

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL QUIZZ TERHADAP
MOTIVASI DAN KEMANDIRIAN SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Meissy Indriani Puspita Sari¹, Yunita Haryani²

¹PGSD STKIP PGRI Bangkalan

²PGSD STKIP PGRI Bangkalan

¹meissyindriani115@gmail.com , ²yunitaharyani@stkipgri-bkl.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancements of the times and technology have significantly altered daily life, particularly within the realm of education. This research aims to determine the influence of the digital learning medium Quizizz on the motivation and independence of fifth-grade students in Mathematics within the Kampus Mengajar program. This study employs a quantitative method, utilizing statistical procedures, measurement, and numerical data. The research design used is a one-group pretest-posttest design. Based on the output, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained. This indicates a statistically significant difference in the average scores of the research subjects after the implementation of the Quizizz digital learning medium on the motivation and independence of fifth-grade students in Mathematics. This is further supported by the results of the questionnaire tests administered to the students, which yielded descriptive data showing a significant value of $0.000 < 0.05$. Consequently, it can be concluded that there is an influence of the Quizizz digital learning medium on the motivation and independence of fifth-grade students in Mathematics within the Kampus Mengajar program.

Keywords: Quizizz Digital Learning Media, Motivation, Independence.

ABSTRAK

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital Quizizz terhadap motivasi dan kemandirian siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika program kampus mengajar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis metode pendekatan dengan menggunakan prosedur statistik, pengukuran atau menggunakan angka. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Berdasarkan output diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara subjek penelitian dengan media pembelajara digital *quizizz* terhadap

motivasi dan kemandirian siswa kelas V pada mata Pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil test kuesioner yang di ujikan kepada siswa dan memperoleh deskripsi data terdapat nilai yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran digital *quizizz* terhadap motivasi dan kemandirian siswa kelas V pada mata Pelajaran Matematika program kampus mengajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital *Quizizz*, Motivasi, Kemandirian

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia Pendidikan. Dengan adanya teknologi para guru sebagai pendidik harus mampu menguasai dan menerapkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran sebagai media belajar (Jamun 1996). Lemahnya proses pembelajaran sering menjadi masalah dalam dunia Pendidikan, hal ini yang menyebabkan Pendidikan menjadi lemah di Indonesia (Fadhillah 2023). Salah satu faktor penyebabnya yaitu karena rendahnya motivasi belajar membuat siswa kurang mandiri dalam belajar, masalah ini dapat diatasi jika pemerintah melakukan

tindak lanjut untuk menciptakan guru yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu setiap guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta kemandirian siswa dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan yang penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran (Fadhillah 2023). Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi dua macam yaitu media pembelajaran yang berupa alat peraga dan media pembelajaran yang berbasis teknologi (Wijayanti, Hermanto, and Zainudin 2021).

Namun pada perkembangan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran yang sering dipakai saat ini adalah media yang berbasis digital karena dianggap sebagai media yang sangat populer dan lebih mudah di pahami.

Quizizz juga merupakan media pembelajaran yang berbasis digital game yang berupa kuis untuk membantu guru dalam penilaian formatif (Nurfaizah AP, Andi Amparita Said 2022). Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan membuat siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Akibatnya, ketika motivasi siswa meningkat, siswa menjadi lebih fokus maka akan lebih mudah dalam menerima materi (Wibawa et al. 2019).

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

(Nurfaizah AP, Andi Amparita Said 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Indikator motivasi antara lain menurut (Khoiriah, Sujarwo, and Handayani 2022) : 1. Untuk tercapaian suatu keinginan yang didasari dengan adanya kebutuhan, 2. Dorongan agar tercapainya cita – cita dan tujuan, 3. Adanya minat dalam proses pembelajaran, 4. Adanya semangat siswa dalam menuntaskan semua tugasnya, 5. Ada rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas, 6. Timbulnya rasa senang ketika menyelesaikan tugas, 7. Respon yang diperlihatkan siswa pada kegiatan pembelajaran.

Menurut (Handayani, Surya, and Syahti 2024) dalam teori Albert Bandura kemandirian datang dari kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya (*self-efficacy*) dan akan memengaruhi kemandirian. Kemandirian belajar adalah suatu usaha yang dilakukan siswa dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan

baik dengan tidak bergantung pada orang lain (Egok 2016). Matematika adalah mata pelajaran yang dapat ditemui di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Arifin 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah masalah sebagai berikut, 1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap motivasi siswa ? 2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap kemandirian siswa ? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu : 1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap motivasi siswa. 2. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap kemandirian siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses pengumpulan data, analisis dan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan jenis metode

pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah metode pendekatan yang dilakukan menggunakan prosedur statistik, pengukuran atau menggunakan angka. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap motivasi dan kemandirian siswa kelas V pada mata pelajaran matematika program Kampus Mengajar. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*.

1. Uji Validitas adalah salah satu analisis data yang menunjukkan kevalidan data pada suatu instrument penelitian. Suatu data dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang telah diukur dilakukan dengan menggunakan perbandingan pada r-tabel pada signifikan 0,5.
2. Uji reliabilitas adalah suatu pengujian untuk menentukan sejauh mana instrument sudah baik dan tetap konsisten setelah melakukan pengujian berulang pada

subjek dan dalam kondisi yang sama.

3. Pengukuran uji normalitas ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil data yang telah terkumpul serta terdistributaoor atau tidak. Proses analisis disini menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

4. Uji paired sample T-test

Uji Paired Sampel T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata - rata dua variabel dalam satu grup. Uji paired sample T-test merupakan bagian dari statistik parametrik, oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini yang dilakukan di UPTD SDN Lajing 3, yang tepatnya di Jl. Raya Arosbaya, Kec. Arosbaya, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Pada kelas 5 yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran digital yaitu *Quizizz*.

Sebelum melakukan penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternatif dengan berupa SS (sangat setuju), S (setuju), N (Netral), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Hal ini untuk mempermudah responden dalam menentukan pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka.

Dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS hasil dari pengujian Paired sample t-test dapat dilihat pada tabel motivasi berikut :

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	36.17	23	5.773	1.204
posttest	41.17	23	4.163	.868

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
pre_test - posttest	-5.000	4.927	1.027	-7.130	-2.870	-4.867	.000	

hasil dari pengujian Paired sample t-test dapat dilihat pada tabel kemandirian berikut

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	38.22	23	5.712	1.191
posttest	42.04	23	4.810	1.003

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1 pre_test - posttest	-3.826	3.433	.716	[-5.311, -2.341]	-5.342	21	.000

Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t-test di peroleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebeleum (pre-test) dan sesudah (pos-test) pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pre Exsperimental desain yang di gunakan adalah one group pretest – posttest design, yaitu pertama melakukan (pre-test) peneliti menguji kemampuan siswa dengan belajar Matematika, kemudian melakukan (Post-test) peneliti menguji kemampuan siswa menggunakan aplikasi digital

Quizizz. Tujuannya melakukan penelitian untuk mengetahui apakah media pembelajaran digital Quizizz berpengaruh terhadap motivasi dan kemandirian siswa kelas V pada mata Pelajaran matematika.

Pada peneltian ini menggunakan angket sebagai instrument penelitian. Sebelum melakukan peneliatian, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu yaitu dengan menyebarkan angket di kelas V UPTD SDN Tunjung 3 dengan responden sebanyak 36 siswa. Kemudian angket yang sudah diisi di uji validitas dan reliabilitas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan ini valid atau tidak. Setelah diketahui bahwa soal tersebut valid dan reliabel maka dilakukan penelitian yang sesungguhnya di kelas V UPTD SDN Lajing 3.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran digital Quizizz

berpengaruh terhadap motivasi dan kemandirian siswa, karena saat proses pembelajaran siswa termotivasi dan berinisiatif mengerjakan soal secara mandiri sehingga siswa memperoleh nilai yang diinginkan.

Kesimpulan tersebut berdasarkan fakta dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran digital *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan kemandirian siswa kelas V padamata pelajaran Matematika dengan diperoleh nilai yang signifikan menggunakan aplikasi SPSS pada uji paired sample t-test dengan nilai $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti akan memiliki beberapa saran ;

1. Guru dapat menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas sehingga proses pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas sehingga pembelajaran kelas sehingga menjadi lebih efektif dan meningkatkan motivasi dan kemandirian pada siswa.
2. Dalam penerapan media pembelajaran, Pendidikan

seharusnya lebih memperhatikan kondisi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan lebih mandiri dalam belajar.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi sehingga siswa dapat mandiri dalam mengerjakan soal dan tidak membuat siswa cepat jenuh ketika dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2022. "Pengaruh Alat Peraga Benda Konkrit Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfi Kir Kritis Matematika." 6. Doi:10.36312/Jisip.V6i4.4334/Htt p.
- Egok, A. S. 2016. "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Dasar* 7(2): 186–99.
- Fadhillah, M. Aris. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong." Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup.
- Handayani, Ruri, Eka Putri Amelia Surya, And Maghriza Novita Syahti. 2024. "Kemandirian Anak Dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar: Pentingnya Pembentukan

- Karakter Sejak Dini.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 02(02): 352–56.
<https://Jurnal.Ittc.Web.Id/Index.Php/Jpdsdsk>.
- Jamun, Yohannes Marryono. 1996. “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan.” (10): 48–52.
- Khoiriah, Marlinda Astulia, Sujarwo Sujarwo, And Putri Handayani. 2022. “Pengaruh Pemanfaatan Media Video Tutorial Dan Gambar Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Belajar Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(6): 6360–74.
Doi:10.31004/Obsesi.V6i6.3197.
- Nurfaizah AP, Andi Amparita Said, Nurlaela Latief. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.” 6: 375–82.
- Wibawa, Ramadhan Prasetya, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu, And History Article. 2019. “Smartphone-Based Application ‘Quizizz’ As A Learning Media.” [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/In dex.Php/Dp](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/In dex.Php/Dp) 14(85): 244–53.
Doi:10.15294/Dp.V14i2.23359.
- Wijayanti, Rica, Didik Hermanto, And Zainudin Zainudin. 2021. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1): 347–56.
doi:10.31004/cendekia.v5i1.470.