan frekuensi 4 orang siswa.

Berdasarkan hasil analisis *pre non test* motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dari hasil skor angket yang berisi enam indikator motivasi belajar yang di isi siswa dari 21 orang, 14 orang diantaranya berada pada kategori sedang, 4 pada kategori rendah dan tinggi sebanyak 3 orang sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar kelas kontrol pada *pre non test* kelompok kontrol relatif sama dengan *pre non test* kelompok eksperimen.

### 3) Data Post non test tentang motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

**Tabel 4.** Deskripsi Skor Nilai *Post non test* Siswa pada Kelompok Eksperimen terhadap Motivasi Belajar Siswa

| Analisis Deskriptif   | Nilai Statistik     |                  |
|-----------------------|---------------------|------------------|
|                       | Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
| Jumlah Sampel         | 21                  | 21               |
| Nilai Terendah        | 117                 | 107              |
| Nilai Tertinggi       | 138                 | 125              |
| Rata-rata (Mean)      | 125.52              | 113.81           |
| Rentang nilai (Range) | 21                  | 18               |
| Standar Deviasi       | 5.344               | 4.986            |
| Median                | 125.00              | 113.00           |
| Modus                 | 125                 | 110              |

Sumber: IBM Statistic Version 26

Sesuai dengan tabel 4. menunjukkan adanya signifikan terhadap motivasi belajar siswa antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 125.52 sedangkan nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol sebesar 113.81. Sementara itu data nilai *post non test* kelas eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Hal itu dapat diamati pada nilai rentang (range) antara kedua kelompok yang mana kelompok eksperimen sebesar 21 dan pada kelompok kontrol sebesar 18. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa data nilai *Post non test* berupa motivasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 5.344 di bandingkan data kelompok kontrol yaitu 4.986. Hasil rata-rata *post non test* kelompok eksperimen dengan menggunakan media game edukasi Quizizz lebih tinggi daripada rata-rata *post non test* kelompok kontrol dibuktikan dengan nilai mean dan nilai maksimum serta nilai minimum kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Data Angket motivasi Belajar Siswa *Post non test* Kelompok Eksperimen

| Nilai Interval     | Kategori | Frekuensi | Persentase  |
|--------------------|----------|-----------|-------------|
| $X \geq 131$       | Tinggi   | 4         | 19%         |
| $121 \leq X < 131$ | Sedang   | 15        | 71%         |
| $X < 121$          | Rendah   | 2         | 10%         |
| <b>Total</b>       |          | <b>21</b> | <b>100%</b> |

Sumber: Tabulasi Nilai

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa terjadi perbedaan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen meskipun masih tetap di dominasi oleh siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 71%, pada kategori tinggi persentase menjadi 19% dengan frekuensi 4, dan pada kategori rendah dengan persentase 10% dan frekuensi 2 siswa.

diketahui bahwa persentase siswa pada kategori tinggi 14% dengan frekuensi 3, sedang 72% dengan frekuensi 15 orang dan pada kategori rendah pada persentase 14% dengan frekuensi 3 orang. Sehingga diketahui bahwa angket motivasi belajar pada *post non test* eksperimen lebih tinggi dibanding kelas *post non test* kelompok kontrol.

#### 4) Pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa

**Tabel 6.** Hasil Uji *Independent sample t-test* antara *Pre non test* Kelompok Eksperimen dan *Pre non test* Kelompok Kontrol

| Data                                                   | T      | DF | Sig (2 tailed) | Keterangan                           |
|--------------------------------------------------------|--------|----|----------------|--------------------------------------|
| <i>Pre-non test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol | -1.799 | 40 | 0.080          | 0,080 > 0,05<br>=Tidak ada perbedaan |

Sumber: IBM Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 7. diatas dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 7.** Hasil Uji *Independent sample t-test* antara *Post non test* Kelas Eksperimen dan *Post non-test* Kelas Kontrol

| Data                                                    | T     | DF | Sig (2 tailed) | Keterangan                         |
|---------------------------------------------------------|-------|----|----------------|------------------------------------|
| <i>Post non-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol | 7.344 | 40 | 0.001          | 0,001 < 0,05<br>=<br>Ada perbedaan |

Sumber: IBM Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 8. diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *post non test* kelompok eksperimen dan *post non test* kelompok kontrol. Nilai  $t_{hitung}$  dari hasil pengujian diatas adalah 7.344. Nilai  $t_{tabel}$  yang taraf signifikannya taraf ( $7.344 > 2,021$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelompok

eksperimen setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media game edukasi Quizizz dengan motivasi belajar kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan (*treatment*) tanpa media game edukasi Quizizz.

### 3.2. Pembahasan

#### 1) Gambaran Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

Subjek penelitian ini yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol bertindak sebagai pembanding untuk kelompok eksperimen karena dalam proses pembelajaran pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media game edukasi Quizizz. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi quizizz dapat dikatakan berlangsung dengan baik yang dibuktikan dari persentase keterlaksanaan proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak empat pertemuan yaitu pertemuan pertama melakukan *pre non test* kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) pertama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pertemuan kedua dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kedua pada kelas eksperimen, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian *post non tes* pada kedua kelas tersebut. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran penggunaan media game edukasi Quizizz. dikategorikan cukup, hal tersebut dikarenakan sebagian besar indikator dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan cukup baik. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong lebih baik dengan presentase keterlaksanaan meningkat dari pertemuan sebelumnya, hal ini dikarenakan indikator keterlaksanaan lebih ditingkatkan dengan lebih memperhatikan kembali langkah- langkah penggunaan media game edukasi Quizizz dengan melihat keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan awal yang menjadi bahan evaluasi pertemuan berikutnya. Sehingga, pembelajaran

menggunakan media game edukasi Quizizz terlaksana dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan Haryati (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan penggunaan aplikasi Quizizz berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mampu menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, tidak terlepas dari peran guru dalam mengamati langkah-langkah pembelajaran media game edukasi qizzizz dengan tepat. Penggunaan media game edukasi Quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam berkomunikasi, dan berinteraksi untuk lebih merespon dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 2) Gambaran Motivasi Belajar Siswa Setelah Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

Gambaran motivasi belajar siswa terlihat dari hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelompok eksperimen meningkat. Kategorisasi skor motivasi belajar siswa pada analisis deskriptif ini terdiri dari 3 kategori yakni tinggi, sedang dan rendah yang telah di buat berdasarkan data pengisian angket.

Berdasarkan hasil *pre non test* kelompok eksperimen yang menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar siswa tidak jauh beda dengan kelompok kontrol menunjukkan hasil nilai rata-rata, nilai maksimum dan nilai minimum yang hampir sama, ini membuktikan bahwa tidak terlalu banyak perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen maupun kontrol pada saat pengisian *pre non test*.

Pengisian *post non test* yang dilakukan setelah memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen menggunakan media game edukasi Quizizz dan kelompok kontrol tidak menggunakan media game edukasi Quizizz yang menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditandai dengan hasil *post non test* Kelompok eksperimen memiliki jumlah siswa pada kategori tinggi dan sedang lebih banyak jika dibandingkan

dengan kelompok kontrol, serta nilai rata-rata dan nilai maksimun lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

### 3) Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

Pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui analisis statistic inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil data pre non test dan post non test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara pre non test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta post non test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan kedua kelompok data dinyatakan homogeny. Tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan ststistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media game edukasi Quizizz dalam pembelajarn dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media game edukasi Quizizz. Dari hasil statistik menggunakan uji independent sample t-Test diperoleh perbedaan motivasi belajar siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan, serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan denga uji independent sample t-Test diperoleh nilai signifikan t lebih kecil dari nilai probabilitas, maka  $H_0$  (Hipotesis null) ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima.

Adanya pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap

motivasi belajar siswa kelas V ini tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki media game dukasi Quizizz. Sejalan dengan pendapat Rafika (2021) bahwa media ini memiliki keunggulan tersendiri dimana pembelajaran yang menekankan sikap jujur kepada siswa pada saat mengerjakan soal, karena pada saat mengerjakan soal siswa tidak bisa menyontek karena soal yang diberikan dilakukan sesara acak. Pengaruh media game edukasi Quizizz pada saat pembelajaran terlihat dari motivasi siswa saat mendengarkan penjelasan guru, semngat siswa mencari jawaban sendiri pada saat mengerjakan soal. Salah satu penelitian terdahulu yang juga menyatakan bahwa media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu Haryati (2021) dengan judul pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berbasis game dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mampu menarik minat belajar pesert a didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

- 1) Gambaran Penggunaan media game edukasi quizizz pada siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar terlaksana dengan baik.
- 2) Gambaran motivasi belajar siswa kelompok ekperimen pada kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar lebih tinggi jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelompok kontrol.
- 3) Penggunaan media game edukasi Quizizz memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan skor yang diperoleh dan perbedaan signifikan pada nilai probabilitas antara kelompok eksperimen melalui

pemberian perlakuan (*treatment*) penggunaan media game dukasi Quizizz dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media game edukasi Quizizz dengan nilai probabilitas  $0.001 < 0.05$  dan  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  ( $7.344 > 2.021$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al- Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.  
<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Emda. A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.
- Hero, H., & Sni, M. E. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139.  
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1568>  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Haryati, I. (2021). *Universitas islam negeri sunan ampel surabaya fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiah juli 2021*. 15.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Uno, H. (2014). *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.