Phinisi Integration Review
Vol. 5, No. 3, Oktober 2022 Hal 677-686
Website: http://ojs.unm.ac.id/pir
p-ISSN: 2614-2325 dan e-ISSN: 2614-2317

Pengaruh Pemberian Tugas Melalui Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di MAN 2 Makassar

Seila Fhebrianti Sharief[1], Ima Kesuma[2], Abdurrahman Sakka[3]

[1] Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan, MAN 2 Kota Makassar, Indonesia
[23] Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar
[123]Email: fh.seila@gmail.com, andi.ima.kesuma@unm.ac.id, abdul.rahman8304@unm.ac.id

Abstract. This study aims to examine (1) the influence of task giving through Quizizz on students' learning motivation in History learning at MAN 2 in Makassar City, (2) the influence of task giving through Quizizz on learning outcomes in History learning at MAN 2 in Makassar City, and (3) the influence of task giving through Quizizz and without Quizizz on students' motivation and learning outcomes in History learning at MAN 2 in Makassar City. The type of research used is quasi-experimental. The population was all students in grade XI IPS at MAN 2 in Makassar. The research samples were grade XI IPS 1 and XI IPS 3 with 36 students. The data analysis techniques used were descriptive analysis and inferential analysis. The results of the study reveal that (1) there is a difference in learning motivation in the class assigned with a Quizizz with tcount 89.39 and the class without given the Quizizz with tcount 86.64, (2) there are differences in learning outcomes in the class assignment with Quizizz with tcount 87.86 while the other class without the Quizizz obtained tcount 78.72, and (3) task giving through Quizizz gives good influence on students' motivation and learning outcomes in History learning at MAN 2 in Makassar City.

Keywords: Task; Media; Quizizz; Motivation; Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh pemberian tugas melalui Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di MAN 2 Kota Makassar. (2) mengetahui pengaruh pemberian tugas melalui Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di MAN 2 Kota Makassar. (3) mengetahui pengaruh pemberian tugas melalui Quizizz dan bukan melalui Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di MAN 2 Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan populasi adalah seluruh peserta didik di kelas XI IPS di MAN 2 Makassar. Sampel penelitian ini yaitu XI IPS 1 dan XI IPS 3 dengan jumlah 36 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adlah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas yang diberi penugasan melalui Quizizz dengan t_hitung 89,39 dan kelas yang tidak diberikan perlakuan dengan t_hitung 86,64. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang diberikan penugasan melalui Quizizz dengan perolehan t_hitung 87,86 sedangkan pada kelas lain yang tidak diberi perlakuan memperoleh t_hitung 78,72. (3) Pemberian tugas melalui Quizizz memberi pengaruh baik terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di MAN 2 Kota Makassar

Kata Kunci: Penugasan; Media; Quizizz; Motivasi; Hasil Belajar

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan agar mampu menghantar peserta didik untuk memaksimalkan kualitas diri melalui peningkatan potensi diri, hubungan dengan lingkungan dan masyarakat serta kepada Tuhannya. Sejalan dengan defenisi pendidikan menurut GBHN 1988 yaitu, Pendidikan Nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan serta harkat dan martabat bangsa, mewujudkan manusia serta masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkualitas, dan mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya serta dapat memenuhi kebutuhan pembangunan nasional dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa."

Memahami makna pendidikan nasional, maka arah belajar dan pembelajaran ditujukan untuk menggali potensi peserta didik hidup lebih mandiri, kreatif, inovatif dan berperan nyata dalam lingkungan dan di tengah masyarakat. Selain itu, pembelajaran diharapkan pula mengikuti tren teknologi informasi digital demi pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif dan dinamis.

Adanya pandemi Covid – 19 menuntut pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik sesuai dengan keadaan yakni secara daring maupun sistem PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) yang mulai diselenggarakan disatuan pendidikan. Penggunaan media belajar semakin digiatkan demi terselenggaranya proses belajar dari rumah. Penggunaan media pembelajaran nyatanya mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi, respon belajar hingga mampu mempengaruhi psikologi peserta didik (Hamalik, 1977). Melalui media belajar khususnya berbasis teknologi memungkinkan guru menciptakan metode belajar kreatif dan dinamis ditengah pembelajaran masa pandemi.

Salah satu metode yang seringkali dipilih oleh guru dalam pembelajaran" demi mengetahui keaktifan serta hasil belajar peserta didik yakni metode pemberian tugas. Metode ini menjadi acuan untuk mengetahui sebatas mana pemahaman materi pada peserta didik melalui pengerjaan tugas. Penilaian secara konvensional yang biasa digunakan pada metode ini ternyata memberi respon yang lambat sehingga partisipasi peserta didik menjadi tidak maksimal dalam prosesnya (Shihab, 2021). Apalagi ketika pembelajaran berlangsung pada keadaan daring yang tidak mempertemukan guru dan peserta didik langsung untuk melakukan penilaian secara fisik pada tugas.

Masalah lain yang terjadi ketika pandemi pada pembelajaran adalah pemberian tugas oleh tiap – tiap mata pelajaran yang hampir dilakukan oleh guru sebagai bentuk laporan aktifitas peserta didik dalam kegiatan belajar di rumah. Hal ini menjadikan peserta didik terbebani dengan waktu yang menyita lebih banyak dalam penyelesaian tugas daripada mendapatkan esensi materi yang sesungguhnya.

Di madrasah yang merupakan bagian dari satuan pendidikan memiliki jumlah mata pelajaran lebih banyak dibanding sekolah umum. Jam pembelajaran yang lebih panjang dengan pemberian tugas yang memungkinkan juga lebih banyak akhirnya menjadi masalah tersendiri pada peserta didik yang mengenyam pendidikan formal di madrasah.

Untuk menyikapi kekurangan tersebut, teknologi hadir sebagai media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran."Mampu menjadi media sumber belajar ataupun sebagai alat untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran yang dinamis. Teknologi dalam pembelajaran menurut Bukik Setiawan yakni : Peran teknologi mampu melampaui tampilan hingga hal yang esensial dalam pembelajaran. Umpan balik instan yaitu pesan yang informatif, spesifik dan langsung diberikan ketika terjadi kesalahan atau keberhasilan. Umpan balik instan ini yang nanti menjadi pencerahan bagaimana pemberian tugas mampu dikerjakan lebih baik dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik lewat media berbasis teknologi (Shihab, 2021:174)

Melalui umpan balik instan, kekurangan pada penilaian konvensional dapat diminimalisir oleh guru melalui pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran. Menurut Momon Sudarma media belajar terbagi atas dua jenis yaitu realia (nyata) dan multimedia (Sudarma, 2021). Pada jenis media mutimedia, terbagi lagi menjadi multimedia linear contohnya video dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran, web dan virtual. Media interaktif inilah yang bisa menjadi pilihan dalam mengkolaborasikan metode pemberian tugas agar

pembelajaran lebih kreatif dan dinamis. Media yang dapat dipilih yakni Quizizz sebagai aplikasi web tool yang dapat diakses melalui internet ataupun menginstal aplikasinya pada android.

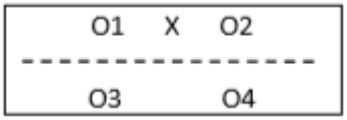
Selanjutnya permasalahan pembelajaran masa pandemi yang mengharuskan peserta didik menyelesaikan penugasan lebih lama, mendorong guru untuk lebih efisien dalam merancang pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia interaktif diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan esensi materi yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sebagaimana permasalahan diatas, kondisi tersebut juga mempengaruhi aktiftas belajar peserta didik di MAN 2 Kota Makassar yang juga menerapkan pembelajaran daring dan PTMT yang berdasar pada regulasi Kementrian Agama dan Surat Edaran pemerintah setempat mengenai penanganan masa pandemi terkait pada aktifitas pembelajaran di satuan pendidikan Madrasah. Melalui permasalahan ini, peneliti termotivasi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan kreatif demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media"belajar Quizizz. Melalui penelitian ini, peneliti memilih judul "Pengaruh Pemberian Tugas Melalui Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajarn Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di MAN 2 Kota Makassar".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan desain" eksperimen berupa perbandingan kelompok statik atau menggunakan *Pretest Posttest Non-Equivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian penugasan melalui media Quizizz. Pada penelitian ini sampel terdiri dari dua kelompok. Kelompok pertama menggunakan penugasan berbantuan media Quizizz sedangkan kelompok kedua sebagai kelompok pembanding merupakan kelompok yang diberikan penugasan tanpa media Quizizz.

Setelah diberikan tindakan maka "motivasi belajar dan hasil belajar dikukur. Nilai yang didapat ialah *posttest* masing-masing dari motivasi belajar dan hasil belajar. Kemudian nilai dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada kelas kontrol. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada" skema dibawah :



Gambar 3.1 Desain Penelitian
(Sugiono, 2020:120)

Keterangan :
O1, X, O2 : Pembelajaran menggunakan media diorama (Kelas Eksperimen)
O3 & O4 : Pembelajaran menggunakan pembelajaran langsung (Kelas Kontrol)
X : Penggunaan Media diorama
O1 – O3 : Pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol
O2 - O4 : Posttest untuk kelas eksperimen dan control Definisi.

Defenisi operasional variabel pada penelitian ini adalah penugasan melalui Quizizz, Motivasi belajar dan Hasil belajar. Metode penugasan merupakan salah satu metode yang biasanya diberlakukan guru dalam pembelajaran dengan tujuan mengetahui sejauh mana pemahaman materi peserta didik. Quizizz merupakan media interaktif yang mudah dipergunakan oleh siapapun. Media Quizizz biasanya di kolaborasikan pada bagian penilaian pembelajaran atau pemberian tugas/soal. Motivasi belajar merupakan dorongan yang bersifat internal ataupun eksternal dari dalam diri individu untuk tergerak dalam usaha belajar yang dapat diamati pada perubahan perilaku dan pola pikir sesuai pada tujuan belajar yang didesain. Motivasi belajar peserta didik apat diukur menggunakan angket (kuisioner). Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku peserta didik yang didapat melalui pengalaman dan kebiasaan belajar yang mampu terlihat pada pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang yang diperoleh peserta didik sebelum dan setelah pemberian tugas melalui *quizizz.* Hasil belajar diukur melalui test pada materi penugasan dalam bentuk pilihan ganda.

Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI IPS di MAN 2 Kota Makassar yang berjumlah 141 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020). Adapun yang menjadi

sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Penetapan kelas ini berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan yang relatif homogen, terlihat dari data hasil belajar yang diperoleh oleh peneliti. Pertimbangan selanjutnya peserta didik di kelas XI sudah lebih mampu" beradaptasi pada lingkungan dan sistem belajar sekolahnya dibanding kelas X yang memungkinkan mengalami *culture shock* dan kelas XII yang lebih diarahkan pada persiapan ujian – ujian akhir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dioraa terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar menurut Sukardi (2013: 139) mengukur penguasaan dan kemampuan siswa setelah selama kurun waktu tertentu menerima proses belajar mengajar dari guru. Sedangkan dokumentasi merupakan pengkajian terhadap dokumen-dokumen yang menunjang penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Analisis statistik bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi dan hasil belajar. Tekhnik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis deskriptif tersebut dimaksudkan untuk meneliti atau memberikan gambaran mengenai karakteristik hasil belajar peserta didik seperti nilai tertinggi, nilai rata-rata, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi. Sedangkan teknik analisis statistik inferensial digunakan untuk menetapkan sejauh mana peneliti menyimpulkan hasil penelitian dari data yang diperoleh dalam kelompok subjek yang terbatas dalam hal ini adalah sampel bagi populasi peneliti. Dengan kata lain digunakan untuk menguji hipotesis dengan menerapkan statistik t. Sebelumnya akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

a. Data Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Menggunakan Penugasan Quizizz

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai pre test dan post test siswa yang diberikan penugasan melalui Quizizz selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 :

Tabel 4.3 Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Pre Test	Post Test
Jumlah sampel (N)	36	36
Mean	82,42	89,39
Median	84	89,5
Nilai Minimum	64	82
Nilai Maksimum	91	98

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata motivasi awal (pre test) peserta didik sebelum penerapan tindakan adalah 82,42. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebar dari skor terendah 64 sampai dengan skor tertinggi 91. Dan nilai skor rata-rata motivasi akhir (post test) peserta didik setelah penerapan tindakan adalah 89,39. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebar dari skor terendah 82 sampai dengan skor tertinggi 98. Dapat dikatakan terdapat perubahan peningkatan nilai sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Jika skor pre test dan post test tersebut dikelompokkan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, sangat rendah maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperi pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pre Test dan Post Test Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

RENTANG	KATEGORI	KELAS EKSPREIMEN			
		PRE TES		POST TEST	
		FREKUENSI	PRESENTASI	FREKUENSI	PRESENTASI
100 - 84	Sangat Tinggi	19	53%	33	92%
83 - 68	Tingg	14	39%	3	8%
67 - 52	Cukup	3	8%	0	0
51 - 36	Rendah	0	0	0	0
35 - 0	Sangat Rendah	0	0	0	0

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil distribusi nilai motivasi peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media diorama sebagian besar berada kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi dimana dari seluruh peserta didik yaitu sebanyak 36 orang ada 3 peserta didik atau 8% yang memperoleh skor angket pada interval berada pada kategori cukup, ada 14 peserta didik atau 39% yang memperoleh skor angket pada kategori tinggi, dan ada 19 peserta didik atau 53% yang memperoleh skor angket pada kategori sangat tinggi.

Sedangkan setelah diterapkan pemberian tugas melalui Quizizz sebagian besar berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dimana dari seluruh peserta didik yaitu sebanyak 36 orang. Ada 3 peserta didik atau 8% yang memperoleh skor angket pada interval yang berada pada kategori tinggi dan ada 33 peserta didik atau 92% yang memperoleh skor angket pada interval yang berada pada kategori sangat tinggi. Jadi secara umum, data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran sejarah oleh peserta didik. Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan peserta didik diperkuat oleh data peningkatan nilai motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan persamaan Normalisasi Gain. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Nilai N Gain Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi		Kategori
	Eksperimen	Presentase	
0,7≤N-g<1,0	3	8%	Tinggi
0,3≤N-g<0,7	21	57%	Sedang
0≤N-g<0,3	12	33%	Rendah

Tabel di atas menunjukkan bahwa besarnya peningkatan nilai motivasi belajar IPS peserta didik dengan normalisasi Gain sebelum dan sesudah diajar dengan penugasan berbantuan Quizizz. Hasil yang diperoleh adalah bahwa peserta didik mengalami nilai motivasi belajar peserta didik pada kategori sedang dengan persentase yang cukup besar.

b. Data Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Menggunakan Penugasan Tanpa Quiziz

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai pre test dan post test siswa yang diberikan penugasan tanpa Quizizz selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Pre Test	Post Test
Jumlah sampel (N)	36	36
Mean	79,53	84,64
Median	81	84,5
Nilai Minimum	63	71
Nilai Maksimum	90	94

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata motivasi awal (pre test) peserta didik sebelum penerapan pembelajaran adalah 79,53. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebar dari skor terendah 63 sampai dengan skor tertinggi 90. Dan nilai skor rata-rata motivasi akhir (post test) peserta didik setelah penerapan pembelajaran langsung adalah 86,64. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebar dari skor terendah 71 sampai dengan skor tertinggi 94. Dapat dikatakan terdapat perubahan peningkatan nilai sebelum diberikan pembelajaran langsung dan setelah diberikan pembelajaran langsung. Jika skor pre test dan post test tersebut dikelompokkan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, sangat rendah maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperi pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pre Test dan Post Test Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

RENTANG	KATEGORI	KELAS KONTROL			
		PRE TES		POST TEST	
		FREKUENSI	PRESENTASI	FREKUENSI	PRESENTASI
100 - 84	Sangat Tinggi	13	36%	23	64%
83 - 68	Tingg	21	59%	13	36%
67 - 52	Cukup	2	5%	0	0
51 - 36	Rendah	0	0	0	0
35 - 0	Sangat Rendah	0	0	0	0

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil distribusi nilai motivasi peserta didik sebelum diterapkan penugasan paper atau penugasan tanpa Quizizz sebagian besar berada kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi dimana dari seluruh peserta didik yaitu sebanyak 36 orang ada 2 peserta didik atau 5% yang memperoleh skor angket pada interval berada pada kategori

cukup, ada 21 peserta didik atau 59% yang memperoleh skor angket pada kategori tinggi, dan ada 13 peserta didik atau 36% yang memperoleh skor angket pada kategori sangat tinggi.

Sedangkan setelah diterapkan pembelajaran penugasan paper atau tanpa Quizizz sebagian besar berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dimana dari seluruh peserta didik yaitu sebanyak 36 orang. Ada 13 peserta didik atau 36% yang memperoleh skor angket pada kategori tinggi dan ada 23 peserta didik atau 64% yang memperoleh skor angket pada interval yang berada pada kategori sangat tinggi.

Jadi secara umum dara tersebut menunjukan terjadinya peningkatan motivasi peserta didik sebelum pemberian tugas paper dan setelah penerapan perlakuan.

Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan peserta didik sebelum dan sesudah perlaukan diperkuat oleh data peningkatan nilai motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan persamaan Normalisasi Gain. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Nilai N Gain Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi		Kategori
	Eksperimen	Presentase	
0,7≤N-g<1,0	0	0%	Tinggi
0,3≤N-g<0,7	12	33%	Sedang
0≤N-g<0,3	24	67%	Rendah

Tabel di atas menunjukkan bahwa besarnya peningkatan nilai motivasi belajar peserta didik dengan normalisasi Gain sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan penugasan melalui Quzizz. Hasil yang diperoleh adalah bahwa peserta didik mengalami nilai motivasi belajar peserta didik pada kategori rendah dan sedang.

c. Data Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Menggunakan Penugasan Quizizz

Hasil analisis statistik deskriptif berdasarkan skor hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan pemberian penugasan berbantuan Quizizz dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.9 Uji Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Pre Test	Post Test
Jumlah sampel (N)	36	36
Mean	58,67	87,86
Median	54,5	88
Nilai Minimum	19	81
Nilai Maksimum	82	100

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar dari 36 peserta didik kelas eksperimen sebelum pemberian tugas melalui Quizizz menunjukkan nilai yang meningkat dari sebelum dan setelah perlakuan. terdapat perbedaan rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 58,67 sebelum diberikan perlakuan dan meningkat menjadi 87,86 setelah diberikan perlakuan. sementara itu, untuk nilai tertinggi diperoleh sebesar 82 sebelum dilakukan perlakuan dan meningkat menjadi 100 setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil belajar kelompok eksperimen secara keseluruhan, maka nilai hasil belajar peserta didik dapat dikelompokan menjadi :

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

RENTANG	KATEGORI	KELAS EKSPREIMEN			
		PRE TES		POST TEST	
		FREKUENSI	PRESENTASI	FREKUENSI	PRESENTASI
100 - 94	Amat Baik			8	22%
93 - 87	Baik			10	28%
86 - 80	Cukup	6	17%	18	50%
79 - 0	Kurang	30	83		

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen sebelum dan sesudah diajar melalui penugasan berbantun Quizizz. Berdasarkan dari hasil pengolahan data di atas sebelum diberikan perlakuan dinyatakan bahwa kategorisasi hasil belajar peserta didik berada pada kategori kurang dan cukup serta tidak ada yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Kategori rendah memiliki persentase lebih tinggi. Setelah diberikan perlakuan atau diajar menggunakan media diorama, persentase jumlah peserta didik yang berada pada karegori sangat baik, baik, dan

cukup. Tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori kurang.

Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan peserta didik sebelum dan sesudah diajar pemberian tugas melalui Quizizz diperkuat oleh data peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan persamaan Normalisasi Gain. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Nilai N Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen

interval	frekuensi		Kategori
	Eksperimen	Frekuensi	
0,7≤N-g<1,0	19	53%	Tinggi
0,3≤N-g<0,7	15	42%	Sedang
0≤N-g<0,3	2	5%	Rendah

Tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan normalisasi Gain sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau yang diajar dengan menggunakan media diorama. Hasil yang diperoleh adalah bahwa peserta didik mengalami nilai hasil belajar peserta didik pada kategori tinggi sebanyak 19, kategori sedang sebanyak 15, dan kategori rendah sebanyak 2.

d. Data Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Menggunakan Penugasan Tanpa Quiziz

Hasil analisis statistik deskriptif berdasarkan skor hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan pemberian penugasan paper atau tanpa Quizizz dapat dilihat pada tebel berikut :

Tabel 4.12 Uji Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Pre Test	Post Test
Jumlah sampel (N)	36	36
Mean	64,28	78,72
Median	62	76
Nilai Minimum	38	67
Nilai Maksimum	81	90

Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar dari 36 peserta didik pada kelas kontrol sebelum diajar dengan menggunakan pembelajaran langsung atau tanpa diberikan perlakuan menunjukkan nilai yang meningkat dari sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran. Terdapat perbedaan rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 64,28 sebelum diberikan penugasan melalui paper dan meningkat menjadi 78,25 setelah diberikan penugasan paper. Sementara itu, untuk nilai tertinggi diperoleh sebesar 81 sebelum dilakukan pembelajaran langsung dan meningkat menjadi 90 setelah diberikan pembelajaran langsung.

Berdasarkan keseluruhan nilai belajar yang diperoleh peserta didik kelas kontrol yang diajar tidak menggunakan media Quizizz maka nilai hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Kelompok Kontrol

RENTANG	KATEGORI	KELAS KONTROL			
		PRE TES		POST TEST	
		FREKUENSI	PRESENTASI	FREKUENSI	PRESENTASI
100 - 94	Amat Baik	-	-	-	-
93 - 87	Baik	-	-	7	19%
86 - 80	Cukup	3	8%	11	31%
79 - 0	Kurang	33	92%	18	50%

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik kelas kontrol sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dan penugasan tanpa menggunakan Quizizz. Berdasarkan dari hasil pengolahan data di atas sebelum diberikan pembelajaran dinyatakan bahwa kategorisasi hasil belajar peserta didik berada pada kategori kurang dan cukup serta tidak ada yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Kategori rendah memiliki persentase lebih tinggi. Setelah diberikan perlakuan atau diajar dengan menggunakan pembelajaran langsung, persentase jumlah peserta didik yang berada pada karegori kurang, cukup, dan baik. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik.

Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan peserta didik sebelum dan sesudah diajar pemberian tugas melalui paper atau tanpa Quizizz diperkuat oleh data peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan persamaan Normalisasi Gain. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Nilai N Gain Hasil Belajar Kelas Kontrol

Interval	frekuensi		Kategori
	Eksperimen	Frekuensi	
0,7≤N-g<1,0	1	3%	Tinggi
0,3≤N-g<0,7	25	69%	Sedang
0≤N-g<0,3	10	28%	Rendah

Tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan normalisasi Gain sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah bahwa peserta didik mengalami nilai hasil belajar peserta didik pada kategori tinggi sebanyak 1, kategori sedang sebanyak 25, dan kategori rendah sebanyak 10.

Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

1) Data Motivasi Belajar

Hasil uji normalitas data motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Nilai Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Peserta Didik

Nilai signifikan hitung			Sig α
	Eksperimen	Kontrol	
Pre test	0,2	0,2	0,05
Post test	0,2	0,2	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sighitung pada kelas kontrol > sigtabel= 0,05 dan sighitung pada kelas ekperimen > sigtabel= 0,05 yang berarti bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistirbusi normal.

2) Data Hasil Belajar

Hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.17 Nilai Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai signifikan hitung			Sig α
	Eksperimen	Kontrol	
Pre test	0,2	0,2	0,05
Post test	0,2	0,2	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sighitung pada kelas kontrol > sig tabel= 0,05 dan sighitung pada kelas ekperimen > sig tabel= 0,05 yang berarti bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistirbusi normal.

b. Uji Homogenitas

1) Data Motivasi Belajar

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan data teknis *test of homogeneity of variance* diperoleh nilai Sig hitung= 0,543 > Sig tabel= 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen.

2) Data Hasil Belajar

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan data teknis *test of homogeneity of variance* diperoleh nilai Sig hitung= 0,287 > Sig tabel= 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas" eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis Pertama

Berdasarkan nilai hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung= 0,000 < ttabel= 0,05. Hal ini berarti bahwa H0 ditolak. Jadi, terdapat perbedaan rata-rata dua sampel antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pemberian tugas melalui Quizizz dan bukan melalui Quizizz. Adanya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar untuk kelas eksperimen dikatakan efektif dibanding pada kelas kontrol yang diberi penugasan tanpa Quzizizz atau penugasan melalui paper.

2) Uji Hipotesis Kedua

Berdasarkan nilai hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung= 0,000 < ttabel= 0,05. Hal ini berarti bahwa H0 ditolak. Jadi, terdapat perbedaan rata-rata dua sampel antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui pemberian tugas berbantuan media Quizizz sehingga dianggap berpengaruh secara

signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dibanding pemberian tugas tidak melalui Quizizz atau penugasan melalui paper.

3) Uji Hipotesis Ketiga

Hasil uji hipotesis ini dianalisis menggunakan Uji Independen Sampel t-Tes dengan tujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan terhadap kelas yang diberikan penugasan melalui Quizizz dan kelas yang tidak diberi perlakuan penugasan tanpa menggunakan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS. Pengaruh tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.27 Rekap Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Independen Sampel t-Tes Pada Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan

Hipotesis	Nilai Statistik	
	Nilai signifikan hitung	nilai signifikan tabel
Hipotesis Pertama	0.000	0,05
Hipotesis Kedua	0.000	0,05

bahwa thitung < ttabel berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi dan hasil belajar peserta didik yang diberikan penugasan melalui Quizizz dan yang diajar melalui pemberian penugasan tanpa Quizizz sehingga dianggap berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pelajaran sejarah peserta didik di MAN 2 Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data baik secara deskriptif, inferensial, maupun pembahasan data penelitian, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar sejarah peserta didik di MAN 2 Kota Makassar yang diberi perlakuan penugasan melalui Quizizz dan yang tidak diberi perlakuan penugasan tanpa Quizizz. Perbedaan tersebut terlihat dari rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen dengan nilai 89,39 lebih tinggi dibanding kelompok kontro yang memperoleh nilai 84,64. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar sejarah peserta didik di MAN 2 Kota Makassar yang diberi perlakuan penugasan melalui Quizizz dan yang tidak diberi perlakuan penugasan tanpa Quizizz. Perbedaan tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai 87,86 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang memperoleh nilai 78,72. (3) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar sejarah peserta didik di MAN 2 Kota Makassar yang berikan penugasan melalui Quizizz dan yang diberi penugasan tanpa Quizizz. (4) Penggunaan media yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi seperti Quizizz mampu membantu guru dalam merancang dan mengaplikasikan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan melatih karakter positif peserta didik. Penggunaan Quizizz sebagai media interaktif mendukung penggunaan teknologi 4.0 yang menjadi karakter zaman ini sekaligus mendukung peningkatan literasi teknologi guru dan peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan menjadi penambah literatur penggunaan Quizizz sebagai pilihan media belajar yang mampu memberikan efektifitas pada kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, H., Latif, A., & Yakin, A. A. (2021). Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. Makassar: Nas Media Pustaka.

Arief, Armai. 2002. Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. Jakarta : Ciputat Pers

Aritonang, Keke T. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/ Tahun ke-7/ Juni 2008 (http://academia.edu) diakses 4 Desember 2021

Badaruddin, Ahmad, 2015. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Konseling Klasikal. Jakarta: Abe kreatifindo

Batubara, H. H. 2020. Media Pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa Publishing

Darmadi, H. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Jogjakarta : Penerbit Deepublish

Erawan, Aidid. 2020. Meningkatkan Prestasi

Belajar Melalui Metode Resitasi. Madiun : CV. Bayfa Cendikia Indonesia

Hamalik, Oemar. 2011. Media pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya bakti

Hendrik, Lita. 2020. Sekolah Dalam Jaringan. Surabaya : Scopindo media pustaka

Ibrahim, M. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya : Universitas Surabaya

Muhammad, MH. 2017. Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Tembilahan Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. Jurnal Primary Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 6, No. 1, April – September 2017, ISSN: 2303-1514 (http://primary.ejournal.unri.ac.id) diakses 19 Desember 2021

Multasih, Bekti. 2020. Penerapan Aplikasi Google Clasroom, Google From, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Karya Ilmiah Guru. Vol.5, Edisi khusus KBM Pandemi COVID-19, Hal 16-25.(http://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id) diakses 12 Desember 2021

Nasution. 2000. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara

Prasetya, A. E. 2021. Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan. Surabaya : Guepedia group

Rafika. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al – Rifa'ie, Gondanglegi. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Maulana Ibrahim (http://etheses.uin-malang.ac.id) diakses 14 november 2021

Sudarma, Momon. 2021. Merdeka Belajar, Menjadi Manusia Autentik. Jakarta: Gramedia

Suhartatik, Tony. 2020. Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional). Malang: CV Multimedia Edukasi

Sukardi. 2019. Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya). Jakarta : Bumi Aksara

Sugiono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Penerbit Alfabeta

Uno, H. B. 2016. Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan). Jakarta: Bumi aksara