

**PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN
INDONESIA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL SMKN 1 DRIYOREJO**

Zabitha Aurevania Salsabiyantari

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
zabitha.20034@mhs.unesa.ac.id

Andi Mariono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andimariono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui 1) Pengaruh pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik materi pergerakan kebangsaan Indonesia kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Driyorejo. 2) Pengaruh pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik materi pergerakan kebangsaan Indonesia kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Driyorejo Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan desain "Quasi Experiment Design". Pengumpulan data menggunakan teknik angket dan tes. Teknik pengambilan data angket digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi peserta didik. Sedangkan teknik tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan desain "Quasi Experiment Design". Pengumpulan data menggunakan teknik angket dan tes. Teknik pengambilan data angket digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi peserta didik. Sedangkan teknik tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Motivasi, Hasil Belajar, Aplikasi Quizizz

ABSTRACT

This research was conducted to find out 1) The effect of utilizing the Quizizz application on the learning motivation of students on the material of the Indonesian national movement in class XI Visual Communication Design SMKN 1 Driyorejo. 2) The effect of utilizing the Quizizz application on the learning outcomes of students in the material of the Indonesian national movement in class XI Visual Communication Design of SMKN 1 Driyorejo. The research method used was a quantitative research method with a "Quasi Experiment Design" design. Data collection using questionnaire and test techniques. The questionnaire data collection technique was used to obtain data on student motivation. While the test technique is used to obtain data on student learning outcomes. The results of the study in the hypothesis test showed the learning outcomes of students t-test data obtained sig value. (2-tailed) 0.004. Thus, the sig value. (2-tailed) $0.004 \leq 0.05$ so that H_a is accepted and H_o is rejected, which can be concluded that there are differences in student learning outcomes in the experimental group with the control group and there is an effect of the Quizizz application on student learning outcomes on Indonesian national movement material class XI DKV at SMKN 1 Driyorejo.

Keywords: Motivation, Learning Outcomes, Quizizz Application

PENDAHULUAN

Sejarah berasal dari kata “Syajaratun” yaitu memiliki arti pohon. Dalam Bahasa Yunani yaitu Istoria yang berarti informasi (Kemendikbud, 2019). Pada masa pemerintahan orde baru Mata Pelajaran Sejarah disebut PSPB (Pendidikan Sejarah perjuangan bangsa). Pemerintah orde baru merencanakan untuk mendaftarkan PSPB sebagai Mata Pelajaran umum dalam kurikulum 1975 (Rizal, 2022). PSPB disahkan melalui Garis Besar Haluan Negara (GBHN) TAP MPR RI Nomor II/MPR/1983 yaitu berbunyi “untuk meneruskan dan mengembangkan jiwa semangat, dan nilai-nilai perjuangan 1945 (Moedjanto, 1988). PSPB menjadi Mata Pelajaran wajib di semua jenjang sekolah. Mata Pelajaran Sejarah ini penting khususnya dalam mendidik remaja di Indonesia mengenai perjuangan para pahlawan dan pergerakan bangsa Indonesia pada zaman dahulu, menumbuhkan rasa ingin tahu bagaimana Sejarah Indonesia, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap negara Indonesia. Menurut R.G. Collingwood mendefinisikan Sejarah sebagai penyelidikan yang berkaitan tentang hal-hal yang dilakukan manusia pada masa lampau, definisi ini dikutip dari E-Modul Kemendikbud Sejarah konsep berpikir kronologis tahun 2019. Mata Pelajaran ini memang sedikit berbeda dengan mata Pelajaran lain, karena Mata Pelajaran Sejarah tidak hanya mengembangkan dan memindahkan ilmu kepada peserta didik. Akan tetapi, pembelajaran Sejarah ini membina perilaku generasi saat ini dengan ilmu Sejarah yang berisi pengalaman generasi sebelumnya.

Mata Pelajaran Sejarah memang memiliki peranan penting dalam membina sikap, perilaku, dan jiwa manusia. Maka dari itu, Pelajaran ini masih melekat pada Pendidikan di Indonesia. Sejak kurikulum Merdeka diterapkan di SMKN 1 Driyorejo Pelajaran Sejarah berganti nama dari “Sejarah Indonesia” menjadi “Sejarah” saja. Dulunya kelas 10, 11, dan 12 menerima Pelajaran Sejarah. Semenjak kurikulum Merdeka ini hanya kelas 10 dan 11 saja yang menerima Pelajaran Sejarah (Endah:2023). Dari hasil observasi yang sudah dilakukan di SMKN 1 Driyorejo di kelas 10 DKV 2 pada saat pembelajaran Sejarah berlangsung normal seperti biasa. Pra pembelajaran guru mengawali membaca do'a kemudian memberikan apresepasi. Pada inti pembelajaran, guru memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan buku bacaan. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru namun tidak semua menyimak. Kondisi pada saat itu hanya menggunakan buku bacaan dalam menyampaikan materi, tidak menggunakan powerpoint, aplikasi atau memakai media yang lain. Keterbatasan fasilitas

menjadi faktor. Peserta didik tidak menyimak penjelasan dari guru karena tidak ada sesuatu yang bisa menimbulkan daya penggerak atau motivasi untuk belajar dan hal tersebut bisa berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Setelah melakukan observasi secara keseluruhan, peneliti membagikan kuisioner pada peserta didik kelas 10 DKV. Memperoleh hasil, peserta didik memiliki rasa bosan belajar Sejarah apabila tidak menggunakan media yang seru, peserta didik cenderung menyukai belajar Sejarah menggunakan aplikasi dari pada buku bacaan, dengan menggunakan aplikasi saat belajar Sejarah bisa membuat peserta didik termotivasi untuk belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan memanfaatkan aplikasi yang sudah ada. Aplikasi tersebut akan membantu peserta didik dan membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Melakukan observasi dan penyebaran kuisioner membantu peneliti dalam melihat kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Meningkatkan motivasi selain dengan memanfaatkan aplikasi, peran guru masih diperlukan. Motivasi belajar harus ada didalam diri peserta didik. Setiap peserta didik pasti ingin mendapatkan nilai yang bagus, dengan mendapatkan hasil belajar yang bagus, mereka akan termotivasi untuk tetap belajar dan mempertahankan hasil belajarnya. Di dalam konteks belajar Sejarah, peserta didik harus memiliki motivasi untuk belajar Sejarah. Apabila motivasi dan hasil belajar menurun akan kurang maksimal dalam mencapai tujuan. Adapun lingkup strands kecakapan dalam mata Pelajaran Sejarah : (1) Keterampilan konsep Sejarah (Historical Conceptual Skills), (2) Keterampilan berpikir Sejarah (Historical Thinking Skills), (3) Kesadaran Sejarah (Historical Consciousness), (4) Penelitian Sejarah (Historical Research), (5) Keterampilan Praktis Sejarah (Historical Practice Skills).

Hasil observasi dan kuisioner yang sudah dilakukan, peserta didik bosan belajar Sejarah, tidak ada sesuatu yang seru sehingga tidak ada daya penggerak peserta didik untuk belajar. Teknik motivasi dalam pembelajaran bisa dengan menggunakan nilai tes dan memberitahukan hasil belajar mereka (Hamzah B. Uno, 2021). Maka dari itu, dilakukanlah pre test dan post test. Dari masalah tersebut, peneliti menemukan Solusi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz pada penyampaian materi, pre test, dan post test yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Dalam pembuatan materi dan soal nanti akan dibuat oleh guru dan dibantu oleh peneliti kemudian ditunjukkan kepada peserta didik saat pembelajaran. Peserta didik bisa melihat materi sambil menekan tombol “next” atau “back” di aplikasi Quizizz ini. Pre

test akan dilakukan di aplikasi Quizizz sebelum memulai Pelajaran, kemudian dilanjut materi, kemudian peserta didik mengerjakan pos test, terakhir peserta didik mengisi angket motivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mempengaruhi pengaruh pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji dugaan awal atau hipotesis. Rancangan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experiment Design* atau disebut dengan suatu desain penelitian semu yang terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Bentuk design kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* yaitu terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Skema pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

E	:	O1	X	O2
P	:	O3		O4

(Sugiyono, 2013:116)

Dalam penelitian ini pada X merupakan perlakuan pembelajaran memanfaatkan aplikasi Quizizz. Ada dua jenis kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok "E" adalah kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, sedangkan kelompok "P" adalah kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes sebagai berikut :

1. Angket

Pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan angket berisi butir-butir indikator motivasi kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui motivasi yang dimiliki peserta didik di kedua kelompok tersebut yaitu ekeperimen dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dan kontrol.

2. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data terkait hasil belajar peserta didik mengenai materi yang dipahami. Terdapat dua penilaian yang dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan diberikan sebelum diberikan perlakuan atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan maksud untuk memperoleh informasi awal dari pengetahuan peserta didik. *Post-test* akan diberikan ketika pembelajaran selesai

dilaksanakan. Nilai rata-rata hasil dari pre-test dan post-test akan dibandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol untuk mengetahui adanya hasil belajar peserta didik.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas pada hasil belajar. Validitas menggunakan uji validitas korelasi *point biserial* atau korelasi product moment pearson yang berlaku pada item pertanyaan dengan hasil jawaban skala ordinal atau benar salah. Menurut Saifuddin Azwar (2016:173) "Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya yaitu sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya". Instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur hal-hal yang akan diukur. Dalam penelitian ini, menggunakan uji validitas korelasi *point biserial* atau korelasi *product moment pearson* yang dihitung menggunakan SPSS IBM 26. selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikan yaitu 5%. Hal ini dapat diartikan jika $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka butir soal dapat dikatakan valid (Sugiyono, 2012:134).

Setelah dilakukan uji validitas yaitu melakukan uji reliabilitas. Menurut Saifuddin Azwar (2016:180) "Reliabilitas yaitu terjemahan dari kata *reliability*. suatu pengukuran yang mempunyai reliabilitas tinggi dapat diartikan bahwa pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel". Dalam penelitian ini, uji reliabilitas yang digunakan yaitu rumus alpha cornbach dihitung menggunakan SPSS IBM 26. Setelah hasil reliabilitas hitung sudah diketahui selanjutnya yaitu dibandingkan dengan table *product moment*. Jika rhitung $>$ rtabel maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel.

Pada teknik analisis data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus HJX Fernandes dengan menghitung koefisien kesepakatan antara observer 1 dan observer 2 sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

(Arikunto, 2013:244)

Keterangan:

- KK : Koefisien kesepakatan
- S : Sepakat, yaitu jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
- N₁ : Jumlah kode yang dibuat oleh observer 1
- N₂ : Jumlah kode yang dibuat oleh observer 2

Setelah itu data yang telah diperoleh dari koefisien kesepakatan antara observer 1 dan observer 2 maka dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Angka presentase
- F : Frekuensi kesepakatan kategori antara

pengamat 1 dan 2

N : Jumlah responden

Rekapitulasi kategori hasil koefisien kesepakatan dengan ketentuan dari Wilkinson setelah perhitungan kontingensi kesepakatan observer 1 dan observer 2, hasil dari perhitungan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Hasil Koefisien Kesepakatan Keterlaksanaan Pembelajaran

>0,75	Sangat Bagus
0,40-0,75	Bagus
<0,40	Sangat Buruk

Pada uji prasyarat analisis dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Pada uji homogenitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 26 dengan rumus *Test of Homogeneity of Variance Levene Statistic Based on Mean*. uji normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 26 dengan rumus *Test of Normality* mengacu pada kolom Shapiro-Wilk. Uji prasyarat analisis tersebut dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada uji homogenitas untuk menentukan apakah berasal dari populasi yang sama atau tidak, kemudian selanjutnya dilakukan uji normalitas apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan uji homogenitas dan uji normalitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan uji T pada variable motivasi dan hasil belajar. Uji t atau juga dikenal sebagai uji hipotesis, digunakan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Uji hipotesis dihitung dengan SPSS IBM 26 dengan rumus *independent sample t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument angket motivasi dan tes hasil belajar kepada peserta didik diluar sampel sebanyak 30 responden untuk diujikan validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu instrumen. Pengujian validitas peneliti menggunakan rumus korelasi point biserial dan reliabilitas menggunakan Rumus alpha cronbach. Uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan pada Jum'at tanggal 16 agustus 2023 dengan 30 peserta didik kelas XII APL 1 sebagai subjek uji coba. Terdapat 28 indikator angket valid dan 20 soal valid, setelah semua soal valid, dilakukan uji reliabilitas berikut dan mendapatkan hasil berikut:

Tabel 2 Perhitungan Reliabilitas Motivasi

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	28

Berdasarkan pada output dari Reliability Statistic diatas diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,955 sehingga diketahui hasil nilai reliabilitas motivasi belajar lebih besar dari 0,60 dan dapat disimpulkan bahwa instrument motivasi tersebut layak digunakan untuk penelitian.

Tabel 3 Perhitungan Reliabilitas Hasil Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	20

Berdasarkan pada *output* dari *Reliability Statistic* diatas diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,918 sehingga diketahui hasil nilai reliabilitas motivasi belajar lebih besar dari 0,60 dan dapat disimpulkan bahwa instrument motivasi tersebut layak digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan data yang telah diperoleh mengenai keterlaksanaan pembelajaran yang telah dianalisis menggunakan rumus H.J.X Fernandes dengan 2 observer diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4 Perhitungan Koefisien Kesepakatan Keterlaksanaan Pembelajaran

Observer 1	Observer 2
Ya = 10, Tidak = 0	Ya = 10, Tidak = 0
$P = f \times \frac{100\%}{N}$	$P = f \times \frac{100\%}{N}$
$= 10 \times \frac{100\%}{10}$	$= 10 \times \frac{100\%}{10}$
$= 100\%$	$= 100\%$

Dari hasil perhitungan diatas antara observer 1 dan observer 2 yaitu $\frac{100\%+100\%}{2} = 100\%$. Maka observasi keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini terlaksana dengan baik. Selanjutnya, sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji persyaratan analisis pada data keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik yaitu uji homogenitas dan uji normalitas.

Pada uji homogenitas diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 5 Perhitungan Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	.325	1	84	.568
	Based on Median	.325	1	84	.571
	Based on Median and with adjusted df	.325	1	59.566	.571
	Based on trimmed mean	.329	1	84	.569

Berdasarkan tabel penghitungan di atas, diperoleh nilai sig. 0,568. Kemudian, nilai sig. tersebut dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga nilai sig. $0,568 \geq \text{sig. } 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar kelompok kontrol dan eksperimen memiliki varians homogen.

Tabel 6 Perhitungan Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Beda Post-Test dan Pre-Test	Based on Mean	7.209	1	65	.079
	Based on Median	6.023	1	65	.089
	Based on Median and with adjusted df	6.023	1	57.189	.088
	Based on trimmed mean	7.022	1	65	.069

Berdasarkan tabel penghitungan di atas, diperoleh nilai sig. 0,105. Selanjutnya, nilai sig. tersebut dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga nilai sig. $0,07 \geq \text{sig. } 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data nilai beda *post-test* dan *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen memiliki varians homogen.

Tabel 7 Perhitungan Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality							
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Motivasi	Kontrol	.115	34	.200 [*]	.963	34	.288
	Eksperimen	.121	32	.200 [*]	.944	32	.094

* This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan data dapat disebut berdistribusi normal apabila nilai sig. $\geq 0,05$. Berdasarkan hasil olah data uji normalitas pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai sig. pada data motivasi kelompok kontrol yakni sig. = 0,28 dan pada data motivasi kelompok eksperimen yakni sig. = 0,09. Apabila nilai sig. tersebut dibandingkan dengan dasar pengambilan keputusan maka nilai sig. kedua data tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data motivasi kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 8 Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality							
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Beda Post-Test dan Pre-Test	Kontrol	.141	34	.086	.944	34	.083
	Eksperimen	.181	33	.008	.935	33	.076

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan data dapat disebut berdistribusi normal apabila nilai sig. $\geq 0,05$. Berdasarkan hasil olah data uji normalitas pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai sig. pada data nilai beda *post-test* dan *pre-test* kelompok kontrol yakni sig. = 0,08 dan pada data motivasi kelompok eksperimen yakni sig. = 0,07. Apabila nilai sig. tersebut dibandingkan dengan dasar pengambilan Keputusan maka nilai sig. kedua data tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *post-test*

dan *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data diketahui bahwa data yang diperoleh di lapangan bersifat homogen dan berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan SPSS dengan metode *independent sample t-test* karena jumlah subjek antara 2 kelompok berbeda. Adapun hasil perhitungan data uji t diperoleh sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Uji T Motivasi Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	.330	.800	-28.095	84	.000	-23.21428	82629	-24.86469	-21.56388
	Equal variances not assumed			-28.120	63.933	.000	-23.21428	82555	-24.86354	-21.56502

Pada tabel hasil uji t menggunakan rumus *independent sample* menunjukkan nilai sig (2-tailed) = 0,00 sehingga apabila disesuaikan dengan dasar pengambilan nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh dari *treatment* yang diberikan pada kelompok eksperimen. Oleh karena itu, nilai sig. (2-tailed) $0,00 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik materi pergerakan kebangsaan Indonesia kelas XI DKV di SMKN 1 Driyorejo.

Tabel 10 Hasil Uji T Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Beda Post-Test dan Pre-Test	Equal variances assumed	7.209	.002	9.123	65	.004	4.49324	494982	1233328	333943
	Equal variances not assumed			9.111	54.191	.004	4.49324	492999	1232334	333943

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan dasar pengambilan keputusan tolak H_0 apabila sig. (2-tailed) $\leq 0,05$. Hasil data uji-t diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,004. Dengan demikian, nilai sig. (2-tailed) $0,004 \leq 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dan terdapat pengaruh dari aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa materi pergerakan kebangsaan Indonesia kelas XI DKV di SMKN 1 Driyorejo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil data dan analisis data penelitian yang telah diperoleh mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz yang dilaksanakan di SMKN 1 Driyorejo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia kelas XI DKV SMKN 1 Driyorejo. Hal ini dapat dilihat pada

perhitungan uji hipotesis variabel hasil belajar dengan dasar pengambilan keputusan tolak H_0 apabila $\text{sig. (2-tailed)} \leq 0,05$. Hasil data uji-t diperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,004$. Dengan demikian, nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,004 \leq 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian, berdasarkan *output* penghitungan *group statistic* melalui SPSS diketahui bahwa mean beda nilai *post-test* dan *pre-test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol lebih tinggi perolehan nilai mean kelompok eksperimen dengan skor 36,81.

2. Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia kelas XI DKV SMKN 1 Driyorejo. Hal ini dapat dilihat pada perhitungan uji hipotesis variabel motivasi belajar diperoleh hasil nilai $\text{sig (2-tailed)} = 0,00$ sehingga apabila disesuaikan dengan dasar pengambilan nilai $\text{sig. (2-tailed)} \leq 0,05$ maka terdapat pengaruh dari treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen. Oleh karena itu, nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,00 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar. Hasil penghitungan data motivasi melalui *group statistic* SPSS dapat diketahui bahwa mean kelompok kontrol adalah 60,37 dan mean kelompok eksperimen adalah 83,59. Hasil tersebut pada kelompok eksperimen mendapat mean tinggi terdapat pengaruh motivasi belajar.

Saran

Berdasarkan uraian hasil pembahasan dan kesimpulan maka terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Bagi siswa, dari penelitian ini siswa dapat mengulang kembali materi pergerakan kebangsaan Indonesia di Quizizz kapan saja dan Dimana saja. Apabila kesulitan belajar Sejarah karena banyaknya referensi yang ada, siswa dapat langsung mencari materi ini di Quizizz. Apabila ingin melakukan Latihan soal pada materi ini, siswa dapat mencari quiz materi pergerakan kebangsaan Indonesia di Quizizz.
2. Bagi guru, dari penelitian ini dapat menjadikan aplikasi Quizizz sebagai referensi untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi sejarah pergerakan kebangsaan Indonesia. Apabila guru ingin melihat hasil yang diperoleh siswa untuk dimasukkan kedalam raport, guru dapat melihat langsung atau mengunduh di aplikasi Quizizz. Meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan

aplikasi ini. Guru tetap melakukan pemantauan kepada siswa apabila terdapat masalah.

3. Bagi peneliti lanjutan, dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan dan wawasan dalam terkait pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
 - Saran untuk peneliti lanjutan, masalah yang dihadapi siswa yaitu kurang senang dalam mencari informasi dari sumber lain, dalam pembuatan materi di Quizizz bisa dicantumkan point materinya saja kemudian ditambahkan sumber berbentuk link atau barcode, sehingga siswa dapat mencari dan membaca informasi dari sumber lain.
 - Dilihat dari permasalahan lainnya siswa kurang bersungguh-sungguh dalam belajar, peneliti lanjutan dapat melakukan penelitian dalam penerapan model pembelajaran pada penelitian ini.
 - untuk angket motivasi bisa dicoba untuk menambahkan kalimat negatif di indikatornya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2009). Evaluasi pembelajaran (Vol. 8). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- Azwar, S. (2016). Reliabilitas dan validitas aitem. Buletin Psikologi, 3(1), 19-26.
- Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 7(1), 51-65.
- Collingwood, R. G. (1999). The principles of history: and other writings in philosophy of commentary. Routledge.
- Darisman, A. I. M., Suprpto, P. K., & Putra, R. R. (2021). Implementasi Aplikasi
- Faradina, E., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran.
- Furchan, H. A. (2019). Pengantar penelitian dalam pendidikan.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 1646-1652.

- Hastoni, N. T. P., Pujiastuti, I., & Elfitra, L. (2020). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X SMK MAITREYAWIRA TANJUNGPINANG TAHUN AJARAN 2019/2020. *Jermal*, 1(1), 37-50.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ejaan terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 79-86.history. Clarendon Press.
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1)
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with*
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257.
- Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model pembelajaran core sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 224-232.
- Purnomo, A., & Yahya, M. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. Yayasan Hamjah Diha.
- Quizizz Pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 16(2).
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar.trianto
- Sugianto, F. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Reqol (Real Quest Outdoor Learning). *BIO-CONS: Jurnal Biologi dan Konservasi*, 5(2), 321-328.
- Swarinoto, D. M., & Umasih, U. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa (PSPB) di Sekolah Menengah Pertama 1983-1993. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 119-126.
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan. Bumi Aksara.
- Wa Ode Samlia, La Ode Ahmad Jazuli, Zamsir (2019) . “PENGARUH MOTIVASI DAN KEBISAAAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 4 KENDARI”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*.
- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi korelasi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika selama daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1-9.
- Wulandari, D. A. N. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata ejaan inggris. *Paradigma*, 18(2), 18-24.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97-106.