

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

Halimatus Solikah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : halimatussolikah@gmail.com

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. Bambang Yulianto, M.Pd.
E-mail : bambangyulianto@unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa. Quizizz merupakan satu di antara media pembelajaran yang berbentuk kuis dan berbasis 4.0. Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran karena berbasis permainan dan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang disajikan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan rumus statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan desain *true eksperimental design*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 54 siswa, yang terbagi pada kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket dan lembar tes. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa angket, tes, dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -,935, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,461. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,97, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,04. Hasil analisis data yang mengacu pada $db=50$, $t_0=5\%$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.

Kata Kunci: Quizizz, Motivasi, Hasil belajar, Teks Persuasif

Abstract

The use of instructional media that suits the conditions and needs of students can increase motivation and student learning result, so teachers need to know the media criteria that must be used in order to be liked and accepted by students. Quizizz is one of the learning media in the form of quizzes and based on 4.0. Quizizz can be chosen by the teacher as a learning medium because it is based on games and technology. The purpose of this study is to describe the effect of using Quizizz media on student motivation and learning result on persuasive text material. This research uses a quantitative approach, because the data presented are in the form of numbers and analyzed using statistical formulas. This study uses an experimental research method, with true experimental design. The number of samples in this study were 54 students, which were divided into experimental and control classes. The instruments used were questionnaires and test sheets. Data collection techniques carried out in the form of questionnaires, tests, and interviews. Based on the results of the analysis of research data, the learning motivation of experimental and control class students prior to treatment was given a t_{count} of -, 935, and after being given a treatment a t_{count} of 3.461 was obtained. The average value of student learning result before being given the treatment obtained a t_{count} value of 1.97, and after being given treatment obtained a t_{count} value of 4.04. The results of data analysis that refers to $db = 50$, $t_0 = 5\%$, showed a significant difference in motivation and learning result in experimental and control class students, so it can be concluded that there is a positive influence on the use of Quizizz interactive media on motivation and student learning result in the material persuasive text.

Keywords: Quizizz, Motivation, learning result, Persuasive Texts

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti *power point*, *youtube*, ataupun sistem berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Beberapa fakta di lapangan menunjukkan kurang optimalnya guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa guru enggan membawa media pembelajaran atau sekadar menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Perlu adanya pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Kurang inovatifnya guru dalam mengondisikan suasana belajar akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari tidak fokusnya siswa pada pembelajaran dan kurangnya persiapan belajar siswa pada materi yang akan diajarkan. Selain itu, siswa akan jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Ada atau tidaknya motivasi siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa tinggi dalam pembelajaran, maka memungkinkan hasil belajar yang dicapai akan tinggi. Sebaliknya, apabila motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai tidak memenuhi target.

Motivasi merupakan dorongan keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2019: 6). Jika siswa

senang terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik siswa secara maksimal. Selain itu, media berbasis permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang. Hal tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Quizizz memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, Quizizz menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi Quizizz (www.quizizz.com), telah 10 juta siswa menggunakan Quizizz, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan.

Berdasar hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Bahasa Indonesia SMPN 5 Sidoarjo, Estri Andajani, M.Pd., pada tanggal 14 Oktober 2019, disebutkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa, karena hal tersebut akan berpengaruh pada tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mendorong siswa lebih aktif pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan guru di awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau

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

membuka wawasan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, penggunaan media dapat pula digunakan guru diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran hari itu. Perlu adanya penggunaan media yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Perlu adanya penyesuaian media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di smpn 5 sidoarjo tahun pembelajaran 2019/2020.

Penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini adalah oleh Purba (2019), yang berjudul *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah tujuan dan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Penelitian relevan yang kedua yakni penelitian oleh Fauziyah (2019), yang berjudul *Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN*. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah metode yang digunakan dalam dan variabel terikat yang dicapai. Penelitian relevan yang ketiga yakni penelitian oleh Ilmiyah dan Sumbawati (2019), yang berjudul *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah variabel yang digunakan dalam penelitian. Penelitian relevan yang keempat yakni penelitian oleh Zhao (2019), yang berjudul *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. Perbedaan dengan penelitian tersebut terletak pada tujuan dan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan rancangan *true experimental design*, yaitu eksperimen yang betul-betul peneliti dapat mengontrol variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena data yang disajikan dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan rumus statistik. Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Sidoarjo, dengan populasi sebanyak 255 siswa. Sampel yang digunakan adalah kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut merupakan kelas Siswa Cerdas Istimewa (SCI). Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yakni pengambilan sampel dengan cara acak. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah

media pembelajaran interaktif Quizizz, sedangkan variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah motivasi (Y_1) dan hasil belajar siswa (Y_2) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Instrumen yang digunakan adalah instrumen berbentuk lembar angket & tes. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Angket yang digunakan adalah angket model ARCS (*Attention, Relevance, Confidere, Satisfaction*) oleh John Keller. Terdapat empat indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur motivasi belajar siswa yakni, perhatian (*Attention*), relevansi (*Relevance*), percaya diri (*Confidere*), dan kepuasan (*Satisfaction*). Angket akan diisi oleh siswa dan diberi penilaian sebagai berikut:

Kriteria	Skor	
	Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Sugiyono, 2015:135)

Instrumen berupa lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Lembar tes tersebut memiliki rubrik penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Kesesuaian judul dengan isi teks	5
2.	Ketepatan struktur teks	5
3.	Keterpaduan isi teks	5
4.	Ketepatan penggunaan kaidah-kaidah kebahasaan teks persuasif	5
5.	Ketepatan penulisan ejaan/tanda baca	5
Jumlah total		25

Pedoman penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{nilai maksimal / ideal}} \times 100$$

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, angket, dan wawancara. Teknik tes digunakan dalam bentuk tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media Quizizz. Teknik angket digunakan dengan menyebar angket di awal dan di akhir pembelajaran. Angket di awal bertujuan untuk mengetahui motivasi awal siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan media Quizizz, sedangkan angket akhir dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa setelah pembelajaran. Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pendukung angket, untuk menggali informasi tentang motivasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

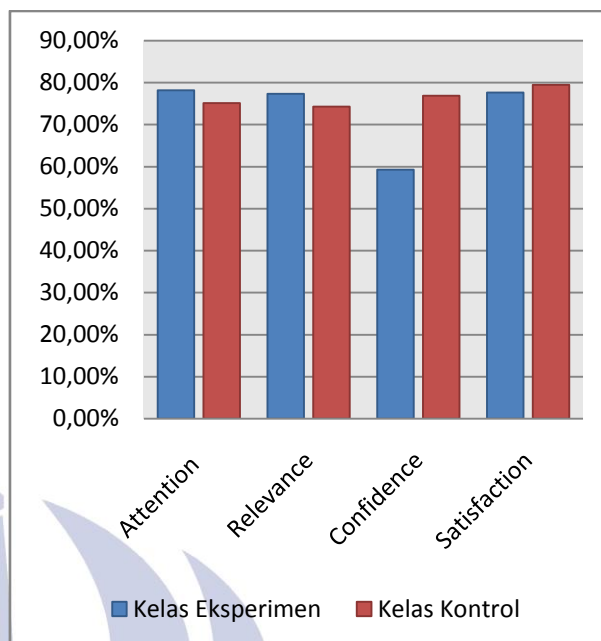
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pemaparan sebagai berikut:

1.1 Hasil motivasi belajar siswa

Hasil motivasi siswa diperoleh melalui angket yang disebar di awal dan di akhir pembelajaran. Hasil motivasi awal didapatkan melalui perbandingan data motivasi awal kelas eksperimen dan kontrol. Hasil motivasi akhir didapatkan melalui perbandingan data motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol.

a) Motivasi Awal Siswa

Motivasi awal siswa pada komponen *attention* pada kelas eksperimen mendapat skor 438 dengan presentase 78,21%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 421 dengan presentase 75,71%. Kelas eksperimen dan kontrol sama-sama terkategori memiliki motivasi yang baik pada komponen *attention*. Pada komponen *relevance*, kelas eksperimen mendapat skor 325 dengan presentase 77,38%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 312 dengan presentase 75,28%. Kedua kelas tersebut mendapat kategori “baik” dalam komponen motivasi *relevance* dengan selisih 3,1%. Pada komponen *Confidence*, kelas eksperimen mendapat skor 249 dengan presentase 59,28% dengan kategori “cukup baik”, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 323 dengan presentase 76,90% dengan kategori “baik”. Kedua kelas tersebut memiliki selisih skor 17,62%. Pada komponen terakhir, *satisfaction*, kelas eksperimen mendapat skor 435 dengan presentase 77,67%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 445 dengan presentase 79,46%. Selisih skor pada komponen *satisfaction* antara kedua kelas tersebut adalah 1,79%. Hasil motivasi awal siswa yang didapatkan dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



Hasil motivasi awal kelas eksperimen dan kontrol tersebut perlu diuji menggunakan *t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi awal kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Perhitungan analisis signifikansi ini menggunakan SPSS, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	db	Keterangan
Skor Motivasi Awal	-,935	2,01	54	$t_{hitung} < t_{tabel}$

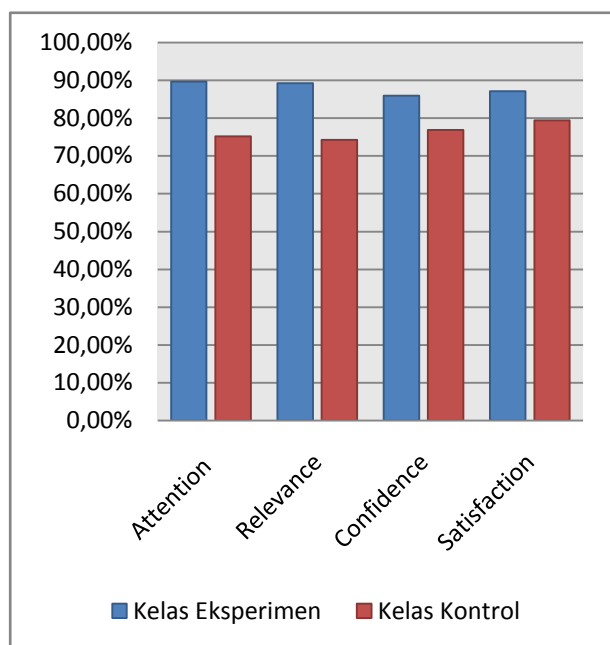
Berdasarkan pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} motivasi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar -,935. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan db=50 (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} atau -,935 < 2,01, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi awal kelas eksperimen dan kontrol.

b) Motivasi Akhir Siswa

Motivasi akhir pada komponen *attention* pada kelas eksperimen mendapat skor 502 dengan presentase 89,64%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 455 dengan presentase 81,25%. Kelas eksperimen dan kontrol sama-sama terkategori memiliki motivasi yang sangat baik pada komponen *attention*. Pada komponen *relevance*, kelas eksperimen mendapat skor 375 dengan presentase

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

89,28%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 333 dengan presentase 79,28%. Pada komponen *Confidence*, kelas eksperimen mendapat skor 361 dengan presentase 85,95%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 326 dengan presentase 77,61%. Pada komponen terakhir, *satisfaction*, kelas eksperimen mendapat skor 488 dengan presentase 87,14%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 459 dengan presentase 81,96%. Kategori motivasi akhir kelas eksperimen secara keseluruhan adalah “sangat baik”, sedangkan pada kelas kontrol hanya komponen *attention* (perhatian) & *satisfaction* (kepuasaan). Hasil motivasi akhir siswa dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



Hasil motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol tersebut perlu diuji menggunakan *t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi akhir kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Perhitungan analisis signifikansi ini menggunakan SPSS, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	db	Keterangan
Skor Motivasi Akhir	3,461	2,01	54	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan pada tabel *t-test* tersebut dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} tes akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3,461. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signfikasi 0,05 dengan db=50 (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dari perhitungan tersebut, diketahui bahwa

nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} atau $3,416 > 2,01$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil wawancara kepada sejumlah siswa eksperimen, mereka berpendapat bahwa motivasi siswa meningkat setelah diberikan perlakuan media pembelajaran Quizizz, karena siswa merasa tertantang mendapatkan skor terbaik dalam kuis, bersaing dengan teman secara cepat dan tepat, serta siswa merasa terbantu untuk memahami materi dengan adanya pengetahuan bermodel kuis. Beberapa ketidakpuasaan siswa menggunakan media Quizizz dikarenakan sistem mengalami kendala karena bergantung pada jaringan internet yang tidak menentu, sehingga hal tersebut memengaruhi skor dan kecepatan siswa dalam menjawab kuis.

1.2 Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan siswa sebelum dan setelah penggunaan media Quizizz. Hasil belajar awal didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar awal kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar akhir didapatkan dengan membandingkan data hasil belajar akhir kelas eksperimen dan kontrol.

a) Hasil belajar awal

Kelas eksperimen mendapatkan jumlah hasil belajar dengan nilai sebesar 2212 dengan nilai rata-rata 79,00, sedangkan kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai sebesar 2118 dengan nilai rata-rata 75,64. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan diuji menggunakan *t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan awal kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Perhitungan analisis signifikansi ini menggunakan SPSS, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Rata-rata		t_{hitung}	t_{tabel}	db	Keterangan
Kelas eksperimen	Kelas kontrol	1,97	2,01	54	$t_{hitung} < t_{tabel}$
79,00	75,64				

Berdasarkan pada tabel *t-test* tersebut dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} hasil belajar sebelum diberikan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,97. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signfikasi 0,05 dengan db=50 (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} atau $1,97 < 2,01$,

sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tes awal kelas eksperimen dan kontrol.

b) Hasil Belajar Akhir

Hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan jumlah nilai sebesar 2620 dengan nilai rata-rata 93,57, sedangkan kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai sebesar 2506 dengan nilai rata-rata 89,50. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan diuji menggunakan *t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan akhir kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Perhitungan analisis signifikansi ini menggunakan SPSS, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Rata-rata		t_{hitung}	t_{tabel}	db	Keterangan
Kelas eksperimen	Kelas kontrol	4,04	2,01	54	$t_{hitung} > t_{tabel}$
93,57	89,50				

Berdasarkan pada tabel *t-test* tersebut dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan sebesar 4,04. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db=50 (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa $4,04 > 2,01$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah siswa kelas eksperimen, peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor; motivasi, pemberian materi yang cukup dengan menggunakan media quizizz, merasa terlatih dengan soal-soal yang diujikan di media Quizizz. Siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap media pembelajaran Quizizz yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan pada kelompok siswa kelas kontrol mengaku kurang puas dengan pembelajaran apabila pembelajaran menggunakan media buku, PPT, dan video.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka uji hipotesis pada penelitian ini dapat ditarik sebuah keputusan bahwa H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh positif pada penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020.

2. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa terdapat respon positif dari penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi teks persuasif. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbentuk kuis berbasis permainan karena dengan media Quizizz, siswa tanpa sadar telah diajak belajar sambil bermain. Dari pihak siswa, siswa merasa terbantu dengan latihan soal berbentuk kuis sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil wawancara, hasil kuisioner, hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dapat dikemukakan beberapa hal, di antaranya sebagai berikut:

1. Motivasi belajar yang kuat memengaruhi hasil belajar siswa

Motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini mencakup 4 komponen, *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasaan). Aspek mengetahui tujuan pembelajaran, manfaat materi dalam kehidupan, dan media pembelajaran yang digunakan menjadi beberapa faktor yang memengaruhi perubahan motivasi siswa dalam pembelajaran. Motivasi siswa adalah faktor yang sangat signifikan dalam mencapai hasil belajar (Taurina, 2015: 2629). Adanya dorongan motivasi internal dan didukung motivasi eksternal menjadikan perubahan hasil belajar pada siswa. Perubahan hasil belajar dapat diketahui dari perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta kepuasan dan kebanggaan siswa atas keyakinan pada kemampuan dirinya.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa

Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013: 122). Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

3. Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat respon positif dari guru ataupun siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru pendamping, media Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Lalu bagi siswa, Quizizz dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik, karena media Quizizz memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Zhao dalam penelitiannya yang berbunyi, “...using Quizizz doing in-class exercise is fun, helps them review the course materials and stimulates their interest in learning...”, “menggunakan Quizizz di kelas menjadikan latihan menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar...” (Zhao, 2019:42)

4. Quizizz mendorong siswa untuk bersaing dengan teman

Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba—lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis eror karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t -test tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan, motivasi dan hasil belajar siswa seimbang atau sama. Setelah diberikan perlakuan, mendapatkan hasil uji t -test dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,461 untuk motivasi belajar dan 4,04 untuk hasil

belajar. Berdasarkan nilai t_{hitung} yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan $db=50$ pada taraf signifikansi 5% maka dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Dengan demikian, H_a pada penelitian ini diterima.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizizz. Selain itu, perlu adanya pengenalan terhadap subjek dan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian agar hal tersebut meminimalisasi kesulitan dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah & Zain. 2013. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziyyah, U. 2019. *Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn (Quasy Experiment di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/43342/>
- Ilmiah, Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang Sumbawati. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Joernal Information Engineering and Educational Teknologi, (Online)*, Vol 03, nomor 01, (<https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/viewFile/5086/pdf>, diunduh 18 November 2019).
- Purba, L. S. L. 2019. *Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. Diakses dari <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/download/1028/851>

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Taurina, Z. 2015. *Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System*. International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE), 5 (4), 2625-2630. Diakses dari <https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>

Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Zhao, Fang. 2019. *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. International Journal of Higher Education 8.1: 37-43. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>

