

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI KARANGPANDAN

THE EFFECT OF QUIZIZZ MEDIA ON LEARNING MOTIVATION AND LEARNING RESULTS OF PHYSICS FOR STATE X CLASS STUDENT KARANGPANDAN

Ririn Setyaningsih^{1*}, Juli Astono²

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta¹ dan Dosen Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta²

*Korespondensi Penulis. E-mail: ririnsetyaningsih.2017@student.uny.ac.id

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara penerapan media *Quizizz* dan *Google Formulir* terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik, mengetahui manakah yang lebih efektif antara penerapan media *Quizizz* dan *Google Formulir* terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Instrumen pengumpulan data yaitu soal tes, angket motivasi belajar dan lembar observasi keterlaksanaan RPP. Analisis data hasil belajar dan motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Mann-Whitney* dan uji *Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penerapan media *Quizizz* dan *Google Formulir* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan tidak ada pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, pembelajaran Momentum dan Impuls dengan media *Quizizz* lebih efektif dari pada media *Google Formulir* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dan tidak efektif ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci : *Quizizz, Hasil Belajar, Motivasi Belajar.*

Abstract- *This study aims to determine the effect of the application of Quizizz media and Google Forms on improving student learning outcomes and learning motivation, to find out which is more effective between the application of Quizizz media and Google Forms on improving student learning outcomes and learning motivation. research design nonequivalent control group design. The data collection instruments were test questions, learning motivation questionnaires and observation sheets on the implementation of lesson plans. Data analysis of learning outcomes and learning motivation was carried out using the normality test, homogeneity test, Mann-Whitney test and Gain test. The results showed that there was an effect between the application of Quizizz media and Google Forms on improving student learning outcomes and no effect on increasing students' learning motivation, Momentum and Impulse learning with Quizizz media was more effective than Google Forms media in terms of student learning outcomes. and not effective in terms of student learning motivation.*

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

PENDAHULUAN

Belajar adalah sesuatu proses usaha yang dilakukan seseorang guna mendapatkan pergantian tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015). Dengan belajar,

peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keahlian. Aktivitas belajar biasa disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Menurut UU Sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan

proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Permendikbud nomor 59 tahun 2014 menjelaskan karakteristik pembelajaran sekarang ini berpusat pada peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Fisika sebagai salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah terutama pada jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dianggap penting untuk diajarkan. Namun fenomenanya dalam dunia pendidikan, fisika merupakan salah satu pelajaran yang oleh kebanyakan peserta didik dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Anggapan bahwa fisika sulit tidak semata-mata muncul dari pernyataan peserta didik saja. Ada tiga sumber utama peserta didik kesulitan mempelajari fisika yaitu, faktor guru, faktor alam dan faktor kurikulum. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa peserta didik kesulitan memahami pelajaran fisika yang ditentukan oleh kurikulum, yang hanya memberikan contoh matematis saja dan sangat kurang memberikan contoh yang nyata.

Media pembelajaran ialah alat bantu dalam aktivitas pembelajaran yang ikut mempengaruhi keadaan, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh pendidik dengan tujuan memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis ataupun lisan belaka). Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2009 : 15), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan aktivitas belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pemakaian media pembelajaran pada orientasi pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pendidik perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh peserta didik, karena hal tersebut akan berpengaruh pada tingkat motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mendorong peserta didik untuk lebih aktif pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan pendidik di awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau membuka wawasan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, penggunaan media dapat pula digunakan pendidik di akhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran hari itu (Halimatus, 2020: 2).

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Praktek Kependidikan (PK) dari peneliti di SMA Negeri Karangpandan pada bulan Juli – Desember 2020, media pembelajaran yang digunakan peserta didik hanya terbatas pada penggunaan media *google classroom* dan *Google Formulir*. Media *Google Formulir* sendiri juga memiliki kelemahan, diantaranya yaitu ketidakjujuran peserta didik saat mengerjakan soal tidak dapat dideteksi, waktu pengumpulan tidak bisa serentak karena soal bisa dikerjakan kapanpun. Ditinjau dari proses pembelajarannya, peserta didik cenderung kurang meminati pembelajaran fisika, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang monoton serta terlalu sering pembelajaran disajikan dengan mengerjakan soal. Penyajian pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya terpaku dalam menghafal rumus dan pengerjaan soal. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran fisika kurang, hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik kurang antusias dalam menanggapi setiap materi yang disampaikan pendidik. Kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran fisika mempengaruhi rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Kegiatan belajar mengajar di sekolah selama darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19) dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh daring dengan menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran daring. *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Implementasi menggunakan *Game Quizizz* peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Game Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Game Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa

meningkat (Mulyati, 2020: 3). Penerapan media *Quizizz* ini mengambil materi Momentum dan Impuls. Materi ini merupakan materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik karena butuh pemahaman untuk persamaan dan konsep yang akan digunakan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karangpandan”.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* (semi eksperimen) karena pada kenyataannya penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA pada semester genap di SMA Negeri Karangpandan tahun pelajaran 2020/2021. Sampel penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan 36 peserta didik kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Karangpandan pada bulan Maret hingga April 2021 semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar atau saran sebagai bahan revisi instrumen penelitian. Data kuantitatif berupa hasil skor validasi oleh validator, skor angket motivasi belajar peserta didik, skor *pretest* dan *posttest*, dan skor hasil observasi keterlaksanaan RPP.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif terdiri dari: 1) analisis kelayakan instrumen dengan SBI dan V Aiken, 2) analisis validitas dan reliabilitas angket dan soal, 3) analisis keterlaksanaan RPP dengan Persentase Keterlaksanaan (PK), dan 4) analisis peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik menggunakan *Standart Gain (g)*.

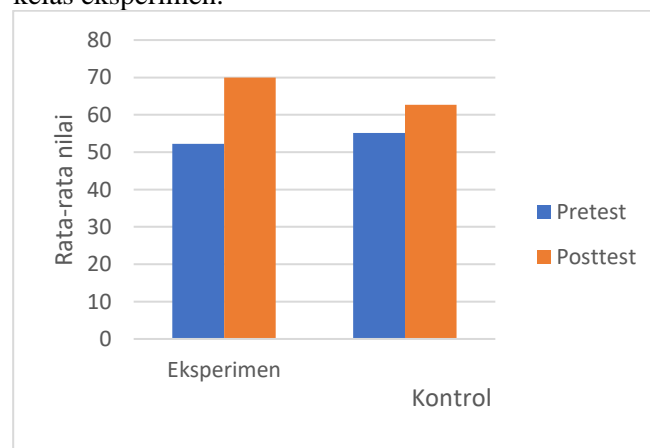
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dan desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*.

Pada penelitian ini menggunakan peserta didik dalam dua kelas sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Cluster Random Sampling*. Dua kelas sebagai sampel tersebut adalah kelas X MIPA 4 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 3 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing diberikan pretest yang sama untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dan diberikan angket untuk mengukur motivasi belajar awal peserta didik. Selanjutnya diberikan perlakuan pembelajaran dengan media *Quizizz* untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan media *Google Formulir*. Setelah itu masing-masing kelas diberikan posttest yang sama untuk mengukur hasil belajar dan angket akhir untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Pengaruh dari penerapan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut.

1. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, diperoleh hasil pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dan posttest untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan peserta didik yang diukur dengan *gain* hasil pretest dan posttest. Dalam Gambar 1 disajikan diagram peningkatan kemampuan peserta didik berdasarkan nilai pretest dan posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Diagram *gain* hasil belajar

Terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dilihat dari diagram batang pretest dan posttest. Berdasarkan analisis *Gain*, *Gain* untuk kelas kontrol adalah 0,18 dengan kriteria rendah dan kelas eksperimen adalah 0,38 dengan kriteria sedang. Setelah diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui persamaan dalam uji *Gain* kemudian dianalisis menggunakan uji *Mann Whitney* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *Quizizz* dan media *Google Formulir*.

Sebelum dilakukan uji *Mann Whitney*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada data *gain* hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan analisis uji normalitas, diperoleh hasil signifikansi 0,002 untuk kelas kontrol dan 0,000 untuk kelas eksperimen yang menyatakan bahwa data yang dihasilkan pada peningkatan hasil belajar tidak terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, melalui analisis ini diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,016 untuk kedua kelas, hal ini menyatakan bahwa data hasil peningkatan hasil belajar tidak homogen.

Setelah uji prasyarat dilakukan, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji *Mann Whitney*, dimana dalam uji ini tidak diperlukan syarat data yang harus terdistribusi normal dan homogen. Melalui hasil uji perbedaan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen dikatakan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik dengan uji *Mann Whitney* yang menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,040. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Perbedaan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 20%. Hasil ini diperoleh dari selisih data *gain* kedua kelas tersebut. Oleh karena itu media *Quizizz* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peningkatan hasil belajar antara kelas yang diberi perlakuan dengan media *Quizizz* dan dengan media *Google Formulir* terdapat perbedaan yang signifikan.

Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen diberikan media *Quizizz* dan dalam pembelajaran ini peserta didik diberikan fasilitas berupa

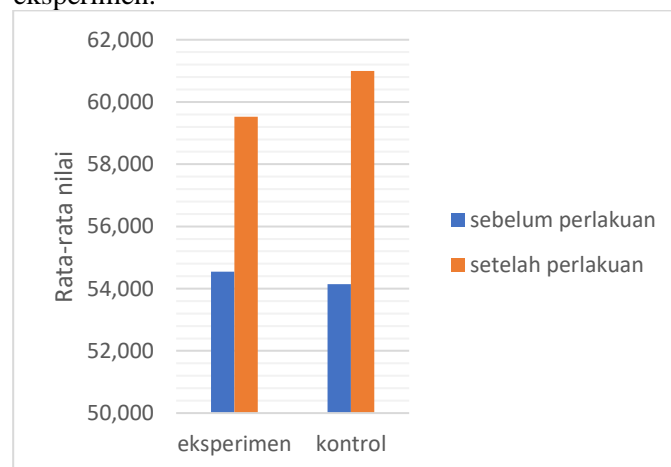
pembelajaran aktif dengan kegiatan berupa kuis interaktif. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bervariasi. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik.

Pada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan media *Google Formulir*. Media ini merupakan media yang biasa digunakan oleh pendidik di sekolah. Pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol terdiri dari kegiatan diskusi dan kuis melalui *Google Formulir* yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik cenderung memiliki kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran fisika yang sedang berlangsung.

2. Motivasi Belajar

Pada penelitian ini, nilai motivasi belajar merupakan nilai yang diperoleh dari angket motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi belajar diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan media *Quizizz* pada kelas eksperimen dan media *Google Formulir* pada kelas kontrol. Peningkatan (*Gain*) diperoleh dari hasil rata-rata peningkatan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Berikut disajikan diagram motivasi belajar peserta didik untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 2. Diagram *gain* motivasi belajar

Terlihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dilihat dari Gambar 2. Berdasarkan analisis *Gain*, *Gain* untuk kelas

eksperimen adalah 0,11 dan kelas kontrol adalah 0,15. Peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah. Dari hasil analisis *Gain* tersebut dapat dikatakan kelas eksperimen memiliki peningkatan motivasi belajar lebih rendah dari kelas kontrol.

Gain peningkatan motivasi belajar dianalisis dengan uji *Mann Whitney* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh antara penerapan media *Quizizz* dan media *Google Formulir* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan uji *Mann Whitney*, dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas diperoleh hasil signifikansi 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,017 untuk kelas kontrol, artinya data motivasi belajar kelas eksperimen terdistribusi normal dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi 0,770 yang dengan demikian data motivasi belajar untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Oleh karena itu uji yang dipilih adalah uji non parametrik.

Hasil uji *Mann Whitney* untuk peningkatan motivasi belajar diperoleh signifikansi 0,573. Dalam uji *Mann Whitney* apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima, sedangkan untuk signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan H_0 diterima yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi momentum dan impuls. Oleh karena itu media *Quizizz* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peningkatan antara kelas yang diberi perlakuan dengan media *Quizizz* dan dengan media *Google Formulir* tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Penggunaan media *Quizizz* maupun media *Google Formulir* tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa alasan yaitu pada saat pengisian angket motivasi belajar, jawaban angket sebelum dan setelah diberi perlakuan adalah tidak jauh berbeda. Selain itu data hasil jawaban motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan, hal ini bisa dibuktikan dari selisih nilai *gain* kedua kelas yaitu sebesar 4%.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

Terdapat pengaruh antara penerapan media *Quizizz* dan *Google Formulir* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan tidak ada pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran Momentum dan Impuls dengan media *Quizizz* lebih efektif dari pada media *Google Formulir* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dan tidak efektif ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan penelitian ini tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Edi Istiyono, M.Si. selaku penguji utama dan Bapak Dr. Supahar, M.Si., selaku penguji pendamping yang telah memberikan saran perbaikan.
2. Bapak Dr. Pujianto, S.Pd., M.Pd., selaku validator yang telah memberikan pengarahan, masukan dan bimbingan dalam penelitian ini.
3. Bapak Drs. Sumarno, selaku kepala sekolah SMA Negeri Karangpandan yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Bapak Sunarwan, S.Pd., selaku validator dan guru fisika SMA Negeri Karangpandan yang memberikan pengarahan, masukan dan bimbingan dalam penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan TAS ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sholihah, Halimatus. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1-8.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyati, Sri., & Evendi, Hanif. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara.
Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73.

Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29-39

