PENGARUH QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KELAS XI OTKP SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN

THE EFFECT OF QUIZZZ ON MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS XI OTKP OF SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN

Retno Wulandari, Riana Isti Muslikhah

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: retnowulandari.2018@student.uny.ac.id, riana.muslikhah@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. Penelitian ini merupakan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Pengujian hipotesis menggunkan rumus *independent sample t-test* (uji t) dan uji manova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifkan antara: (1) media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sig. (2-*tailed*) sebesar 0,000 < 0,005 dan nilai t_{hitung} sebesar 10,627 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,684 (2) media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa dengan nilai sig. (2-*tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 5,538 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,684 (3) media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai sig. 0,000 < 0,05 dan nilai F_{hitung} sebesar 78,742 lebih besar dari F_{tabel} yaitu 4,085.

Kata kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine whether there is any influence between quizizz learning media on student motivation and learning outcomes in the subject of facilities and infrastructure for class XI OTKP at SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. This research is a pretest-posttest control group design. Data collection techniques using questionnaires and tests. Hypothesis testing uses the independent sample t-test formula (t test) and the Manova test. The results showed that there was a significant positive effect between: (1) quizizz learning media on students' learning motivation with a sig. (2-tailed) of 0.000 <0.005 and the tcount value of 10.627 is greater than the ttable of 1.684 (2) quizizz learning media on student learning outcomes with sig. (2-tailed) of 0.000 <0.05 and the tcount value is 5.538 which is greater than the ttable which is 1.684 (3) quizizz learning media on motivation and student learning outcomes with sig. 0.000 <0.05 and the Fcount value of 78.742 is greater than the Ftable which is 4.085.

Keywords: *Quizizz Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat di era globalisasi seperti sekarang ini telah berdampak di berbagai aspek kehidupan sosial baik postif maupun negatif. Dalam kehidupan sehari hari kita tidak bisa terlepas dari pemanfaatan teknologi untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Selain di bidang sosial, perkembangan teknologi juga berdampak pada bidang pendidikan khususnya di Indonesia. Di era kemajuan IPTEK yang sangat cepat telah memberikan banyak perubahan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan, apalagi guru yang berperan sebagai pendidik harus bisa menguasai penggunaan teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019, pp. 171-187).

Pemanfaatan perkembangan teknologi yang bisa diterapkan di bidang pendidikan salah satunya dengan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses kapanpun dan dimapaun dengan bebas dan mudah. Apabila pemanfaatan teknologi lebih diarahkan, maka tujuan pembelajaran yang mencakup motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai.

Dalam kegiatan pembelajaran, salah satu aspek yang sangat berpengaruh yaitu motivasi. Motivasi belajar merupakan stimulus yang muncul dari dalam diri maupun dari luar siswa yang dapat menimbulkan semangat belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Samrin, Syahrul, St. Fatimah Kadir, 2020, p. 20). Motivasi juga digunakan sebagai pembangkit gairah belajar siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Sardiman, 2018, p. 78). Motivasi belajar dapat dilihat dari ketercapain indikator motivasi belajar, yang meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan untuk belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita, 3) adanya *reward* dalam belajar, 4) adanya kegiatan menarik dalam belajar, 5) adanya situasi belajar yang kondusif (Uno, 2014, p. 23).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran yang ditandai dengan perubahan sikap dan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan proses) (Kunandar, 2013, p. 62). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, baik siswa maupun guru harus berperan aktif dalam mencapai tujuan tersebut.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang memberikan dampak terhadap hasil akhir siswa. Kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yaitu keinginan atau dorongan dan ketertarikan siswa dalam belajar. Faktor lainnya yaitu (1) faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat, bakat dan sikap, kecerdasan dan motivasi peserta didik saat pembelajaran (2) faktor eksternal yaitu berasal dari luar diri siswa, seperti keluarga, masyarakat dan metode atau media pembelajaran guru yang tidak menarik bagi peserta didik (Dewi Astiti dkk., 2021, p.194)

Media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sesuai pendapat Cristiyanda & Sylvia (2021, p. 174-183) , yang menyebutkan bahwa quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diaplikasikan sebagai alat evaluasi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media berbasis quiz juga akan mendorong siswa menjadi lebih siap dan mandiri dalam penerimaan materi (Rahmayani & Subekti, 2022, pp. 117-121). Media pembelajaran yang sesuai selain meningkatkan hasil belajar juga efektif dalam meningkatkan regulasi dalam diri siswa (Murtini, 2018). Berdasarkan penelitian terdahulu didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi, hasil belajar serta peningkatan regulasi dalam diri siswa.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa guru dan siswa harus berkewajiban mewujudkan suasana pendidikan yang lebih bermakna, kreatif, inovatif, dinamis, dan terbuka serta komunikatif. Salah satu cara yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif. Media menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena sebagai pemicu semangat belajar dan sebagai alat penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru dalam membangun suasana saat proses pembelajaran yang menyenangkan masih perlu adanya peningkatan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi atau pembaruan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar motivasi

belajar siswa dapat meningkat dan hasil belajar bisa tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran yang sebaiknya dipilih oleh pendidik yaitu media yang sesuai dengan teknologi saat ini dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa agar lebih aktif, yaitu media dengan teknologi yang mengikuti era 4.0. Menanggapi fenomena tersebut, media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Quizizz merupakan sebuah web tool atau aplikasi yang berisikan informasi berupa materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dengan tema yang beragam dan berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, dan SMA) yang di buat oleh pendidik atau pendesaign sebagai admin. Quizizz dapat diakses oleh guru maupun siswa kapanpun dan dimanapun menggunakan laptop, komputer, ataupun *smartphone*. Di dalam *Quizizz* terdapat vitur pengatur waktu yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatur waktu pengerjaan disetiap soal. Hal ini dapat melatih keterampilan siswa agar dapat mengerjakan soal secara cepat dan tepat. Menurut salah satu sumber, menyebutkan bahwa lebih dari 10 juta yang telah menggunakan Quizizz, dan satu dari dua sekolah di Amerika Serikat meggunakan metode quis dan 500 soal terjawab setiap bulannya (Quizizz.com, 2020).

Quizizz memberikan banyak kebermanfaatan terhadap dunia teknologi dan dunia pendidikan. Pada dunia pendidikan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Menurut pendapat Wijayanti & Hermanto (2021, p. 354), menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Astuti, Fatimah, 2022, p. 15). Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Nurul Sukmah (2021, p. 164) bahwa siswa akan merasa ditantang, karena terdapat skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat sehingga dapat menngkatkan gairah siswa dalam belajar

SMK Muhammadiyah 2 Muntilan merupakan salah satu sekolah vokasi tingat menengah di Kabupaten Magelang dengan 3 program keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Perbankan Syariah (PBS), dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Berdasarkan pra riset yang dilakukan oleh peneliti di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan perlu adanya pembaruan media pembelajaran yang digunakan agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Setelah dilakukannya wawancara dan studi dokumen hasil belajar siswa pada ulangan harian kepada guru mata pelajaran Sarana dan prasarana, hampir 50% dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI OTKP mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75 saat melakukan ulangan harian yang dilakukan pada tanggal 6 Desember 2022, dengan data sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Penilaian Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana

Kelas	Total	KKM	Tuntas	Belum Tuntas
XI OTKP 1	21	75	11	10
XI OTKP 2	22	75	11	11

Data pada tabel 1 menunjukkan peserta didik kelas XI OTKP 1, sebanyak 10 siswa belum tuntas dari 21 siswa, pada kelas XI OTKP 2 sebanyak 11 siswa belum tuntas dari 22 siswa. Jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 21 siswa, sedangka peserta didik yang tntas sebanyak 22. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas XI OTKP mata pelajaran sarana dan prasarana belum optimal.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang berfokus pada pengukuran realitas sosial yang ditentukan secara objektif diperoleh berupa angka, dan metode analisis data berbasis matematis, khususnya statistik (Duli, 2019, p. 97). Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda sehingga

akan terlihat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan, yang beralamat di Jl. Tentara Pelajar Jl. Jumbleng No. 12, Kwirah, Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah Kode Pos 56413 pada bulan Desember 2022.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI OTKP SMK Muhammadiyah 2 Muntilan yang berjumlah 43 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *total sampling*. *Total Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.

Prosedur

Dalam penelitian ini, populasi di bagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakukan yaitu dengan menggnakan media pembelajaran quizizz, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran seperti biasanya atau konvensional, sehingga akan terlihat perbedaan hasil belajar pada kedua kelomok tersebut.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui seberapa jauh tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Sarana dan Prasarana. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Angket yang digunakan terdiri dari 23 daftar pernyataan yag akan diberikan kepada responden dengan jumlah 43 siswa diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan kondisi dirinya.

Instrumen pada penelitian menggunakan alat pengukuran yaitu skala Likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu sangat tidak setuju diberi skor 1, tidak setuju diberi skor 2, setuju diberi skor 3, dan sangat setuju diberi skor 4.

Uji coba instrumen kepada siswa kelas XI OTKP di SMK Abdi Negara Muntilan pada 33 siswa. Alasan

memilih sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat uji coba instrumen karena SMK Abdi Negara Muntilan memiliki karakteristik yang hampir sama dengan SMK Muhammadiyah 2 Muntilan.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product-Moment* menggunaan angka kasar *(raw score)*. Butir instrumen dianggap valid jika t_{hitung} lebih besar atau sama dengan 0,05; maka elemen instrumen dapat digunakan. Butir instrumen dianggap tidak valid jika t_{hitung} lebih kecil dari 0,05; maka elemen instrumen tidak dapat digunakan dengan taraf signifikasi 5% (Riduwan, 2012, p. 72).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen minat belajar yang terdiri dari 23 pernyataan diperoleh 19 butir pernyataan valid dan 4 butir pernyataan gugur atau tidak valid. Pada instrumen hasil belajar yang terdiri dari 22 pertanyaan diperoleh 20 pertanyaan valid dan 2 butir pertanyaan gugur atau tidak valid. Pernyataan dan pertanyaan yang tidak valid tidak diikutsertakan dalam pengambilan data karena instrumen penelitian yang valid sudah mewakili setiap indikator yang tercantum sesuai dengan kisi-kisi.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* (α). Butir instrument dianggap reliabel jika $r_{hitung} \geq r_{abel}$, maka butir instrumen dikatakan reliabel, tetapi jika $r_{hitung} \geq r_{abel}$, maka instrumen dikatakan tidak reliabel (Priyatno, 2013, p. 49).

Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dari item angket dan soal yang dihitung dengan menggunakan SPSS diperoleh bawa nilai Alpha angket motivasi belajar sebesar 0,876, sedangkan nilai *Alpha* instrumen soal sebesar 0,756. Item pernyataan angket dan butir soal reliabel, yang artinya layak digunakan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini meliputi pra uji hipotesis dan uji hipotesis. Pra uji hipotesis meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji hipotesis meliputi uji t untuk uji hipotesis 1 dan 2, sedangkan untuk hipotesis 3 menggunkana uji manova.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut hasil analisis data mengenai variabel motivasi dan hasil belajar.

Hasil Penelitian

Motivasi Belajar Siswa

Data hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas yaitu kelas XI OTKP 1 sebagai kelas eksprimen dengan menggunakan media quizizz dan kelas XI OTKP 2 sebagai kelas kontrol menggunkan media konvensional modul dan PPT.

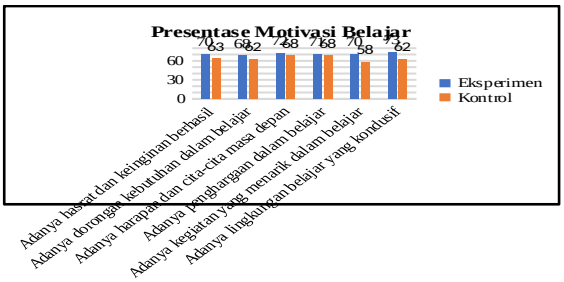
Hasi data motivasi belajar dilakukan dengan memberikan kuesioner/angket kepada siswa yang memuat 19 butir pernyataan yang sudah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar yang diberikan kepada siswa di akhir sesi pembelajaran. Berikut data hasil motivasi belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Angket motivasi belajar yang digunakan terdiri dari enam indikator yaitu, (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan untuk belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita, (4) Adanya reward dalam belajar, (5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, (6) Adanya situasi belajar yang kondusif. Keenam indikator motivasi belajar tersebut kemudian dikembangankan menjadi 19 butir pernyataan. Berikut data hasil motivasi belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Motivasi Belajar

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	70%	63%
Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar	68%	62%
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	72%	68%
Adanya penghargaan dalam belajar	71%	68%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	70%	58%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	73%	62%

Sumber: Data primer yang diolah



Gambar 1 Perbandingan Rata-rata Presentase Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel dan gambar grafik diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang siginifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil yang terdiri dari 2 butir pernyataan, presentase pada kelas eksperimen sebesar 70% dan kelas kontrol sebesar 63%. Motivasi belajar pada indikator adanya dorongan kebutuhan dalam belajar yang terdiri dari 4 butir pernyataan, kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 68% sedangkan kelas kontrol mendapat presentase sebesar 62%. Motivasi belajar pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan yang terdiri dari 5 butir pernyataan, kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 72% dan kelas kontrol mendapat presentase sebesar 68%. Motivasi belajar pada indikator adanya penghargaan dalam belajar yang terdiri dari 1 butir pernyataan, kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 71% dan kelas kontrol mendapat presentase sebesar 68%. Motivasi belajar pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yang terdiri dari 3 butir pernyataan, kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 70% sedangkan kelas kontrol mendapat presentase sebesar 58%. Motivasi belajar pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif yang terdiri dari 4 butir pernyataan, kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 73% dan kelas kontrol mendapat presentase sebesar 62%.

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar yang diperoleh dari dua kelas yaitu kelas XI OTKP 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media quizizz dan kelas XI OTKP 2 sebagai kelas kontrol menggunkan media konvensional modul dan PPT. Data hasil belajar diperoleh dari data hasil pretest-postest dengan membeikan 20 butir pertanyaan pilihan ganda yan sudah disesuaikan dengan indikator materi pembelajaran Sarana dan Prasarana. Berikut data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siswa

Deskripsi	**Kelas Eksperimen**		**Kelas Kontrol**	
	Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
Jumlah siswa	21	21	22	22
Nilai tertinggi	85	95	80	85
Nilai terendah	60	70	45	60
Rata-rata	68,57	83,57	57,27	71,82

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 68,57 , sedangkan untuk niai posttets adalah 85,57. Hasil nilai pretest kelas kontrol adalah 57,27, sedangkan nilai posttets adalah 71,82. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari hasil posttets pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran Sarana dan Prasarana.

Analisis Pra Uji Hipotesis

Uji Validitas Angket

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang terdiri dari 23 pernyataan, dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang termasuk valid yaitu item nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, dan terdapat empat item pernyataan yang tidak valid yaitu item nomor 2, 12, 19, dan 21. Pernyataan yang termasuk dalam kategori valid sudah mampu mewakili indikator yang ada sehingga item pernyataan yang tidak valid dihilangkan dan tidak diikutsertakan dalam pengambilan data penelitian.

Uji Validitas Soal

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang terdiri dari 22 pertanyaan, dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan yang termasuk valid yaitu item nomor 1, 2 ,3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, dan terdapat dua item pertanyaan yang tidak valid yaitu item nomor 6 dan 13. Pertanyaan yang termasuk dalam kategori valid sudah mampu mewakili indikator yang ada sehingga item pertanyaan yang tidak valid dihilangkan dan tidak diikutsertakan dalam pengambilan data penelitian.

Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan uji reliabilitas dari item angket dan soal yang dihitung dengan menggunakan SPSS diperoleh bawa nilai Alpha angket motivasi belajar sebesar 0,876, sedangkan nilai Alpha instrumen soal sebesar 0,756.

Berdasarkan pengambilan keputusan menurut Priyatno (2013: 49) dapat ditarik kesimpulan bahwa item pernyataan angket dan butir soal reliabel, yang artinya layak digunakan dalam penelitian.

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal menyebutkan bahwa dari jumlah keseluruhan soal yaitu 22 pertanyaan, terdapat 19 butir soal yang termasuk dalam kategori sedang, 2 butir soal yang termasuk dalam kategori mudah, dan 1 butir soal yang termasuk dalam kategori sukar.

Uji Daya Beda

Hasil perhitungan daya uji pembeda terdapat sembilan item pertanyaan yang termasuk dalam kategori baik, yaitu soal nomor 1, 3, 5, 11, 14, 17, 19, 21, 22. Terdapat sebelas item pertanyaan yang termasuk dalam kategori cukup, yaitu nomor 2, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 20. Terdapat dua item pertanyaan yang termasuk kategori jelek, yaitu nomor 6 dan 13. Dua item pertanyaan yang termasuk dalam kategori jelek tidak diikusertakan dalam pengambilan data penelitian.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Variabel	*Levene's test*	Signifikasi	Kesimpulan
Hasil Belajar	0,446	0,721	Homogen

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi α = 5% (0,05) dan dibantu menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut.

Kelas	*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.902	21	.083
Kontrol	.965	21	.629

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Angket

Sumber : Data primer yang diolah

Kelas	Nilai Signifikasi	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	0,240	Data Berdistribusi Normal
Post-Test Eksperimen	0,291	Data Berdistribusi Normal
Pre-Test Kontrol	0,591	Data Berdistribusi Normal
Post-Test Kontrol	0,396	Data Berdistribusi Normal

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa nilai signifikasi uji normalitas angket pada kolom Shapiro-wilk kelas eksperimen sebesar 0,083 dan kelas kontrol sebesar 0,629. Uji normalitas pada hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut > 0,05 maka dasar pengambilan keputusan dalam uji nomalitas ini adalah data berdistribusi nomal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene's test dengan taraf signifikansi 0,05 dan dibantu menggunakan program SPSS 26 for windows. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil Levene's sebesar 0,446 dan hasil signifikasi sebesar 0,721 yang artinya > 0,05, maka data yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

Uji *T-Test* pada Hipotesis 1

Berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan dasar pengambilan keputusannya adalah, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa atau dengan kata lain H1 ditolak. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa atau dengan kata lain H1 diterima. Berikut hasil uji hipotesis 1 menggunakan menggunakan uji independent sample t-test :

Tabel 7 Hasil Uji Independent Sampe *T Test*

		F	t	Sig.
Motivasi	Equal variances assumed	.120	10.627	.000
	Equal variances not assumed		10.628	.000

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji t di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengarauh positif signifikan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005.

Uji *T-Test* pada Hipotesis 2

Berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan dasar pengambilan keputusannya adalah, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana atau dengan kata lain H1 ditolak. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas. Berikut hasil uji hipotesis 2 menggunakan uji independent sample t-test:

Tabel 8 Hasil Uji Independent Sample T-Test (Uji T)

		F	t	Sig.
Hasil Belajar	Equal variances assumed	..015	5.538	.000
	Equal variances not assumed		5.539	.000

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji t di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengarauh positif signifikan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05.

Uji Manova (Uji *Multivarate Test*)

Uji manova dilakukan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel terhadap suatu objek secara bersamaan. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat uji manova terpenuhi, maka uji manova dapat dilanjutkan. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikasi < 0,05 maka maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berikut hasil perhitungan uji manova menggunakan SPSS 26 for windows.

Tabel 9 Hasil Uji Manova

	Effect	Value	F	Sig.
Kelas	Pillai's Trace	.802	78.742[b]	.000
	Wilks' Lambda	.198	78.742[b]	.000
	Hotelling's Trace	4.038	78.742[b]	.000
	Roy's Largest Root	4.038	78.742[b]	.000

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil perhitungan uji manova di atas, dapat dilihat pada kolom kelas nilai signifikasi *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* adalah sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa nilai kedua Sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, dengan demikian "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis web quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan".

Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sarana dan prasarana pada kelas eksperimen yang menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil angket motivasi belajar yang diperoleh kelas eksperimen lrbih tinggi dibandingkan dengan hasil motivasi belajar pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Hasil angket motivasi belajar yang digunakan terdiri dari enam indikator yaitu, (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan untuk belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita, (4) Adanya reward dalam belajar, (5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, (6) Adanya situasi belajar yang kondusif.

Berdasarkan penjelasan dan paparan hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz akan mendorong siswa lebih aktif dan menciptakan susana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan ".

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ditunjukkan dengan hasil tes pada kelas XI OTKP 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz lebih unggul dibandingkan dengan hasil tes pada kelas XI OTKP 2 sebagai kelas kontrol yang menggunkan media konvensional. Hasil analisis data yang digunakan juga menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa H0 ditolak, dengan demikian H1 diterima dengan pernyataan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan dan paparan hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan".

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian yang sudah dilakukan pada kelas XI OTKP 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI OTKP 2 sebagai kelas kontrol menunjukkan bawa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dapat dilihat hasil uji manova pada kolom Intercept dan kelas nilai signifikasi Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root adalah sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa nilai kedua Sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media quizizz dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penjelasan dan paparan hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dapat menumbuhkan semangat belajar serta berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana kelas XI OTKP di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan".

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI OTKP. Dibuktikkan dengan hasil skor angket motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan hasil analisis uji t yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2-*tailed*) sebesar 0,000 < 0,005 dan nilai t_{hitung} sebesar 10,627 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,684 yang artinya H0 ditolak dan H1 diterima.
2. Terdapat pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP. Dibuktikkan dengan hasil skor rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis data yang digunakan menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 5,538 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,684 yang berarti bahwa H0 ditolak, dengan demikian H1 diterima.
3. Terdapat pengaruh antara media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP. Dilihat dari hasil uji manova yang menunjukkan nilai signifikasi dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai F_{hitung} sebesar 78,742 lebih besar dari t_{tabel}FFyaitu 4,0847 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
   Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik yaitu diperlukannya media pembelajaran yang dapat membangun semangat belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan media pembelajaran berbasis web quizizz lebih dikembangkan untuk para guru karena dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi Pendidik
   Guru atau pendidik disarankan agar dapat menggunakan media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran sarana dan prasarana atau mata pelajaran lain sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, menyenangkan, dan dapat mempermudah pemahaman peserta didik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat memberikan pembaruan sumber maupun referensi terkait dengan materi maupun variabel yang digunakan dan dapat menggambarkan hasil penelitian yang didapat dengan tepat sehingga dapat menyempurnkan penelitian sebelumnya.

Daftar Pustaka

Astuti, D., Fatimah, S., Raya Palembang - Prabumulih Km, J., Ilir, O., & Selatan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang, 2(1), 7–16.

Cristiyanda, & Sylvia. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang, 2(3), 174–183.

Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. Jurnal Mimbar Ilmu, 26(2), 193–203. Diambil dari https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI

Duli, N. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS. Yogyakarta: Yogyakarta: Deepublish.

Dwijayani, N. M. (2019). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes. Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099

Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Pesrta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Priyatno, D. (2013). Mandiri Belajar dengan Analisis Data dengan SPSS. Yogyakarta: Yogyakarta: Mediacom.

Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada MateriSistem Pernapasan Manusia. Pendidikan Sains, 10(1), 117–121.

Riduwan. (2012). Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung: Bandung: Alfabeta.

Samrin, Syahrul, St. Fatimah Kadir, D. R. L. Maknun. (2020). Pengaruh Kondisi Ekonomi terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Sardiman. (2018). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Jakarta: Rineka Cipta.

Sukmah, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bioogi Siswa. 154 Jurnal Binomial (Vol. 4).

Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.

Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa.

Profil Singkat

Retno Wulandari, lahir di Temanggung pada tanggal 3 Juni 2000 merupakan mahasiswi Pendidikan Admnistrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan tahun 2018.

Riana Isti Musikhah, S.Pd., M.Pd. merupakan dosen Pendidikan Admnistrasi

Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau menyelesaikan studi S1 di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2012 dan S2 di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2015.