

## **Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa**

**Prasela Nur Ananda <sup>1)</sup>, Kusnul Khotimah <sup>2)</sup>, Ketut Prasetyo <sup>3)</sup>, Sukma Perdana Prasetya <sup>4)</sup>**

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### **Abstrak**

COVID-19 telah mempengaruhi sektor pendidikan, mengharuskan penggunaan internet untuk belajar mengajar. Karena media pembelajaran berdampak pada motivasi belajar, maka perlu adanya inovasi-inovasi yang dilakukan guru selama prosedur edukasi yang dapat menginspirasi murid untuk menjadi pembelajar yang antusias. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 27 Surabaya dipengaruhi oleh media Quizizz pada materi pembelajaran IPS pada pengenalan bangsa barat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai kelas kontrol di dapatkan dari nilai pembelajaran tanpa menggunakan media quizizz sedang kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media quizizz. Sampel berjumlah 2 kelas yaitu kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan VIII-A sebagai kelas Kontrol, hanya menggunakan *posttest* saja. Dimana didapatkan dari hasil penelitian bahwa nilai sig. dari Levene's test sebesar 0,633 yang memperlihatkan bahwa data bermula dari jenis yang sama. Hasil sig. (2-tailed) Equal variances assumed sebesar  $0,004 < 0,05$ . Sehingga kesimpulan yang didapat yaitu bahwa media quizizz mendapati dampak yang fisis terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 27 Surabaya. di dapatkan hasil angket motivasi belajar Kelas eksperimen sebesar 2,7% dengan jumlah 1 siswa dan dikategorikan tinggi, sebesar 78,3% dengan jumlah 29 siswa dikategorikan sedang dan 19% jumlah 3 siswa dikategorikan rendah. Hasil tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang baik terhadap media pembelajaran.

**Kata Kunci** : media quizizz, motivasi belajar, mata pelajaran IPS.

### **Abstract**

The COVID-19 epidemic has had an influence on the educational sector, necessitating the use of the internet for teaching and learning. Because learning media have an impact on motivation for learning, there is a need for innovations made by teachers during the teaching process that can inspire students to be enthusiastic learners. The goal of this study was to examine how learning results and student motivation at SMP Negeri 27 Surabaya were affected by Quizizz media in social studies learning material on the introduction of western nations in Indonesia. This study uses a *Pre-Experimental Design* by using two classes, namely the control class and the experimental class. The control class value was obtained from the learning value without using quizizz media while the experimental class was given treatment in the form of quizizz media. The sample consists of 2 classes, namely class VIII H as the experimental class and VIII-A as the control class, using only *posttest*. Where obtained from the research results that the value of sig. from Levene's test of 0.633 which indicates that the data comes from the same variance. Results sig. (2-tailed) Equal variances assumed of  $0.004 < 0.05$ . So the conclusion obtained is that the quizizz media has a significant influence on student learning outcomes at SMP Negeri 27 Surabaya. The results of the questionnaire on learning motivation in the experimental class were 2.7% with one student categorized as high, 78.3% with 29 students categorized as medium and 19% with 3 students being categorized as low. These results indicate a good learning motivation towards learning media.

**Keywords**: quizizz media, learning motivation, social studies subjects.

**How to Cite**: Ananda, P N. Dkk (2022). Pengaruh Media Quizizz dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 303 – 311

*This is an open access article under the CC-BY-SA*

license



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dirancang untuk memastikan bahwa siswa memahami kehidupan sosial atau yang biasa disebut dengan kecakapan hidup. Pemahaman tentang pendidikan berdasar pada UU No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yaitu pengakuan jika siswa memiliki keaktifan belajar dan mengembangkan kemampuan seperti spritual keagamaan, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, dan keunggulan. serta memiliki sebuah kemahiran yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara. sehingga mempunyai soft skill dan hard skill yang baik sesuai dengan kondisi yang diharapkan di lapangan. Semua masyarakat indonesia harus memiliki dasar keilmuan, pendidikan merupakan kebutuhan dasar semua manusia untuk meningkatkan harkat dan martabatnya. Selain itu, pendidikan abad ke-21 menghadapi tantangan globalisasi yang berat, yang menuntut semua guru untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, karena orang-orang yang tidak berpendidikan akan tertinggal dengan bertambahnya zaman. Salah satu yang harus kita lakukan adalah menciptakan inovasi-inovasi baru dan memajukan dunia pendidikan agar pendidikan Indonesia dapat maju. Hal ini diperlukan karena kegiatan pembelajaran memiliki pemahaman yang berbeda dari siswa. Pemahaman siswa yang berbeda membutuhkan kreativitas guru agar peserta didik faham dengan pelajaran yang dijelaskan (Novita R.d., 2020).

Indonesia adalah salah negara yang terdampak wabah covid-19, seluruh penyelenggara pendidikan di liburkan, pada masa sekarang umat manusia tengah mengalami krisis yang mana memaksa komponen pendidikan melakukan pembaruan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi telekomunikasi. Model Pembelajaran yang diterapkan secara daring mengharuskan sebuah inovasi dan keterampilan seorang guru menggunakan teknologi. (Mansyur, 2020). Saat pembelajaran online dilakukan, yang sangat minim dengan interaksi dan beberapa guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran kreatif akan diberikan kepada bagi siswa, menyebabkan siswa merasa acuh terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dikelas. Menurut Sardiman (dalam (Nasrah & A. Muafiah, 2020)) Indikasi motivasi belajar antara lain: (1) ketekunan dalam menyelesaikan tugas; (2) resistensi terhadap kesulitan; (3) menunjukkan minat dalam berbagai hal untuk orang dewasa; (4) mereka ingin bekerja secara mandiri; (5) mudah dikalahkan oleh rutinitas; (6) mempertahankan pendapat mereka; (7) tidak mudah untuk menolak apa yang diyakini; (8) Ia tampak menemukan dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut UN, ada enam indikator motivasi belajar yaitu (1) ingin berhasil; (2) memiliki motivasi belajar; (3) aspirasi masa depan diperlukan karena adanya harapan; (4) pembelajaran nilai; (5) memiliki kegiatan pendidikan yang menarik; (6) memiliki lingkungan belajar yang baik supaya siswanya dapat belajar dengan baik.

Kegiatan edukasi tidak lepas dari evaluasi guru kepada efek belajar. Permasalahannya, jika media yang digunakan dalam pembelajaran online tidak menarik dan inovatif bagi siswa, maka siswa akan putus asa untuk belajar dan terhambat dalam mencapai tujuan sebuah pembelajaran yang diinginkan para murid dan mudah dimengerti. pada Saat melakukan pembelajaran online, setiap siswa harus memiliki perilaku dan sikap untuk mendukung tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Salahsatu sikap yang harus dipertahankan siswa adalah motivasi dalam belajar. Namun, dalam pembelajaran online, motivasi belajar menjadi perdebatan yang sangat penting, Hal ini disebabkan karena siswa tertarik dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas sehingga berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar. Ketika sarana pembelajaran yang diberikan oleh pengajar tidak bisa menarik perhatian para siswa, maka minat belajar para siswa akan menurun. Pembelajaran dapat memberi makna yang signifikan bagi siswa, lalu guru juga dapat merencanakan sebuah metode pembelajaran dengan media yang berbeda sehingga dapat menaikkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang universal digunakan oleh guru kebanyakan sederhana, tidak menarik dan membosankan. Sehingga timbul rasa tidak

menarik untuk belajar. (Syarwah, Fauziddin, & Hidayat, 2019).

Menurut Dengeng dalam (Mujiburrahman, dkk., 2021:1232) Media pembelajaran merupakan komponen strategis yang difokuskan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dapat berupa orang, alat dan bahan. Rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dari metode hingga strategi sistem pembelajaran adalah media pembelajaran. Media interaktif kuis merupakan media yang dapat digunakan selama pandemi. Game edukasi tersebut merupakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan soal evaluasi yang dirancang untuk mengaitkan pembelajaran bertambah menarik hati, menenangkan dan aktif. Kuis edukatif berisi motif karakter, meme, avatar dan musik, yang memungkinkan siswa untuk bersenang-senang, berlatih selama proses pembelajaran.. Game edukasi kuis memotivasi siswa untuk saling berkompetisi dan melakukan latihan dengan harapan mereka akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan nilai kuis yang memuaskan. Oleh karena itu, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz menghadirkan tantangan lain bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan Quizizz, pengajar dapat mengetahui seberapa faham mereka tentang materi pembelajaran yang guruberikan. (Panggabean & Harahap, 2020).

Menurut Warsita (dalam Mujiburrahman, dkk., 2021:1233) Media interaktif ini bisa dapat dikategorikan sebagai media konstruktif yang terdiri dari perangkat pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dimana untuk memudahkan siswa dalam belajar guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer digunakan dalam proses pembelajaran daring karena menggunakan teknologi sehingga memberikan dampak yang sangat besar bagi siswa dalam proses pembelajaran. Termasuk semua media seperti teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi ada didalam sebuah media pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran pada zaman sekarang teknologi sangat berpengaruh dalam keberlangsungan pembelajaran dalam kelas, seperti padalannya saat ini dimana proses pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan tatap muka seperti biasaya harus melalui mediakomunikasi berupa whatsapp, zoom, google classroom, sehingga guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pada dasarnya siswa akan bosan jika hanya mendengarkan guru menjelaskan materi saja tanpa ada media pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa belajar melalui kuis dapat memotivasi siswa untuk belajar. Rahman (2020) dalam penelitiannya menyebutkan jika penggunaan aplikasi Quizizz berperan cukup positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar sebesar 56,25 % dan 43,75% dikarenakan pengaruh dari variabel lain yang tidak digunakan. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Widayanti & Purrohman (2021) peningkatan motivasi belajar siswa karena adanya media Quizizz disebabkan oleh keaktifan siswa, siswa yang dapat beripikir secara kritis, siswa dapat berpikir mandiri serta dengan mudahnya menjawab pertanyaan dan pengetahuannya bertambah.

Berdasarkan sesuai dengan observasi awal yang dilaksanakan di SMP Negeri 27 Surabaya, merebaknya COVID-19 berdampak buruk pada siswa, terutama saat diadakan tatap muka padamata pelajaran IPS. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah dan mempunyai peranan cukup penting dalam membantu siswa memperoleh wawasan. Karena materi IPS pada hakikatnya adalah materi yang banyak tentang hafalan, maka IPS dianggap sebagai pelajaran yang minim minat siswa pada saat belajar. (Baihaqi, Ristono W.S., & Lidinillah, 2018). ada mata pelajaran IPS masih Banyak siswa yang tidak tertarik untuk belajar mataeri ini, karena IPS merupakan mata pelajaran yang tidak mudah diingat, tetapi mereka perlu mendapatkan nilai yang memuaskan dan sesuai dengan nilai KKM Oleh karena itu, guru berperan untuk memotivasi siswa untuk belajar dan mendapatkan nilai yang baik. Beberapa faktor pada pembelajaran IPS yang menjadi penghambat pembelajaran IPS di SMP 27 Surabaya : Selama pembelajaran tatap muka, guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton dan berfokus pada guru saja, membuat matapelajaran IPS kurang diminati siswa. Guru yang

mendominasi pembelajaran, siswa yang hanya diam dan memperhatikan. Mengingat adanya hambatan seperti yang sudah dijelaskan di atas mengenai pembelajaran IPS, maka dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, membutuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang sudah dijelaskan, permasalahan yang ada di SMP 27 Surabaya adalah siswa mengalami dampak dari libur panjang akibat dari Covid-19 sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Guru yang hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran tersebut.

Inovasi dan kreatifitas guru menggunakan media interaktif berupa *quizizz* dalam pembelajaran IPS dapat diterapkan dalam kompetensi dasar (KD) 3.4 Menganalisis kejadian metamorfosis dan hubungan ruang dari masa kolonial sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. Pokok bahasan materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia yang dianggap oleh siswa sulit dipahaminya melalui penyampaian atau ceramah yang diberikan oleh guru, maka dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai suatu kelebihan agar proses pembelajaran berlangsung dengan disenangi siswa, optimal, efektif dan efisien dengan menggunakan media interaktif berupa *quizizz* dalam proses pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut, peneliti menggali terkait Pengaruh media *quizizz* dalam pembelajaran IPS materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa di SMP 27 Surabaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai model *Pre-Experimental Design* menggunakan jenis penelitian *one shot case study* melalui dua kelas, kelas kontrol dan eksperimen. Nilai kelas kontrol di dapatkan dari nilai pembelajaran tanpa menggunakan media *quizizz* sedang kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *quizizz*. Sampel berjumlah 2 kelas yaitu kelas VIII H menjadi kelas eksperimen dan VIII-A adalah kelas Kontrol, hanya menerapkan posttest saja. Sebelum menjalani penelitian, peneliti mempersiapkan pengabsahan instrumen dan media yang telah dikonsultasikan kepada dosen ahli. Analisis ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Surabaya yang beralamat di Jalan Sarpamina, Ujung, Kec. Semampir, Kota Surabaya, Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran IPS di SMP Negeri 27 Surabaya. Seluruh siswa SMP 27 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 merupakan keseluruhan sampel. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII H dan VIII A sebanyak 37 siswa. Instrumen penelitian sebelumnya telah diuji validitas dengan dosen ahli. Uji validitas soal menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan *judgment expert* atau pendapat dari ahli. Cara mengolah data memakai uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan memakai uji independent test untuk menafsirkan selisih mean atau rerata antara 2 kelompok bebas yang berskala data interval/rasio. Dua kategori independen yang dimaksud di sini adalah dua kategori yang independent, artinya sumber data berdasar dari subjek yang tidak sama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Riset ini memakai metode kuantitatif yang mana hasil data berbetuk angka. Berdasarkan data yang didapat lalu diolah dengan menggunakan SPSS 21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan tujuan tersebut, data dikumpulkan dengan tes soal dan kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 37 siswa yang diberikan perlakuan berupa media *quizizz*. Tahapan penelitian yang dilakukan : 1) membuat RPP (rancangan pembelajaran persekolahan) 2) mengembangkan instrumen penelitian yakni menyusun kuisisioner, yang berisi 20 item pernyataan tentang variabel motivasi belajar dan 20 item soal pilihan ganda tentang variabel media *quizizz*, 3) melakukan uji validitas ahli instrument, uji validitas ahli media sebelum instrument dan media *quizizz* diberikan kepada sampel 4) mengumpulkan data dengan cara memberikan soal di *quizizz* setelah siswa sudah menyelesaikan soal selanjutnya menyebarkan kuisisioner berbentuk kertas kepada sampel penelitian 5) memeriksa data 6) menganalisis data. Data output kajian yang didapatkan dari kelas VIII-H dan VIII-A

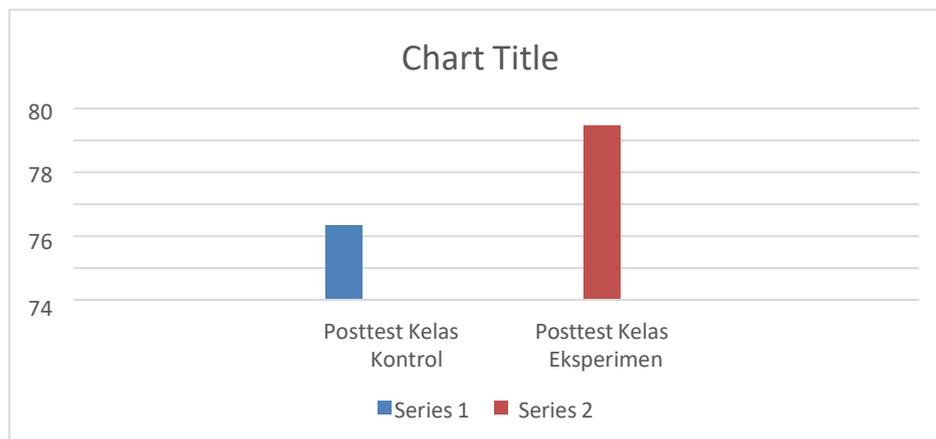
dimana didapatkan dari pengolahan data kelas eksperimen dengan kontrol sebagai berikut. Analisis data posttest hasil siswa dalam menjawab soal bertujuan untuk melihat bagaimana perbedaan hasil yang diperoleh sampel penelitian sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar dari analisis ini ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel Statistik Deskripsi

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Kontrol	37	56	89	72.65	9.154
Posttest Eksperimen	37	55	95	78.92	9.063

Data diatas diperoleh dari uji deskriptif statistic melalui SPSS versi 21. Berdasarkan data diatas dapat diketahui hasil post-test atau hasil setelah siswa diterapkan metode berdasarkan posttest diatas, pada kelas eksperimen dengan menggunakan media quizizz, rata-rata keahlian akhir siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 78,92 dengan nilai paling tinggi 95 dan nilai paling rendah 55. Namun pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, rata-rata kemampuan siswa sebesar 72,65 dengan nilai paling tinggi sebesar 89 dan nilai paling rendah sebesar 56.

Adapun grafik yang dapat digambarkan yakni sebagai berikut :



Histogram hasil test diatas menampilkan bahwa terjadi peningkatan hasil pembelajaran siswa yang menggunakan model ceramah dengan menggunakan media quizizz. Dengan rincian peningkatan hasil belajar Posttest kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah dan kelas eksperimen menggunakan media quizizz adalah 78,92 Sedangkan kelas kontrol ialah 72,65. Rentang nilai posttest kontrol dengan posttest eksperimen yaitu 6,27. Sebelum melaksanakan uji hipotesis, terlebih dahulu menerapkan uji prasyarat seperti uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas diterapkan pada data ini menggunakan uji shapiro wilk yang menghasilkan sebagai berikut :

Tabel Normalitas

	Kelas	Shapiro- Wilk		
		Statistic	D f	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Nilai Posttest Kontrol	.948	37	.081
	Nilai Posttest Eksperimen	.947	37	.077

dapat dinyatakan bahwa uji normalitas pada nilai *Posttest* kelas Kontrol menggunakan SPSS 21 memperoleh hasil *Asymp. Sig* sebesar 0,081 > 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas pada nilai *posttest* kelas Eksperimen memperoleh hasil *Asymp. Sig* sebesar 0,077 > 0,05 Hasil tersebut menunjukkan data

berdistribusi normal.

Tabel Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.230	1	72	.633

Tabel diatas meunjukkan bahwa uji homogen menghasilkan nilai *Sig.* sebesar  $0,633 > 0,05$ , lantas bisa diketahui data memiliki jenis yang tidak berbeda (homogen).

Uji hipotesis dalam riset ini menerapkan uji independent sample t-test. Uji ini diaplikasikan agar mendapatkan hasil pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi Kedatangan bangsa-bangsa barat ke indonesia. Dari hasil uji independent sample t-test ini diperoleh data sebagaiberikut :

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR IPS	Equal variances assumed	.230	.633	2.961	72	.004	6.270	2.118	10.492	2.049
	Equal variances not assumed			2.961	71.993	.004	6.270	2.118	10.492	2.049

Menurut tabel diatas didapati nilai sig. dari levene's test sebesar  $0,633$  yang menampilkan bahwa data berasal dari varian yang sama. Hasil sig. (2-tailed) Equal variances assumed sebesar  $0,004 < 0,05$ . Sehingga kesimpulan yang didapat yaitu bahwa media quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 27 Surabaya. Selain itu, diketahui juga nilai t hitung yang diperoleh sebesar  $2.961$ , dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa pengaruhnya beradadi sebelah kanan, sehingga dapat diartikan media quizizz memberi arah pengaruh positif pada hasil belajar siswa materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke indonesia.

#### Hasil Angket Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa selama pembelajaran dapat diketahui melalui angket respon yang diisi oleh siswa. Hasil respon siswa dari 20 butir pernyataan yang telah dibuat menghasilkan *persentase* sebagaiberikut: Untuk dapat memahami penjabaran data yang berkaitan mengenai motivasi belajar, lalu peneliti mengelompokan dalam tiga jenis yaitu Tinggi, Sedang dan Rendah. Penetapan norma penilaian bisa dilaksanakan asetelah diketahui nilai Mean (M) dan nilai Standar Deviasi (SD). Hasil mean dan standart deviasi di dapatkan dari ms.excel. nilai mean sebesar  $82$  dan standart deviasisebesar  $7$ .

Rumusan	Kategori	Skor Skala
$X > (\text{Mean} + 1.\text{SD})$	Tinggi	$X > 90$
$(\text{Mean} - 1.\text{SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1.\text{SD})$	Sedang	$74 < X \leq 90$
$X < (\text{Mean} - 1.\text{SD})$	Rendah	$X < 74$

Menurut tabel diatas maka dapat disimpulkan motivasi belajar dapat dikelompokan Tinggi jika mempunyai skor lebih dari  $90$ , dikelompokan Sedang jika skor bernilai antara  $74$  sampai  $90$ , dan dikelompokan Rendah andai kurang dari  $74$ . Sementara itu hasil prosentase ditemukan dengan persamaan tabel diatas :

Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	1	2,7%
Sedang	29	78,3%
Rendah	7	19%
Jumlah	37	100

Berdasarkan data tabel diatas,diperoleh 2,7% atau sebanyak 1 orang termasuk di kelompok level motivasi Tinggi, sebesar 78,3% atau sebanyak 29 orang termasuk dikelompok level motivasi Sedangdan sisanya 19% atau sejumlah 7 orang termasuk dalam keloompok level motivasi Rendah.

Tujuan dari penelitian ini ialah buat menganalisis imbas media quiziz pada pembelajaran IPS materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke indinesia terhadap yang akan terjadi belajar serta motivasi siswapada Sekolah Menengah Pertama Negeri 27 surabaya. Penelitian ini ialah penelitian yg memakai desain Pre-Experimental Design menggunakan memakai 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai kelas kontrol di dapatkan dari nilai pembelajaran tanpa memakai media quizizz sedang kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media quizizz. Sampel berjumlah 2 kelas yaitu kelas VIII H menjadi kelas eksperimen dan VIII-A sebagai kelas Kontrol, hanya memakai posttest saja. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen serta validasi media yg telah dikonsultasikan kepada dosen ahli.

Penelitian ini dilaksanakan hanya satu kali pertemuan saja atau selama satu kali jam pelajaran IPS, dimana siswa diberikan media quizizz yg pada dalamnya ada 20 soal materi perihal kedatangan bangsa-bangsa barat ke indonesia. sehabis siswa telah mengisi jawaban soal tadi langkah selanjunya menyampaikan angket motuvasi belajar siswa. Analisis data posttest kelas kontrol serta eksperimen diperoleh yang akan terjadi posttest kelas kontrol nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebanyak 56 dan nilai tertinggi 89 menggunakan homogen-rata 72,65. Nilai rata-homogen posttest menunjukkan angka yang masih dibawah nilai KKM mata pelajaran IPS sebesar 75. Sedangkan nilai posttest kelas eksperimen diperoleh akibat posttest, nilai terendah sebanyak 55 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-homogen 78,92 yg ialah nilai rata-homogen melampaui nilai KKM mata pelajaran IPS. berdasarkan nilai posttest yang diterima peserta didik dapat diketahui bahwa pembelajaran berbantuan media Quizizz menjadi media berbasis game dapat membantu menaikkan yang akan terjadi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh dari adanya implementasi media quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Kedatangan bangsa-bangsa barat ke indinesia. Pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil uji independent samplet test, dengan perolehan angka  $0.004 < 0.05$ . Besaran taraf signifikansi data menunjukkan bahwa nilai taraf signifikansi data lebih kecil dari nilai alpha 0.05. Dari analisis deskriptif data penelitian ini, diperoleh data kenaikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dari perolehan nilai posttest, dimana seperti yang didapatkan data diatas bahwa nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan 6,27.

Kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Kelas yang unggul yang diberikan perlakuan berupa media quizizz hal ini dikarenakan sesuai yang terjadi dilapangan siswa senang dengan fitur-fitur yang ada di dalam quizizz, karena media quizizz tidak hanya menyuguhkan pertanyaan saja tetapi juga terdapat fitur yang membuat siswa tertarik untuk mengerjakan antara lain terdapat suara, gambar dan animasi,tidak hanya itu pada saat membuat soal quizizz guru dapat menambahkan video mengenai pertanyaan tersebut sehingga siswa mudah memahami pertanyaan. Jika siswa senang dengan pembelajaran di kelas maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian Tarigan & Siagian (2015) Media pembelajaran tidak hanya memotivasi siswa,tetapi juga membantu mereka meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan penafisran dan memadatkan

informasi.

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media ditunjukkan pada hasil angket motivasi belajar siswa sebagai respon siswa terhadap media pembelajaran. Data kelas kontrol diperoleh dari hasil wawancara sebagian siswa kelas VIII di dapatkan informasi bahwa rata-rata pembelajaran di SMP Negeri 27 Surabaya ada beberapa guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran lebih bersifat konvensional. Kemudian, guru jarang atau bisa dikatakan kurang memanfaatkan media atau aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi atau sebagainya. Kurangnya variasi pembelajaran dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Untuk peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar perlunya variasi metode pembelajaran atau dengan games pembelajaran. Hal ini dilaksanakan agar siswa tidak merasa jenuh selama kegiatan belajar mengajar. Kelas eksperimen sebesar 2,7% dengan jumlah 1 siswa dan dikategorikan tinggi, sebesar 78,3% dengan jumlah 29 siswa dikategorikan sedang dan 19% jumlah 3 siswa dikategorikan rendah. Hasil tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang baik terhadap media pembelajaran. Hasil angket yang diperoleh menunjukkan pembelajaran menggunakan media quizizz dapat menunjukkan motivasi belajar siswa sehingga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uti, Munir, & Said (2021) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media sebagai game pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Pembelajaran yang selalu fokus kepada guru atau hanya satu arah akan menimbulkan kejenuhan dan menurunnya tingkat konsentrasi bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media game tentunya akan mengalihkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi. Selain itu, siswa akan lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Widoretno, Setyawan, & Mukhlison, (2021) dampak lain yang dirasakan siswa yaitu dapat menghibur dan mengurangi stress pada siswa. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan media game akan lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap penelitian berjudul “Pengaruh media quizizz dalam pembelajaran IPS materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia terhadap hasil belajar dan motivasi siswa SMP Negeri 27 Surabaya”. Berdasarkan pada data yang sudah dikumpulkan dan telah dilakukan pengujian dengan metode kuantitatif desain *one shot case study* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1) Terdapat pengaruh positif media quizizz terhadap hasil belajar siswa dengan hasil uji hipotesis independent t test sebesar  $0,004 < 0,05$ . Sehingga kesimpulan yang didapat yaitu bahwa media quizizz mempunyai dampak yang sangat berbeda tentang hasil belajar siswa di SMP Negeri 27 Surabaya. 2) efek dari motivasi belajar siswa didapatkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol dikarenakan kelas yang unggul yang diberikan perlakuan berupa media quizizz hal ini sesuai yang terjadi di lapangan siswa senang dengan fitur-fitur yang ada di dalam quizizz dan pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan, kelas kontrol guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran didominasi oleh guru.

Mengenai riset yang telah dilaksanakan, bahwa peneliti menyarankan : 1) Bagi siswa penggunaan gadget harus diimbangi dengan budaya literasi karena penggunaan gadget jangka panjang berdampak buruk pada kesehatan. 2) Bagi peneliti selanjutnya penggunaan media aplikasi quizizz ini membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Baihaqi, M. R., Ristono W.S., & Lidinillah, D. A. (2018). Pengemabangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5, No. 2, 48.
- Nasrah, & A. Muafiah. (2020, Oktober). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 03 (2),209.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Jurnal Informatika*, Vol. 8 No.1, 37
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 79
- Rahman, K. . (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai 10 Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Ilmu sosial dan pendidikan* , 60-66.
- Solikah, H., Pembimbing, D., Yulianto, H. B., & Pd, M. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas. [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).
- Sya, A., & Pd, M. (2005). Teknik analisis data penelitian. 1–5.
- Uti, H. Y., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* , 10-17.
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Educatio*.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK. *Pro-Tapenas* , 287-295.