

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM EKSRESI KELAS XI IPA MAN TANJUNGPINANG

Hartati*, Azza Nuzullah Putri, Bony Irawan
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

*Corresponding author E-mail: hartatihartati943@gmail.com

Received: 28, 09.2021, Revised: 29, 11.2021, Accepted: 29, 11.2021.

ABSTRACT

This study aims to see the effect of using the Quizizz application on students' motivation on the excretory system material. This research was an experimental study with a pre-experimental design. The population in this study were all students of class XI IPA MAN Tanjungpinang. The sampling technique used a total sampling technique where the entire population was sampled so that the research sample amounted to 56 students who were grouped into control and experimental groups. The research instruments used in this study were questionnaire instruments, to obtain data on student responses to motivation after using quizizz and learning implementation observation sheet using quizizz, to obtain learning implementation data. Based on the results of the comparative analysis, it is known There is a significant effect on the use of the Quizizz application on students' learning motivation as indicated by the sig value. (2-tailed) $0.002 < 0.05$. Quizizz can be an alternative learning media to support the learning process that can generate interest, activity, motivation and student learning outcomes.

Keywords:

Quizizz, interactive quiz, motivation, learning outcomes, excretory system

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi siswa pada materi sistem ekskresi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *pre-experimental design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XI IPA MAN Tanjungpinang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* dimana seluruh populasi dijadikan sampel sehingga sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang dikelompokkan menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen angket, untuk memperoleh data respon siswa terhadap motivasi setelah menggunakan *quizizz* dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *quizizz*, untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *t* diketahui Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai *sig.* (2-tailed) $0,002 < 0,05$. *Quizizz* ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif penunjang proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, aktivitas, motivasi serta hasil belajar siswa.

Kata kunci:

Quizizz, kuis interaktif, motivasi, hasil belajar, sistem ekskresi

PENDAHULUAN

Pada saat pandemik Covid-19 terjadi pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk menunjang keberhasilan belajar via daring guru menggunakan aplikasi seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan *whatsApp*. Namun di MAN Tanjungpinang terdapat siswa yang bukan berasal dari Tanjungpinang dan keterbatasan jaringan, guru hanya menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *WhatsApp* untuk proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran

tentu terjadi perubahan karena interaksi dilakukan hanya via daring sehingga guru dan siswa harus menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

Pada saat proses pembelajaran daring terdapat kesulitan yang dialami oleh guru MAN Tanjungpinang. Berdasarkan hasil observasi saat guru memberikan tugas tidak semua siswa mengumpulkan tugas. Guru selalu mengingatkan agar tugas tersebut dikerjakan agar bisa mengejar ketertinggalan. Saat dilakukan wawancara salah satu siswa

MAN Tanjung pinang ditanyakan terkait apa kesulitan pembelajaran daring siswa itu mengatakan bahwa siswa tidak bisa mengatur waktu antara pekerjaan rumah, sekolah, hal pribadi serta materi pelajaran yang sulit dipahami sehingga tugas sekolah sering dikerjakan terlambat.

Guru harus mampu memotivasi siswa saat pembelajaran dan lebih menghayati perannya sebagai pendidik sehingga mampu mendidik siswa (Ahmad, 2016). Berdasarkan fakta lapangan, saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan *google classroom* untuk mengirimkan tugas serta memberikan materi pembelajaran dan juga *whatsApp* untuk mengingatkan siswa jika tidak mengumpulkan tugas. Namun hal itu dirasa kurang karena siswa masih tidak disiplin terhadap tugas meskipun sudah di ingatkan.

Seorang guru harus menggunakan media pembelajaran lain untuk pengumpulan tugas agar siswa disiplin mengumpulkan tugas. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Dalam pendidikan media di artikan sebagai alat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016).

Menurut Azhar (2011) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar. Media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media digital atau berbasis *e-learning*.

Kumar dalam Yazdi (2012) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi. *Quizizz* merupakan salah satunya, *quizizz* merupakan aplikasi yang dapat di akses melalui *website* yang dapat digunakan untuk penyampaian materi dan tugas. *Quizizz* digolongkan kedalam jenis media pembelajaran multimedia karena pembelajaran multimedia melibatkan penglihatan dan pendengaran

melalui media interaktif berbasis komputer (Azhar, 2011). Aplikasi ini sangat cocok sebagai kuis interaktif karena bisa melakukan pembelajaran bersamaan dengan temannya sehingga diketahui ranking saat menjawab pertanyaan dalam kuis tersebut. *Quizizz* juga hanya bisa di akses sesuai batas waktu yang ditentukan guru jika siswa tidak mengerjakan selama batas waktu tersebut maka siswa tidak bisa mengakses *quizizz* setelah batas waktunya habis (Citra & Rosy, 2020).

Quizizz juga merupakan aplikasi yang menarik memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi karena aplikasi *quizizz* ini berbasis *games* sehingga mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar (Salsabila, 2020). *Quizizz* ini memiliki keunggulan yaitu pengerjaannya menyesuaikan dengan kecapatan siswa.

Quizizz juga termasuk kuis interaktif yang mana kuis interaktif merupakan penggabungan dari metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu kuis dan memberikan kesempatan kepada semua pemain melakukan upaya kreatif (Sari *et al.*, 2018). Kuis interaktif juga dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri karena siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja tetapi juga diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang bersifat interaktif (Meryansumayeka *et al.*, 2018). *Quizizz* juga memiliki kekurangan yang mana data internet harus stabil jika tidak maka peserta didik akan kehabisan waktu. Siswa juga harus mengerjakan soal-soal dengan waktu yang sudah ditentukan (Meilicien, 2020).

Seiring dengan pendapat di atas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rica *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dikatakan efektif ditinjau dari 2 aspek yaitu motivasi dan hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Halimatus (2020) menunjukkan bahwa dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosiyanti *et al.* (2020) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah (2012) menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar dan dukungan pihak keluarga, maka semakin tinggi motivasi untuk belajar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan karena hasil penelitian berupa angka-angka dan menggunakan statistik. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali namun tidak sepenuhnya, itu sebab penelitian ini dikatakan sebagai penelitian eksperimen semu.

Pada penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Alasan digunakan *total sampling* dalam pengambilan sampel dikarenakan karena jumlah populasi kurang dari 100 sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 56 siswa yang mana terdiri dari kelas XI IPA 1 terdapat 23 siswa sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan *Google Form* dan XI IPA 2 terdapat 33 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan *Quizizz*.

Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan sejumlah indikator motivasi belajar oleh Sardiman (2011) dan Uno (2011). Adapun indikatornya terdiri atas: (1) hasrat dan keinginan berhasil (2) dorongan dan kebutuhan belajar (3) harapan dan cita-cita masa depan (4) *ego-involment* (5) mendapat pujian (6) mengetahui hasil belajar

(pemberian ulangan/ujian (7) hukuman dan (9) kegiatan menarik dalam belajar. Sebelum angket disebar, angket divalidasi oleh dosen ahli terlebih dahulu. Setelah dinyatakan valid oleh dosen ahli selanjutnya di uji kelayakan setelah itu dapat digunakan dalam penelitian. Adapun hasil validasi terdapat 12 pernyataan angket valid dari 25 pernyataan angket.

Siswa diminta untuk mengisi angket motivasi setelah selesai melakukan pembelajaran menggunakan *Quizizz* dengan indikator yang sudah ada meliputi, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik data yang sudah diperoleh disajikan dalam bentuk persentase. Adapun kriteria interpretasi skor instrumen tingkat motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor motivasi belajar

Kisaran presentase	Kriteria
82-100	Sangat Baik
63-81	Baik
44-62	Cukup
25-43	Kurang

HASIL

Berdasarkan angket respon motivasi belajar siswa kelompok eksperimen diperoleh hasil penelitian pada Tabel 2.

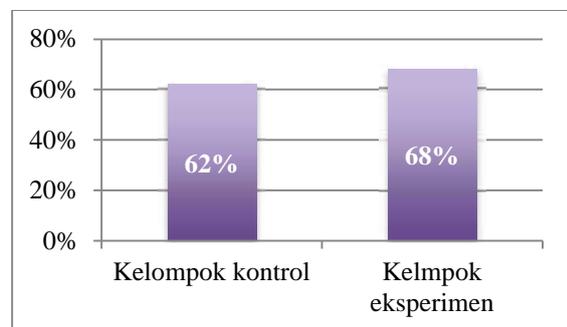
Tabel 2. Rekapitulasi angket motivasi belajar

Nomor Angket	Pernyataan Angket	% Interpretasi Angket
1	Saya langsung bertanya kepada guru ketika saya tidak memahami materi yang disampaikan	72,73
2	Saat belajar biologi saya cepat putus asa karena materinya sulit dipahami	56,06
3	Saya belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat menggapai cita-cita di masa depan	75,76

4	Saya tidak tertarik mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran biologi dari berbagai sumber	55,30
5	Sebelum materi disampaikan di sekolah, saya mempelajari materi tersebut terlebih dahulu	73,48
6	Saya berusaha untuk mendapat nilai yang bagus agar saya mendapat pujian	71,97
7	Untuk mendapatkan hasil yang baik, saya tidak malu menyontek kepada teman	59,85
8	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan benar agar mendapat hasil yang baik	72,73
9	Saya selalu mengikuti pembelajaran karna saya selalu ingin mengetahui hasil belajar yang saya dapatkan	76,52
10	Meskipun guru memberikan suatu kegiatan yang menarik saat pembelajaran saya tetap tidak tertarik	66,67
11	Meskipun orangtua memberikan hukuman saat saya mendapat nilai jelek, saya tetap malas belajar	59,85
12	Saat diberikan ulangan diakhir pembelajaran saya akan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh	72,73

68%

Adapun diagram perbandingan *mean* persentase motivasi belajar kelompok eksperimen dan kontrol seperti pada Gambar 1



Gambar 1. Perbandingan *mean* persentase motivasi belajar

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi siswa kelas XI IPA MAN Tanjungpinang pada materi sistem ekskresi yang dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022 pada bulan juli 2021. Pada penelitian ini dilakukan melalui *Google Classroom* sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali evaluasi pembelajaran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. pada tiap pertemuan dikelompok eksperimen dan kontrol, guru mengabsen dan melakukan tanya jawab terhadap materi sistem ekskresi namun guru harus menunggu karena siswa lambat untuk merespon pada proses pembelajaran namun sintaks dalam pembelajaran tetap berjalan lancar selanjutnya guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan *Quizizz* dikelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol menggunakan *Google Form*.

Berdasarkan fakta lapangan saat menggunakan *Google Form* ternyata siswa banyak yang lalai dalam pengerjaannya yang mana siswa tidak mengerjakan tidak tepat waktu guru harus menunggu dan terus mengingatkan agar dikerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta *posttest*. Hal ini juga dapat disebabkan karena pada penggunaan *Google Form* tidak mempunyai batas waktu untuk dikerjakan sedangkan *Quizizz* menggunakan batas waktu sehingga siswa lebih termotivasi saat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan *posttest* menggunakan *Quizizz* hal ini sejalan dengan penelitian Halimatus (2019) yang mengatakan *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan suasana baru saat pembelajaran karena memiliki fitur yang dapat membuat motivasi siswa menjadi meningkat, beberapa fiturnya berupa, adanya hitungan waktu dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal serta adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal

dengan benar. Sehingga dengan hal ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* pada kelompok kontrol dikategorikan cukup sedangkan pada kelompok eksperimen dikategorikan baik hal ini dapat disebabkan karena siswa lebih termotivasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* daripada menggunakan *Google Form* sehingga pada penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa terdapat pengaruh yang signifikan ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis menggunakan Uji *t Independent Sample t-test*. Adapun hasil Uji *t independent sample t-test* pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *t independent sample -test*

Hasil Penelitian
Sig. $0,02 < 0,05$ dengan nilai <i>mean</i> kelompok kontrol 29,86 dan eksperimen 32,38.

Sehingga hasil analisis komparatif pada uji hipotesis diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar. Hasil yang ditunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan *Quizizz* merupakan aplikasi yang menarik yang bersifat interaktif karena aplikasi ini berbasis *games* yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi belajar (Salsabila *et al.*, 2020).

Pada siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya emosi terkadang dapat memperlambat proses kinerja otak, *Quizizz* dapat dimanfaatkan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang sudah disampaikan, yang mana *Quizizz* ini dapat mendorong motivasi belajar siswa (Salsabila *et al.*, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi *et al.* (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan ini mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Pada aplikasi *Quizizz* ini terdapat fitur kuis dan pelajaran yang mana dapat

dimanfaatkan sebagai salah satu sarana guru dalam memberikan materi pelajaran dan memberikan tugas. Menurut Salsabila *et al.* (2020) mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* ini memiliki tampilan yang segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan karena sebuah permainan tidak akan lepas dari kreatif, inovatif, petualangan dan menyenangkan sehingga bisa menumbuhkan motivasi positif dan keinginan belajar pada siswa.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau mengarahkan siswa untuk mencapai suatu tujuan. Sardiman (2011) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang dapat menimbulkan keinginan pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Motivasi terdiri atas dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Sardiman (2011) mengatakan motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar sedangkan ekstrinsik merupakan motivasi yang dirangsang dari luar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dapat termotivasi untuk belajar dapat berasal dari dalam diri dan juga dari luar yang mana guru dapat memberikan kegiatan yang menarik dalam pembelajaran sehingga siswa yang tidak termotivasi dalam belajar dengan adanya kegiatan menarik maka akan dapat termotivasi, siswa dapat belajar dengan menyenangkan saat kegiatan menarik yang dilakukan dan dapat memecahkan suatu masalah seperti menjawab pertanyaan dan atau mengerjakan evaluasi pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran akan berhasil jika siswa tekun saat mengerjakan tugas, ulet saat memecahkan masalah dan hambatan secara mandiri. Semua itu harus dipahami oleh guru agar dalam berinteraksi dengan siswanya dapat memberikan motivasi yang tepat. Uno (2011) mengklasifikasikan faktor-faktor motivasi belajar yaitu, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dalam mencapai cita-cita, terdapat penghargaan dalam belajar, terdapat

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>

kegiatan yang menarik dalam belajar dan terdapat lingkungan yang kondusif untuk belajar.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem ekskresi kelas XI IPA MAN Tanjungpinang.

REFERENSI

- Ahmad, I. (2016). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *E-Journal Oficce* Vol. 2 (2), 1-8.
- Sardiman, A.M. (2014). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Citra, C.A., dan Rossy, 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* Vol. 8 (2), 261-272.
- Dewi, C. K., Rahmawati, R. Dan Mujib, R. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. *Indonesia Journal of of Science and Mathematics Education* Vol 1 (2),
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- 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/ JIITUJ*, 4(2): 163-173.
- Rica, W., Hermanto, D dan Zainudin. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* pada matakuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *E-journal Pendidikan Matematika* Hal 348
- Rosiyanti, H., Widayarsi, R., Ardiansyah, S.A.F., dan Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *PROSIDING SEMNASLIT LPPM UMJ 2020*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., dan Difany, S.. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemic Pada Siswa SMA. *E-journal Ilmu Terapan Universitas Jambi* Vol. 4 (2), 163-173.
- Halimatus, S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasive kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. 4-7
- Meilicien, R. (2020). Inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (SemNas PBSI) - 3. pp. 45-50.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M.D., dan Marlini, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *E-Journal Pendidikan Matematika* Vol. 12 (1), 29-42

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936

<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>

Sari, D.P., Putra, R.W. dan Syazali, M..
(2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *E-journal Pendidikan Matematika* Vol. 12 (2), 63-72.

Nurhidayah (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa program studi PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan. *E-Journal JPSD* Vol. 1 (1), 1-21.

Yazdi. M. 2012. E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *E-Journal Ilmiah Foristek* Vol. 2 (1), 143-152.

Uno, H. B. (2011). Teori Motivasi & pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara