

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo

Sri Kartini¹, Hamda Kharisma Putra², Wandha Prayuda Mukti³

^{1,2}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

³SMK Veteran 1 Sukoharjo, Indonesia

E-mail: 121kartinisri@gmail.com*, hamdakharismaputra@gmail.com, wandha.prayuda@gmail.com

*Penulis korespondensi

Riwayat artikel: submit: 10 Desember 2023; revisi: 24 Desember 2023, diterima: 30 Desember 2023

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Veteran 1 Sukoharjo bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Broadcasting melalui pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif jenis deskriptif dengan melibatkan 42 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket skala likert. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan Quizizz terhadap tingkat motivasi belajar siswa di kelas tersebut. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana Quizizz dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran kelas X Broadcasting di SMK tersebut. Penggunaan media pembelajaran Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebanyak 46,6% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan Quizizz. Hasil uji statistik menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai t hitung sebesar 5,905 dan signifikansi 0,000. Dengan meningkatkan minat terhadap materi, memperkuat pemahaman siswa, dan menguatkan rasa percaya diri, Quizizz berperan dalam mendorong motivasi belajar siswa. Rekomendasi yang diberikan adalah agar para guru mempertimbangkan integrasi Quizizz dalam pembelajaran kelas untuk mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Kata kunci: Media pembelajaran Quizizz, motivasi belajar, siswa kelas X Broadcasting

ABSTRACT

This research was carried out at Veteran 1 Sukoharjo Vocational School with the aim of increasing the learning motivation of class X Broadcasting students through the use of Quizizz as a learning medium. The method applied was a descriptive quantitative approach involving 42 students as samples. Data collection was carried out using a Likert scale questionnaire. The main objective of this research is to evaluate the impact of using Quizizz on the level of student learning motivation in the class. It is hoped that the research results can provide a deeper understanding of the extent to which Quizizz can influence and increase student learning motivation in the context of class X Broadcasting learning at the vocational school. The use of Quizizz learning media significantly increases students' learning motivation. As much as 46.6% of the variation in learning motivation can be explained by the use of Quizizz. The statistical test results show a significant effect with a calculated t value of 5.905 and a significance of 0.000. By increasing interest in the material, strengthening student understanding, and strengthening self-confidence, Quizizz plays a role in encouraging student learning motivation. The recommendation given is that teachers consider integrating Quizizz into classroom learning to support increased motivation and overall student learning outcomes.

Keywords: Quizizz learning media, learning motivation, class X Broadcasting students



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru agar siswa mendapatkan pengetahuan (Suryadi, 2019). Perlunya pembaruan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Menurunnya motivasi belajar siswa terjadi jika seorang guru tidak inovatif dalam mengondisikan suasana belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan kurangnya fokus belajar siswa dan kurangnya persiapan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Selain itu, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Motivasi belajar seorang siswa mempengaruhi hasil belajarnya (Solikah, 2020). Motivasi berperan penting dalam membantu siswa menghadapi tantangan pembelajaran, serta membantu siswa untuk terus bersemangat dan tekun dalam proses belajar. Menurut Suryabrata (dalam Ap & Said, 2022) Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas guna pencapaian suatu tujuan. Komponen-komponen dasar motivasi yang terdiri dari kebutuhan, perilaku dan tujuan. Dalam hal ini siswa harus memiliki ketiga aspek tersebut agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu hasil belajar yang tinggi dan baik (Saputra et al., 2018). Pembelajaran aktif didasarkan pada berbagai penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa nyaman dan siap menerima pelajaran yang diajarkan. Salah satu inovasi yang digunakan adalah pemanfaatan media teknologi informasi sebagai media pembelajaran modern. Menurut Triyanto, dkk (dalam Merliana, 2019) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar sehingga membantu para peserta didik dalam memberikan materi Pelajaran yang bersifat dinamis dan tidak monoton. Media pembelajaran ada banyak jenisnya dan setiap media pembelajaran tidak bisa dibandingkan dengan media lainnya karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing (Moto, 2019). Media pembelajaran merupakan benda nyata yang dimanfaatkan guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi social yang menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi (Citra & Rosy, 2020) Media yang dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar online adalah media aplikasi Quizizz yang bisa dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga dapat membantu pendidik mengetahui kemampuan kognitif peserta didik (Lusiani, 2020). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat menjadi Solusi dan upaya mengatasi permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi informatika dan komputer (Ni Ketut & I Made, 2023). Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020).

Menurut observasi yang saya lakukan di SMK Veteran 1 Sukoharjo menyatakan bahwa siswa kelas X Broadcasting sebelum memanfaatkan media pembelajaran Quizizz mengalami

kebosanan yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan kurangnya minat dalam memahami materi pelajaran. Namun, selain itu ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa ketika belajar dengan menggunakan jaringan internet yaitu koneksi internet yang tidak stabil, serta siswa yang tidak dapat mengakses internet yang disediakan dan materi yang susah dipahami tanpa bimbingan dari guru secara langsung. Hal ini menjadi salah satu kendala yang menyebabkan berkurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

METODE

Penelitian ini menyangkut identifikasi permasalahan yang ada, maka digunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif (Sri Rahayu Ningsih, 2022). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini sendiri adalah non probability yaitu purposive sampling, karena teknik ini memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Purposive sampling merupakan metode sampling non random sampling dimana peneliti memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode yang menentukan identitas tertentu serta sesuai dengan tujuan penelitian sehingga peneliti dapat menanggapi kasus penelitian (Lenaini & Artikel, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Veteran 1 Sukoharjo dengan jumlah sampel seluruh kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo, pada tanggal 2 Oktober sampai 9 Desember 2023. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket skala likert berupa pernyataan motivasi belajar media pembelajaran Quizizz secara digital atau online menggunakan google form. Adapun jumlah responden yang diteliti adalah 42 siswa kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan model summary pada SPSS ditemukan adanya korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan hasil belajar siswa. Interpretasi nilai R-squared sebesar 0,466 berarti sekitar 46,6% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran tersebut. Di sisi lain, nilai R-squared yang disesuaikan sebesar 0,452 menegaskan bahwa hubungan antara penggunaan Quizizz dan hasil belajar siswa tetap kuat bahkan setelah mengendalikan variabel lain yang berpotensi mempengaruhi. Kesalahan standar estimasi dengan nilai 3,426 menunjukkan bahwa rata-rata kesalahan prediksi model adalah sekitar 3,426 poin. Analisis uji regresi menunjukkan bahwa varians yang dijelaskan model (409,126) lebih besar dibandingkan varians yang dijelaskan oleh error (469,374). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan kuis mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Nilai F yang diperoleh sebesar 34,866 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai F yang signifikan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata motivasi belajar yang signifikan antar kelompok yang diamati dalam analisis ini. Peneliti menggunakan model untuk menguji pengaruh media pembelajaran dan kuis terhadap motivasi belajar. Model ini dapat dibagi menjadi dua komponen. Regresi: Varians yang dijelaskan oleh regresi adalah varians yang disebabkan oleh perbedaan rata-rata motivasi belajar antar kelompok. Dalam hal ini varians yang dijelaskan oleh regresi adalah 409,126. Artinya sebesar 409,126 poin variansi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan media

pembelajaran dan kuis. Residual: Varians yang dijelaskan oleh residu merupakan varians yang disebabkan oleh faktor selain media pembelajaran dan tes, seperti perbedaan individu antar peserta. Dalam hal ini varians yang dijelaskan oleh residu adalah 469,374. Artinya, variansi motivasi belajar sebesar 469,374 poin disebabkan oleh faktor selain media pembelajaran dan Quizizz. Kolom Jumlah Kuadrat Kolom Jumlah Kuadrat menampilkan besarnya varians yang dijelaskan oleh masing-masing sumber varians. Dalam hal ini varians yang dijelaskan oleh model adalah 409,126, sedangkan varians yang dijelaskan oleh error adalah 469,374. Nilai F yang signifikan menunjukkan bahwa perbedaan rerata motivasi belajar adalah signifikan. Dalam hal ini nilai F yang dihasilkan sebesar 34,866 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata motivasi belajar adalah signifikan. Penjelasan Lebih Lengkap Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan Quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif, artinya siswa yang menggunakan media pembelajaran atau Quizizz lebih termotivasi belajar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran atau Quizizz.

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	10.041	3.672	2.734	.009
1	Media pembelajaran Quizizz	.704	.119	.682	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien regresi sebesar 682 yang berarti setiap peningkatan 1 poin pada penggunaan media pembelajaran Quizizz maka motivasi belajar siswa meningkat sebesar 682 poin. Nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan motivasi belajar siswa adalah sangat signifikan. Nilai koefisien regresi yang positif sebesar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Artinya semakin sering Anda menggunakan media pembelajaran Quizizz, maka siswa Anda akan semakin termotivasi untuk belajar. Nilai signifikansi yang sangat kecil (p-value < 0,05) menunjukkan bahwa hubungan penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan motivasi belajar siswa adalah sangat signifikan. Artinya, koneksi dapat digeneralisasikan ke lebih banyak orang. Berdasarkan pernyataan koefisien regresi dan signifikansi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien regresi positif sebesar 682. Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 poin penggunaan media pembelajaran Quizizz maka keterlibatan siswa meningkat sebesar 682 poin. Nilai signifikansi yang sangat kecil (p-value < 0,05) menunjukkan bahwa hubungan penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan motivasi belajar siswa adalah sangat signifikan. Artinya, koneksi dapat digeneralisasikan ke lebih banyak orang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan uji SPSS, didapati bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai R Square sebesar 0,466 menunjukkan bahwa sekitar 46,6% variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran Quizizz. Tidak hanya itu, nilai t hitung yang sebesar 5,905 dengan nilai signifikansi 0,000 memberikan indikasi yang jelas bahwa pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa memang signifikan secara statistik. Ini menandakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Quizizz mampu secara bermakna meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara rinci, penggunaan media pembelajaran Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui beberapa cara. Pertama, Quizizz meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Kedua, membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Quizizz juga berperan dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran dan menggairahkan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut. Rekomendasi berdasarkan temuan ini adalah agar para guru mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam lingkungan kelas. Dengan memanfaatkan Quizizz, guru dapat menggunakan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran Quizizz di kelas bisa menjadi sebuah langkah penting dalam mendukung peningkatan motivasi dan pencapaian belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena sebaiknya para guru mempertimbangkan integrasi Quizizz dalam pembelajaran kelas untuk mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ap, N., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). *TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING INFO ARTIKEL ABSTRAK*. 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Merliana, N. P. E. (2019). Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i2.895>

Kartini, S., Putra, H. K., & Mukti, W. P. | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas. *Journal Article*, 1–8. www.quizizz.com
- Sri Rahayu Ningsih. (2022). Penerapan Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Simkomdig untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.270>
- Suryadi, S. (2019). PERANAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN. *JURNAL INFORMATIKA*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>