
E-Journal Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Evi Latifah¹, Rasmitadila, Irwan Efendi

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Djuanda Bogor Jl. Tol Ciawi No 1. Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

¹Korespondensi: Evi Latifah (evilatifahbisnis@gmail.com)

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menghilangkan bosan, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, Media pembelajaran sebagai alat untuk mendorong peserta didik dalam mencapai kompetensinya, selain itu dapat memotivasi peserta didik dalam belajarnya. Untuk itu, pendidik mempunyai peran dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji, pengaruh signifikan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor. Teknik penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian yaitu korelasi fungsional. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik angket kuesioner, dengan jumlah responden seluruh peserta didik kelas VI SDIT Al-Fatih sebanyak 42 peserta didik. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik diketahui nilai thitung $4,854 > 2,021$ ttabel atau nilai thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf kesalahannya adalah 5% dengan hasil signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, besarnya pengaruh yaitu sebesar 37,1%, sedangkan pengaruh dari luar yang tidak ada dalam penelitian yaitu sebesar 62.9%. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar

Abstract

The interesting use of learning media, can increase the motivation to learn learners, get bored, and spirit in following learning, Media learning as a tool to encourage learners to achieve their competence, in addition can motivate the learners in the learning. For that, educators have a role in using media learning, especially technological media. The purpose of this research is to test, the influence of significant media learning Quizizz to the motivation to learn learners of class VI elementary School of Islam integrated Al-Fatih District Cigombong Bogor Regency. The research technique used is a descriptive quantitative with research design i.e. functional correlation. The research Data was collected using questionnaire poll techniques, with the number of respondents all students of class VI SDIT Al-Fatih as many as 42 students. The results of research analysis showed that there is a significant influence between the use of media learning quizizz to the motivation to learn learners know the value of $T_{hitung} 4.854 > 2.021$ This or the value of T_{hitung} greater than with the error level is 5% with a significant yield of $0.000 < 0.05$ so that H_0 rejected and H_a accepted, the magnitude of the influence is 37.1%, while the influence from the outside is not in the study of 62.9%. So the conclusion of this research is that there is a significant influence of the use of media learning quizizz towards the motivation of learning learners.

Keywords: learning Media, Quizizz, learning motivation.

PENDAHULUAN

Perkembangan lingkungan sosial yang mempengaruhi pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), di era digital sekarang ini, yang merupakan bagian terpenting dalam pendidikan. TIK juga merupakan bagian dari media pembelajaran di sekolah, terutama dalam pembelajaran, yang tidak lagi berpusat pada pendidik, dan juga sebagai sumber belajar. Pembelajaran berbasis TIK, bagi peserta didik dengan adanya internet dan gawai, akan mendapatkan berbagai macam informasi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Untuk itu, semua lembaga pendidikan dan orang-orang yang bergerak dalam pendidikan membutuhkan teknologi (Mukhtar & Iskandar, 2012)

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sikap tidak hanya sebatas media dalam bentuk konkret tetapi merupakan kajian dan merancang,

mengembangkan, menggunakannya, mengurus dan mengevaluasi proses pada sumber teknologi sebagai fasilitas belajar guna memperbaiki kinerja pendidik, peserta didik serta organisasi pendidikan (Arsyad, 2019). Selain itu pendapat ahli lain, media pembelajaran merupakan peralatan yang konkret, yang dibuat secara terencana untuk menyampaikan dalam membangun informasi dan interaksi. Peralatan yang telah didesain harus dikembangkan secara sengaja menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan tercapainya proses pembelajaran (Yaumi, 2018)

Peralatan yang telah dirancang dapat menyampaikan informasi yang berisi melalui pesan-pesan pembelajaran, agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan yang efektif dan efisien. Selain itu hubungan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, sumber belajar pada proses pembelajaran dapat terbangun dengan maksimal. Media

pembelajaran yang berisi informasi dan pemahaman, yang globalnya digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran peserta didik menjadi aktif dan praktis. Media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan mendorong peserta didik untuk belajar (Pribadi, 2017)

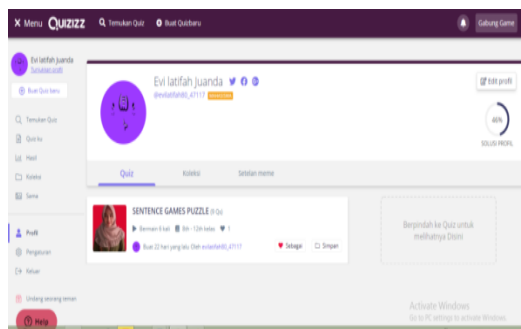
Berdasarkan definisi para ahli, maka media pembelajaran adalah peralatan yang dirancang oleh pendidik, digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga merangsang motivasi belajarnya. Menurut Miftah (2013) ada lima prinsip umum dalam mengembangkan media pembelajaran, prinsip VISUALS merupakan singkatan dari kata Visible : Mudah dilihat, Interesting: Menarik Simple: Sederhana Useful: Isinya berguna / bermanfaat, Accurate: Benar (dapat dipertanggungjawabkan) Legitimate: Masuk akal/sah (Miftah, n.d.2013). Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, (1) Media berbasis visual (2) Media berbasis audio-visual (3) Media berbasis komputer (4) Multimedia berbasis komputer dan interaktif video (4) Media microsoft powerpoint (5) Media internet (Arsyad, 2019)

Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dan turnamen, dengan menggunakan Quizizz memungkinkan peserta didik saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat, peserta didik mengerjakan quizizz dapat melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat melalui LCD proyektor sehingga guru dapat menjelaskan kembali apabila jawaban tersebut salah. Quizizz dapat dilaksanakan di kelas dan di rumah sebagai tugas rumah. Melalui Quizizz peserta didik lebih bersemangat

untuk menjadi lebih baik dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis turnamen sehingga peserta didik terpicu untuk menjadi pemenang dalam turnamen (mei et al., 2018). Menurut Purba (2019)“Quizizz merupakan media pendidikan berbasis permainan, dalam kegiatan multi pemain di ruang kelas , menjadikan di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Selain itu pendapat lain, media Quizizz merupakan layanan aplikasi online yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran kaya akan kelebihan-kelebihan yang akan dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran dan jenjang (Aini, 2019).

Berdasarkan definisi diatas, bahwa media pembelajaran quizizz adalah aplikasi berbasis teknologi dengan alat bantu gawai, laptop atau komputer, proyektor dan jaringan. Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, untuk memotivasi belajar peserta didik melalui persaingan peringkat dan pembelajaran akan menyenangkan dengan fitur-fitur yang menarik.



Gambar 1 Media Quizizz

Motivasi Belajar

Kata “motif” merupakan upaya yang dilakukan manusia untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu, sebagai subjek penggerak untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu demi tercapainya tujuan tertentu (Sadirman, 2018). Motivasi belajar adalah psikologis yang

mengalami kemajuan, yaitu jiwa yang terdorong oleh situasi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Motivasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi peserta didik untuk giat belajar, jika ia mempunyai dorongan untuk belajar (Kompri, 2015). Motivasi belajar merupakan desakan energi atau jiwa peserta didik, yang dilakukan tindakan agar peserta didik memahami pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap yang baru (Badaruddin, 2015)

Berdasarkan beberapa ahli maka, dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan, dorongan pendidik kepada peserta didik, agar melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar yang didapatkan peserta didik, salah satunya yaitu giat untuk belajar, prestasi tercapai, menambah pengetahuan, kreativitas, serta sikap yang baik. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah sebuah keharusan pendidik dan peserta didiknya, dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Beberapa media belajar yang dapat digunakan oleh seorang pendidik diantaranya: internet, komputer/laptop, proyektor yang mampu menyimpan bahan ajar.

Jadi, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran merupakan alat yang dapat membangkitkan semangat, kreativitas peserta didik di kelas, dan berpengaruh meningkatkan kompetensi yang akan dicapai. Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih belum maksimal digunakan oleh pendidik. Hal ini dapat dilihat dari berbagai permasalahan yang ada di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan, dilakukan pada tanggal 4 februari 2020 di SDIT Al-Fatih bahwa terdapat beberapa permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran

antara lain: 1) Beberapa peserta didik tidak konsentrasi ketika belajar. 2) Peserta didik terlihat bosan pada saat pendidik memberikan tugas latihan di kelas. 3) Penggunaan media pembelajaran yang monoton atau kurang variasi. 4) Beberapa peserta didik yang mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung. 5) Peserta didik gelisah, tidak bersemangat, untuk mengikuti pembelajaran khususnya saat latihan atau tugas yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut membuat peserta didik, merasa bosan dan tidak bersemangat belajar, sehingga mengakibatkan motivasi belajarnya rendah dan akan berpengaruh terhadap kompetensinya.

Penggunaan media pembelajaran dengan berbasis teknologi, akan memotivasi peserta didik dalam kegiatan mengajar, apalagi media yang digunakan oleh pendidik adalah alat yang biasa digunakan dalam kesehariannya. Sehingga akan membuat ketertarikan sendiri terhadap motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat digunakan adalah quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan, sebagai alat pembelajaran membuat peserta didik aktif, interaktif dan menyenangkan didalam kelas (Purba, 2019).

Hasil penelitian dalam jurnal yang berjudul "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I" Hasil penelitian menyimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran mengalami konsentrasi belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia fisika I (Purba, 2019). Serta penelitian dari berbagai penelitian dalam jurnal yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu" Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Aini, 2019).

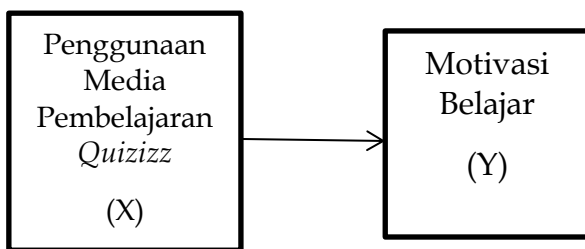
Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat digunakan adalah quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan, sebagai alat pembelajaran membuat peserta didik aktif, interaktif dan menyenangkan didalam kelas (Purba, 2019).

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh signifikan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis teknologi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Cigombong.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian deskriptif yang digunakan dengan metode pendekatan kuantitatif, untuk mengetahui hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Desain penelitian dapat dilihat dari gambar dibawah ini (Firmansyah et al., 2020).



Gambar 2 Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel (X) bebas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap variabel (Y) motivasi belajar variabel (Y) terikat.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Desa Ciburuy Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor. Penelitian dilakukan dengan jangka waktu selama lima bulan dimulai dari Januari hingga mei 2020, menyusun, seminar proposal, penelitian hingga sidang.



Gambar 3 Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz



Gambar 4 Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

Definisi dalam penelitian ini, penjelasan secara garis besarnya dari setiap variabel, mengenai persepsi dari variabel media pembelajaran quizizz dan motivasi belajar .

Definisi Konseptual

- (1) Media pembelajaran quizizz, merupakan peralatan yang dirancang pendidik berupa

aplikasi berbasis teknologi, untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran.

- (2) Motivasi belajar merupakan penggerak, kepada seseorang untuk melakukan tindakan ke arah yang baik. Untuk mencapai tujuan dari kegiatan tertentu, agar mendapat hasil belajar maksimal.

Definisi Operasional

- (1) Media pembelajaran quizizz Skor yang diperoleh, dari media pembelajaran quizizz merupakan peralatan yang dirancang pendidik, berupa aplikasi berbasis teknologi, untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran, dengan indikator (merangsang minat belajar, merangsang pikiran dan perasaan, daya saing antar peserta didik, menghibur dan menyenangkan, penggunaan waktu).
- (2) Motivasi belajar Skor yang diperoleh, Motivasi belajar merupakan penggerak, kepada seseorang untuk melakukan tindakan ke arah yang baik. Untuk mencapai tujuan belajar, agar mendapatkan hasil belajar maksimal, dengan indikator (Keberhasilan peserta didik, prestasi peserta didik, pengetahuan dan sikap, memecahkan masalah, kreativitas, giat belajar).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Kuesioner (Angket)

Angket sebagai alat ukur untuk pengumpulan data, instrumen yang telah diuji kevalidannya oleh ahli media, serta reliabilitasnya untuk menguji mutu instrumen tersebut. bentuk instrumen pernyataan yang diberikan

kepada responden, persepsi peserta didik, untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar, dengan menggunakan 5 klasifikasi jawaban, skala likert SS= Sangat Setuju, = Setuju, RR = Ragu-Ragu, TS = Tidak Setuju, dan STS Sangat Tidak Setuju, pengisian ditandai dengan checklist (Sugiyono, 2016)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, teknik analisis deskriptif, merupakan analisis data yang menceritakan suatu peristiwa yang terjadi, setelah melakukan kejadian tertentu, menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 22 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang disajikan dalam hasil penelitian dapat disimpulkan, serta menjelaskan secara rinci, serta analisis data melalui bantuan program komputer SPSS 22 for windows, bahwa hasil penelitian yang dilakukan di SDIT AL-Fatih Cigombong Kabupaten-Bogor, data melalui variabel X Penggunaan media pembelajaran quizizz dan variabel Y yaitu Motivasi Belajar peserta didik, melalui pengambilan data yang disebar melalui alat ukur angket google form, yang disebarkan ke seluruh 42 peserta didik kelas VI. Peneliti mengumpulkan data dari angket penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan saat pembelajaran dan respon peserta didik terhadap motivasi belajar.

Deskripsi Data Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz (Variabel X)

Berdasarkan perolehan skor yang didapat dari angket yang telah diberikan kepada 42 responden, hasil olah data, yakni pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil deskriptif Media Pembelajaran Quizizz (X) Statistics

Media Pembelajaran Quizizz		
N	Valid	42
	Missing	0
Mean		71,88
Median		72,00
Mode		65 ^a
Std. Deviation		7,927
Range		31
Minimum		54
Maximum		85
Sum		3019

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data hasil statistik deskripsi diatas dapat dihitung panjang kelas interval dengan rumus:

$$P=R/K$$

keterangan: P = Panjang interval; R = Rentang nilai (Skor maksimal-skor minimal); K = Banyak kelas ($1+3.3 \log N$); N = jumlah responden 3,3 = konstanta (Supardi, 2016)

Diketahui data:

$$R = 85 - 54 = 31$$

$$K = 1 + 3.3 \log 42 = 6.35$$

$$\text{Maka } P=R/K = 31 / 6.35 = 4.88$$

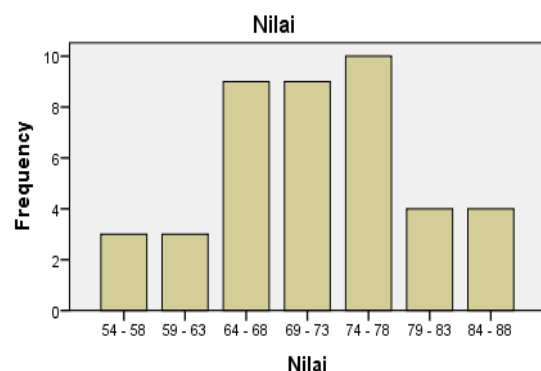
Jadi panjang interval yaitu 4.88 dibulatkan menjadi 5.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Quizizz

Interval	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid 54 - 58	3	7,1	7,1
59 - 63	3	7,1	14,3
64 - 68	9	21,4	35,7
69 - 73	9	21,4	57,1
74 - 78	10	23,8	81,0
79 - 83	4	9,5	90,5
84 - 88	4	9,5	100,0
Total	42	100,0	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil frekuensi pada penggunaan media pembelajaran quizizz, pada kategori tertinggi frekuensinya sebesar 10 berada pada kelas interval 74 - 78, persentase 23.8% dengan skor rata-rata yaitu 71,88. Apabila skor rata-rata skor menjadi acuan, sebagai patokan batas skor untuk variabel X, skor responden yang dibandingkan diperoleh skor lebih kecil dari rata-rata skor dengan dihitung 24 responden dengan persentase 57.14%. Sedangkan hasil yang didapat pada skor berada di atas skor rata-rata berjumlah 8 responden dengan persentase 19%. Dengan membandingkan persentase tersebut dapat dibuat pernyataan yaitu perolehan skor variabel X berada pada kategori sedang.

Data variabel (X) media pembelajaran quizizz disajikan dalam histogram gambar berikut.



Gambar 5 Data Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan pada gambar 3 histogram diatas, diketahui nilai terbanyak yaitu 10 dengan nilai rata-rata 78 pada kelas interval 74 - 78. untuk perolehan nilai 58 sebanyak 3 responden dengan kelas interval 54 - 58, perolehan nilai rata-rata 63 yaitu sebanyak 3 responden berada pada kelas interval 59 - 63, perolehan nilai 68 yaitu sebanyak 9 responden berada pada kelas interval 64 - 68, perolehan nilai dengan rata-rata 73 sebanyak 9 responden, berada pada

kelas interval 69 - 73, perolehan nilai dengan rata-rata 80 yaitu sebanyak 4 berada pada kelas interval 79 - 83, sedangkan perolehan nilai dengan rata-rata 85 yaitu 4 responden, berada pada kelas interval 84 - 88.

Tabel 3 Hasil Hasil deskriptif Motivasi Belajar (Y)
Statistics

Motivasi Belajar		
N	Valid	42
	Missing	0
Mean		76,95
Median		77,50
Mode		79
Std. Deviation		6,129
Range		25
Minimum		63
Maximum		88
Sum		3232

Data hasil statistik deskripsi diatas dapat dihitung panjang kelas interval dengan rumus:

$$P=R/K$$

keterangan: P = Panjang interval; R = Rentang nilai (Skor maksimal-skor minimal); K = Banyak kelas ($1+3.3 \log N$); N = jumlah responden 3,3 = konstanta (Supardi, 2016)

Diketahui data:

$$R = 88 - 63 = 25$$

$$K = 1 + 3.3 \log 42 = 6.35$$

$$\text{Maka } P=R/K = 25 / 6.35 = 3.93$$

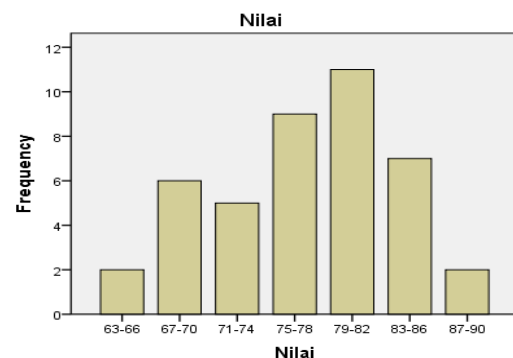
Jadi panjang interval 3.93 dapat dibulatkan menjadi 4.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Interval	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid 63-66	2	4,8	4,8
67-70	6	14,3	19,0
71-74	5	11,9	31,0
75-78	9	21,4	52,4

79-82	11	26,2	78,6
83-86	7	16,7	95,2
87-90	2	4,8	100,0
Total	42	100,0	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil frekuensi pada motivasi belajar, pada kategori tertinggi frekuensinya sebesar 11 berada pada kelas interval 79 - 82, persentase 26.2% dengan skor rata-rata sebesar 76,75. Apabila skor rata-rata skor menjadi acuan, sebagai patokan batas skor untuk variabel Y, skor responden yang dibandingkan diperoleh skor lebih kecil dari rata-rata skor dengan dihitung 22 responden dengan persentase 52.38%. Sedangkan hasil yang didapat pada skor berada di atas skor rata-rata berjumlah 9 responden dengan persentase 21.24%. Dengan membandingkan persentase tersebut dapat dibuat pernyataan yaitu perolehan skor variabel Y berada pada kategori sedang. Data variabel (Y) motivasi belajar disajikan dalam histogram gambar berikut.



Gambar 6 Data Motivasi Belajar

Berdasarkan gambar 4 histogram diatas, diketahui nilai terbanyak yaitu 11 dengan nilai rata-rata 80 pada kelas interval 79 - 82, untuk perolehan nilai 65 yaitu sebanyak 2 responden dengan kelas interval 63 - 66, perolehan nilai rata-rata 70 yaitu sebanyak 6 responden berada pada kelas interval 67 - 70, perolehan nilai 74 yaitu sebanyak 5

responden berada pada kelas interval 71 - 74, perolehan nilai dengan rata-rata 78 sebanyak 9 responden, berada pada kelas interval 75 - 78, perolehan nilai dengan rata-rata 85 yaitu sebanyak 7 berada pada kelas interval 83 - 86, sedangkan perolehan nilai dengan rata-rata 88 yaitu 2 responden, berada pada kelas interval 87 - 90.

Pengujian Prasyarat Analisis Data Uji Normalitas Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, pada variabel penggunaan media pembelajaran quizizz dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, bahwa hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. sebesar 0,200 > 0,05 atau 0,200 nilai tersebut lebih besar dari 0,05, nilai tersebut memenuhi syarat pengujian normalitas data yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 5 Data Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Quizizz

Tests of Normality						
Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Media	,079	42	,200*	,977	42	,553

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel hasil analisis data menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, dengan taraf signifikan 0,05, hasil menunjukkan penerimaan H_0 , pada pengujian normalitas variabel berdistribusi normal, dengan hasil signifikan dari 42 peserta yang diperoleh yaitu 0,200. Untuk itu,

diperoleh sig. seluruh variabel dikatakan hasilnya lebih besar dari 0,05 artinya dapat dideskripsikan bahwa semua variabel berdistribusi normal dengan penerimaan H_0 , terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 1 Data Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	,107	42	,200*	,976	42	,497

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Linearitas

Tabel 7 Uji Linear

ANOVA ^a				
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	Sig. F
Regression	570,870	1	570,870	23,564
Residual	969,035	40	24,226	,000 ^b
Total	1539,905	41		

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan output tabel 7 di atas, diketahui bahwa $F_{hitung} = 23,564$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar. Untuk itu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y).

Pengujian Hipotesis Statistik Menentukan Persamaan Regresi

Berdasarkan tabel 8 hasil analisis regresi linear sederhana yaitu Coefficients pada kolom B (koefisien regresi) pada Constant (a) yaitu 43,117. Angka ini mempunyai arti, bahwa jika tidak ada (X) penggunaan media pembelajaran quizizz maka nilai konsisten (Y) motivasi belajar adalah sebesar 43,117. sedangkan angka koefisien regresi (b) yaitu 0,471 angka ini menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media pembelajaran quizizz, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,471. Sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel (X) terhadap (Y) adalah positif. Persamaan regresinya adalah: $\hat{Y} = a + bx$ atau $\hat{Y} = 43,117 + 0,471x$. Terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 8 Data Menentukan Persamaan Regresi

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Std. Error	Beta
1	(Constant)	43,117	7,011	
	Media Pembelajaran Quizizz	,471	,097	,609

Koefisien Determinasi

Tabel 9 Menentukan Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,609 ^a	,371	,355	4,922

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

b. Dependent Variabel Motivasi Belajar

Berdasarkan Tabel 9 di atas, menjelaskan besarnya nilai korelasi, Indeks determinasi (r^2) dapat dilihat dari R square tabel analisis regresi sederhana. Nilai R square adalah 0,371. dengan demikian besarnya sumbangan (X) penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap (Y) motivasi belajar adalah $0,371 \times 100\% = 37.1\%$ sedangkan 62.9% ditentukan oleh faktor lain, misalnya lingkungan, pendidik, serta orangtua. Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, maka H_0 ditolak H_a diterima, maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Uji t

Uji t merupakan jawaban dari rumusan masalah, untuk mengetahui hasil signifikansi pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan uji satu pihak (one tail test) apabila thitung lebih besar dari ttabel maka terdapat pengaruh yang signifikan, variabel (X) media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik yaitu variabel (Y).

Tabel 10 Data Uji t

Coefficients ^a					
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	43,117	7,011		6,149	,000
Media Pembelajaran Quizizz	,471	,097	,609	4,854	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan uraian tabel output diatas, diketahui nilai ttabel sebesar 2,021 dengan taraf kesalahan 5% nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung diketahui sebesar 4,854, maka dapat disimpulkan thitung $4,854 > 2,021$ ttabel hasil menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk itu terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel (X) penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik variabel (Y).

Adapun rumus mencari ttabel Supardi (2017) adalah:

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} &= (a/2 : n-k-1) \\ &= (0,05/2 : 42-1-1) \\ &= (0,025 : 40) \end{aligned}$$

$$t_{\text{tabel}} = 2,021.$$

Pembahasan

Hasil penelitian dapat disimpulkan, melalui bantuan program komputer SPSS 22 for windows, bahwa hasil penelitian yang dilakukan di SDIT AL-Fatih Cigombong Kabupaten-Bogor dengan variabel X Penggunaan media pembelajaran quizizz dan variabel Y yaitu Motivasi Belajar peserta didik, melalui pengambilan data yaitu alat

ukur angket dengan jumlah responden 42 peserta didik kelas VI. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, uji analisis menggunakan SPSS yaitu dengan uji normalitas, mendapatkan hasil signifikan sebesar 0,200 dengan taraf signifikan 5% atau $0,200 > 0,05$, sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal.

Tahap uji linear pada program komputer SPSS 22 for window dengan taraf signifikan, $0,000 < 0,05$ diketahui hasil Fhitung = 23,564 dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y).

Selanjutnya dengan pengujian persamaan regresi sederhana yang diperoleh sebesar $\hat{Y} = 43,117 + 0,471X$. Tahap koefisien determinasi nilai R square adalah $0,371 \times 100\% = 37,1\%$ sedangkan 62,9% ditentukan oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini, misalnya faktor lingkungan, orang tua. Selaras dengan beberapa para ahli, salah satunya yaitu Pribadi (2017) berpendapat, media pembelajaran merupakan informasi dan pemahaman, yang globalnya digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran peserta didik menjadi aktif dan praktis. Media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik, sehingga dapat meningkatkan, serta mendorong peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif. Motivasi belajar merupakan suatu (energi), masukan positif kepada seseorang yang ditimbulkan oleh keinginan dalam diri seseorang ataupun dorongan dari orang lain. Dilihat seberapa kuatnya dorongan yang dimilikinya, akan menentukan kualitas dalam kehidupannya (Suprihatin, 2015).

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan dengan pengujian uji t, hasil menunjukkan thitung $4,854 > 2,021$ ttabel atau nilai thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf kesalahannya adalah 5% dengan hasil signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan variabel (X) penggunaan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis serta data yang diolah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, mengenai penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Cigombong Kabupaten Bogor. Penelitian yang dilakukan dengan dibuktikan dengan menguji signifikansi uji t, yaitu diketahui nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu diketahui thitung $4,854 > 2,021$ ttabel atau nilai thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf kesalahannya adalah 5% dengan hasil signifikan $0,000 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, untuk itu terdapat pengaruh signifikan variabel (X) penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik variabel (Y). Tingginya pengaruh variabel (X) penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik variabel (Y) yaitu sebesar 37,1%, sedangkan pengaruh dari luar, misalnya faktor lingkungan, pendidik serta orangtua yang tidak ada dalam penelitian ini, yaitu sebesar 62.9%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan rasa terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dorongan, serta motivasi yang tiada henti, khususnya kepada dosen pembimbing utama dan pendamping, serta beberapa pihak diantaranya:

1. Ibu Zahra Khusnul Latifah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor.
2. Ibu Dr.Helmia Tasti Adri, M.Pd.Si selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
3. Ibu Dr. Rasmitadila, ST., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama Skripsi Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
4. Bapak Irwan Efendi S.H M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pendamping Skripsi Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor, yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, serta bimbingan selama perkuliahan.
6. Bapak Ustad Syahidul Afandi, S.Pd.I Selaku Kepala Sekolah, di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Cigombong, yang telah memberikan ijin serta membantu untuk penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak Izzudin Abdul Salam R, selaku wali kelas VI-A di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Cigombong yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
8. Ibu Putri Dwi Pratiwi, S.Pd, selaku wali kelas VI-B di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih Cigombong yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
9. Peserta didik kelas VI SDIT Al-Fatih Cigombong Bogor yang telah

semangat dan antusias pada saat mengikuti penelitian yang disampaikan.

10. Rekan-rekan mahasiswa PGSD khususnya kelas H-1 yang telah memberikan semangat, *support* dan motivasi sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. 2(25), 6.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran (Depok). Rajagrafindo Persada.
- Badaruddin, A. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal (Padang). Abe Kreatifindo.
- Firmansyah, W., Kholik, A., Suherman, I., Amril, L. De, Adri Tasti, H., Teguh, P., Bisri, H., Yektyastuti, R., Razi Amir, F., & Mutiara, F. (2020). Buku Pedoman Penulisan Dan Penyusunan Skripsi (Ciawi). Unida Press.
- Kompri. (2015). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa (Bandung). Remaja Rosdakarya.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. European Journal Of Social Sciences Education And Research, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/Ejsr.V12i1.P208-212>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran. 11.
- Mukhtar, & Iskandar. (2012). Desain Pembelajaran Berbasis Tik (Jakarta). Referensi.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 3(1). <https://doi.org/10.24127/Ja.V3i1.144>
- Yaumi, M. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran (Jakarta). Kencana.