

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DENGAN FITUR LESSON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Mulia Putri Mutmainah<sup>1</sup>, Lativa Qurrotaini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>1</sup>muliaputri6@gmail.com, <sup>2</sup>qurrota22@yahoo.co.id

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using quizizz media with a lesson feature on the learning motivation of fourth grade elementary school students. This research is a quasi-experimental research with the design used by researchers, namely Posttest Only Control Group Design. The population and sample of this research were 60 fourth grade students at SDN Kebayoran Lama Selatan 12 Pagi consisting of 30 experimental class students and 30 control class students who were determined using the saturated simple technique. The instruments used in this research were tests and non-tests, where the test instruments were in the form of student learning motivation questionnaires, the non-tests were in the form of interviews and student documentation. The data collection technique in this research uses the t-test. The t-test results obtained a significant level of  $0.000 < 0.05$ . Based on the research results, it can be concluded that the use of quizizz media with the lesson feature has a significant effect on student learning motivation.*

*Keywords: Quizizz Media, Lesson Features, Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* dengan fitur *lesson* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekoah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental dengan desain yang digunakan oleh peneliti yaitu Posttest Only Control Grup Design. Populasi dan sampel penelitian ini adalah 60 siswa kelas IV SDN Kebayoran Lama Selatan 12 Pagi yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik simpling jenuh. Instrumen yang dilakukan pada penelitian in berupa tes dan non tes, dimana instrumen tes berupa angket motivasi belajar siswa, non tes berupa wawancara dan dokumentasi siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil uji-t mendapatkan hasil taraf signifikan  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* dengan fitur *lesson* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Quizizz, Fitur Lesson, Motivasi Belajar

## **A. Pendahuluan**

Pada jalur pendidikan formal, sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar yang mempunyai peranan penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai kurikulum pendidikan di Indonesia mulai dari setelah merdeka hingga saat ini untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar yang mana sebelumnya pernah diterapkan Kurikulum 2013 untuk menggantikan kurikulum yang sebelumnya. Pergantian kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, mengurangi beban akademik siswa sehingga mereka lebih memiliki waktu untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka, serta dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat metode pembelajaran yang relevan, membentuk karakter siswa yang

mandiri, kritis, dan memiliki kepekaan sosial yang baik. Oleh karena itu guru harus menguasai mata pelajaran yang sedang dipelajari dan kreatif menciptakan sesuatu yang baru digunakan sebagai media pelajaran untuk mendukung suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Dalam suasana belajar mengajar di lapangan pada lingkungan sekolah sering kita jumpai beberapa masalah yaitu proses pembelajaran masih terfokus pada guru yang dimana proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah, dan siswa hanya mencatat atau meringkas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru diantaranya pada pembelajaran IPAS. Karena materi pelajaran IPAS yang sangat luas terutama dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadikan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami setiap materi yang dipelajari serta siswa beranggapan bahwa materi pelajaran IPS membosankan sehingga siswa merasa kurang serius dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meminimalkan kesulitan yang dialami peserta didik tersebut, maka dibutuhkan sebuah dorongan atau motivasi belajar yang tinggi. Menurut Fitriyani et al. (2020: 167) mengatakan

bahwa keberhasilan pembelajaran tergantung dari bagaimana karakteristik peserta didiknya, dan salah satu karakteristik keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Karena pada dasarnya, motivasi memegang peran penting dalam proses belajar.

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting bagi pembelajaran di sekolah. Sebagaimana menurut Sardiman (Hariyadi & Darmuki, 2019: 281-282) dalam belajar diperlukan adanya motivasi. Adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai tuntutan namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya.

Sedangkan menurut Lestari (2020: 4-5) motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu

sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator. Motivasi belajar akan terus berkembang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan tujuannya untuk mengisyaratkan kepada siswa tentang tema dan materi yang akan dipelajari dan dikemas dengan semenarik mungkin, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan motivasi yang ada di dalam diri siswa. Maka dari itu diperlukannya pemakaian media pembelajaran yang bisa memberikan suatu dorongan dasar pada motivasi belajar dalam diri siswa.

Menurut Hamalik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020: 24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Media pembelajaran bisa menjadi cara bagi guru untuk mendorong motivasi belajar siswa. Kemudahan media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendekatan untuk memperkuat motivasi dari luar diri siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Perubahan media pembelajaran konvensional ke lebih kekinian merupakan kebutuhan mutlak bagi dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan serta inovasi.

Menurut Qurrotaini et al. (2020: 2) akan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Guru berperan penting dalam menciptakan presentasi belajar yang baik dan semenarik mungkin. Keberhasilan pencapaian prestasi ini dalam ranah teknologi juga erat kaitannya dengan motivasi siswa itu

sendiri dalam mencapai hasil belajar yang baik. Agar motivasi didapatkan oleh seorang siswa salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sangat berguna di masa modern ini. Saat ini perkembangan teknologi telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Kehadirannya telah memberi dampak yang cukup besar terhadap banyak hal dalam sektor kehidupan umat manusia di berbagai aspek. Kemajuan teknologi turut pula menjadi pemicu perubahan dalam dunia pendidikan pada sistem pembelajaran.

Dimasa modern ini, salah satu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia Pendidikan. Menurut Wibawa et al., (2019: 250) menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Manfaat media Quizizz selain menyenangkan, menantang dan interaktif media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

serta dapat meningkatkan kreativitas pendidik. Belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk presentasi saat ini sudah mulai dipergunakan seperti Power Point, Google Meet, Class Room ataupun Zoom. Namun pada saat ini Quizizz mempunyai fitur baru untuk presentasi. Presentasi yang ada pada aplikasi Quizizz yaitu termasuk presentasi interaktif, yang dimana guru atau pendidik dapat menambahkan soal pada saat presentasi.

Presentasi interaktif adalah sebuah tampilan slide presentasi yang memungkinkan terjadinya interaksi dan terlibat lebih jauh antara narasumber dan pesertanya. Jika presentasi biasa hanya menyajikan tampilan slide-slide materi berupa tulisan saja, maka presentasi interaktif membuat kita berkomunikasi dengan peserta di dalamnya dan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga pada proses pembelajaran berlangsung para siswa lebih semangat dan aktif terutama pada pembelajaran IPS.

Menurut (Salsabila et al., 2020: 165) Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain

bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan Azzahra & Pramudiani (2022: 3205) mengemukakan bahwa Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Fitur Lesson dan Fitur Quiz. Fitur Lesson memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena fitur Lesson dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar.

Adapun langkah-langkah dalam Membuat Quizizz dengan Fitur Lesson yaitu sebagai berikut:

1) Membuat akun quizizz dengan kode referal yang didapatkan dari teman agar menjadi akun quizizz super

2) Setelah menjadi akun super, mulai dengan membuat presentasi interaktif

3) Pengguna dapat memilih cara membuat presentasi yaitu import slide dari google drive atau tambahkan slide baru. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan tambahkan slide baru.

4) Selanjutnya pengguna dapat memilih jenis slide yang tersedia untuk menambahkan materi yang akan kita buat.

5) Setelah materi ditambahkan, pilih jenis pertanyaan yang akan dimasukkan. Contoh jenis pertanyaannya ada yaitu pilihan ganda, isi bagian yang kosong, susun ulang dan masih banyak lagi.

6) Setelah semua slide dibuat, tambahkan judul lalu klik tombol simpan yang tersedia di bagian pojok kanan atas kemudian lakukan review sebelum materi dibagikan/dipaparkan.

Melihat pentingnya pembelajaran IPS serta tingkat motivasi belajar peserta didik yang beraneka ragam, Maka terdapat salah satu alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur lesson dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan aplikasi pembelajaran pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial karena cukup mudah digunakan dan mengasyikan. Kelebihan dari aplikasi Quizizz dengan fitur lesson ini dapat memperkuat ingatan serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga belajar menjadi sesuatu yang mengasyikan dan menyenangkan sehingga dapat memberikan suasana kelas menjadi lebih hidup.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif bermetode quasi experimental design, yaitu desain metode penelitian eksperimen ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi penuh untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen atau percobaan (Asari, 2023: 86). Desain pada penelitian ini yaitu *Posttest Only Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di

Sekolah Dasar Negeri Kebayoran Lama Selatan 12 Pagi semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sumber data yang digunakan sebagai populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebayoran Lama Selatan 12 Pagi ini berjumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2015: 85) Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IV A sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Kelompok yang pertama adalah kelompok kelas eksperimen yang menerima treatment dengan pembelajaran menggunakan media Quizizz, sedangkan kelompok kedua adalah kelas kontrol yaitu kelompok yang menerima pembelajaran biasa tanpa media Quizizz. Data yang dikumpulkan dari siswa dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu kuesioner yang berupa angket motivasi belajar siswa.

Pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan

kuesioner. Tujuan kuesioner digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen kuantitatif. Uji wajib yang digunakan adalah 1) uji normalitas dan 2) uji homogenitas dengan uji hipotesis dengan uji-t.

Untuk tahu data tersebut normal, maka perlunya pengujian normalitas data tersebut, uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan untuk melakukan uji normalitas data yang dibantu dengan SPSS 25. Suatu data dapat dianggap normal bila nilai signifikan  $>0,05$ . Hasil pengujian normalitas ditunjukkan tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen			$\alpha$
N	K-S	Sig.	
			0,05
30	0,088	0,200	
Kelas Kontrol			$\alpha$
N	K-S	Sig.	
			0,05
30	0,167	0,031	

Dari tabel 1 di atas, diperoleh hasil bahwa untuk uji normalitas

dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen memiliki nilai probabilitas (Sig.) adalah 0,200, dan pada kelas kontrol memiliki nilai probabilitas (Sig.) adalah 0,031 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas Levene. Uji homogenitas ini dilakukan untuk memeriksa variabelitas data dan sejumlah besar varians yang lebih besar dari 0,05 dapat dianggap homogen. Hasil pada uji homogenitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Homogenitas Tes Kemampuan Motivasi Belajar**

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
,134	1	58	0,716

Berdasarkan hasil pada tabel 2 diatas, diperoleh nilai signifikansi dari nilai rata-rata atau based on mean pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji levene (levene statistic), sebesar 0,716 untuk kapasitas motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil output di atas, H0 disetujui karena nilai

signifikansi yang ditentukan oleh kriteria pengambilan keputusan lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan ke analisis pendahuluan uji-t menggunakan sampel independent. Tes ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media Quizizz dengan fitur lesson terhadap motivasi belajar siswa. Uji-t ini diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan keputusan sebagai nilai sig. Jika Sig < a maka Ho diterima dan jika Sig > a maka Ho ditolak.

**Tabel 3. Uji t Motivasi Belajar Siswa**

<b>Group Statistik</b>				
	F	Sig	t	sig. (2 tailed)
<i>Equal Variances Assumed</i>	,134	0,716	19.797	0.000
<i>Equal Variances not Assumed</i>			19.797	0.000

Berdasarkan hasil tabel 3 diatas, diketahui nilai t-hitung adalah 19,797 dengan probabilitas (Sig.) 0,000. Karena probabilitas (Sig.) 0,000 < 0,05 maka H0 Ditolak. Artinya ada

pengaruh signifikan setelah menggunakan media Quizizz dengan fitur lesson.

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media quizizz dengan fitur lesson terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media quizizz dengan fitur lesson. siswa merasa lebih fokus dan tertarik dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung serta siswa juga merasa lebih bersemangat dan tertantang dengan adanya kuis di tengah pemaparan materi pada aplikasi quizizz. Berdasarkan uji hipostatistik yang dihitung dengan uji-t, didapat hasil yang telah dilakukan jika nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan kepercayaan 95% maka diambil kesimpulan H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti siswa yang pembelajaran menggunakan media quizizz dengan fitur lesson terdapat perbedaan dengan siswa yang tanpa menerima pembelajaran

menggunakan media quizizz dengan fitur lesson.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, Endang Titik. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Sleman: Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Asari, Nababan et all. (2023). *Dasar Penelitian Kuantitatif*. Klaten: Lakaisha.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 165–175.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan Motivasi Belajar dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional*, 0291, 280–286.
- Lestari, T.W. (2019). *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*.
- Kahoot and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Towards Students' Motivation. 2(2).
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas Penggunaan Media

Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020).

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ*, 4(2), 163–173.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.