



PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PGSD

Roswita Lioba Nahak^{1*}, Viktorius Paskalis Feka²

¹ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Kota Kupang

¹Email: roswitaliobanahak@gmail.com

² Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Citra Bangsa, Kota Kupang

²Email: viktoriuspf@gmail.com

Abstract.

This study aims to describe the effect of using the Quizizz application on the learning motivation of students of the Elementary School Education Study Program (PGSD) at Citra Bangsa University, Kupang. This type of research uses quantitative research with quasi-experimental research methods. The population in the study were all PGSD second semester students who were guided by the researcher and took the Learning and Learning Theory course, totaling 53 students, while the sampling technique used saturated sampling, so that the number of samples was 53 students consisting of class A as the control class totaling 38 students and class B as the control class as many as 33 students. Collecting data using observation and questionnaire techniques, with research instruments used in the form of observation sheets and questionnaire sheets. Data analysis in this study used an independent t-test, but before analyzing the data the researchers also tested the data analysis requirements consisting of a normality and homogeneity test of data assisted by the SPSS version 16.00 application and showed the results that the learning motivation data for the control class and the experimental class were distributed normal, namely the value of sig. in the experimental class $0.200 > 0.05$ and the control class $0.176 > 0.05$ and the results of the data homogeneity test showed a significant value of $0.089 > 0.05$, then both classes had the same variance (homogeneous). The results of the test of the difference in the average learning motivation of the control class and the experimental class also found that the average learning motivation of the experimental class was higher than the average learning motivation of the control class, namely $80.22 > 70.15$ and the value of sig. the independent t-test also showed the results of $0.004 < 0.005$. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using the Quizizz application on students' learning motivation

Keywords: Quizizz Application ; Motivation to learn

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Citra Bangsa Kupang. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD semester II yang diampu oleh peneliti dan mengikuti mata kuliah Teori belajar dan Pembelajaran yang berjumlah 53 mahasiswa, sedangkan teknik penarikan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga jumlah sampel sebesar 53 mahasiswa yang terdiri dari kelas A sebagai kelas kontrol berjumlah 38 mahasiswa dan kelas B sebagai kelas kontrol sebanyak 33 mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan angket, dengan instrumen penelitian yang dipakai berupa lembar observasi dan lembar angket. Analisis data pada penelitian ini memakai uji independet t-test, tetapi sebelum dilakukan analisis data peneliti juga melakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji mormalitas dan homogenitas data berbantuan aplikasi SPSS versi 16.00 serta menunjukkan hasil bahwa data motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal yakni nilai sig. pada kelas eksperimen $0,200 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,176 > 0,05$ dan hasil uji homogenitas data menunjukkan nilai signifikan $0,089 > 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen). Hasil uji perbedaan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen juga ditemukan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol yakni $80,22 > 70,15$ dan nilai sig. pada uji independent t-tes juga menunjukkan hasil $0,004 < 0,005$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz ; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN





Akselerasi digitalisasi dalam dunia pendidikan menjadi keharusan di tengah kondisi covid 19, meskipun dalam praktiknya optimalisasinya masih mengalami berbagai kendala seperti persoalan infrastruktur untuk layanan akses internet dan ketersediaan digital konten yang masih secara paralel berkejaran serta pilihan aplikasi yang beragam. Teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu opsi yang paling mudah dan memungkinkan, sehingga di tengah kondisi covid 19 proses belajar mengajar tetap terjaga keberlangsungannya.

Universitas Citra Bangsa Kupang (UCB) sebagai lembaga perguruan tinggi yang juga terus melakukan akselerasi digitalisasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu buktinya adalah kegiatan pendidikan dan pengajaran yang dilakukan oleh dosen di tengah kondisi covid 19 khususnya pada prodi PGSD –UCB menggunakan metode *blended learning*, serta memanfaatkan LMS sebagai media pembelajaran maupun menggunakan platform digital lainnya seperti *google meet*, *zoom meeting*, *google classroom*. Pemanfaatan media pembelajaran melalui aplikasi pembelajaran online menjadi kunci keberhasilan agar pembelajaran relatif konsisten dalam mengaktifkan mahasiswa untuk terus belajar serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sehingga pembelajaran dapat tetap berjalan dengan efektif dan efisien (Nahak & Benu, 2021). Aplikasi *quizizz* adalah salah satu aplikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2020) yang hasilnya membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dan penelitian tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Apriliani & Khotimah (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil praobservasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa PGSD ditemukan bahwa adanya tekanan psikologi yang dialami oleh mahasiswa berupa rasa takut ketika akan mengerjakan soal tes serta 67% mahasiswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen dengan berbagai alasan seperti manajemen waktu yang buruk dan kurangnya pemahaman materi. Aplikasi *quizizz* akan dapat mengatasi kondisi tersebut sebab aplikasi ini memiliki sifat interaktif dan kolaboratif karena siswa dapat belajar sambil mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok melalui game edukasi yang interaktif dan bersama temannya hingga siswa dapat melihat hasilnya dalam bentuk perengkingan dengan batas waktu yang disetting oleh pendidik (Citra & Rosy, 2020). Selain itu, penggunaan aplikasi *quizizz* dapat mengurangi tekanan terhadap tes yang dilakukan oleh dosen dalam mengukur ketercapaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah tertentu khususnya mata kuliah teori yang membutuhkan pemahan yang tepat. Mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran adalah mata kuliah wajib dalam struktur kurikulum PGSD di UCB yang memiliki porsi teori yang lebih dominan dibandingkan praktek serta merupakan mata kuliah prasyarat untuk mata kuliah lain seperti Mata kuliah strategi dan model pembelajaran hingga mata kuliah *micro teaching*. Pemahaman konsep dasar yang benar tentang teori belajar dan pembelajaran merupakan fondasi utama bagi mahasiswa untuk memiliki kompetensi dan keterampilan yang baik terkait strategi dan model pembelajaran dan mengaplikasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar jika kelak menjadi seorang guru. Berdasarkan masalah diatas maka peneliti merumuskan judul penelitian “Pengaruh Pemanfaat Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Citra Bangsa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD.

METODE

Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Nahak & Bulu, 2020) Quasi eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari *treatment* tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang terkendali dan merupakan pengembangan dari eksperimen murni. Penelitian dilakukan di UCB kota kupang dengan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester II yang diampu oleh peneliti dan mengikuti mata kuliah Teori



belajar dan Pembelajaran yang berjumlah 53 mahasiswa. Teknik penarikan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga jumlah sampel 53 mahasiswa yang terdiri dari kelas A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 38 mahasiswa dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 33 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket, dengan demikian instrumen penelitian yang dipakai adalah lembar observasi dan lembar angket. Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dan jenis Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan bantuan skala linkert dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Sebelum angket disebarakan kepada sampel, maka peneliti melakukan uji coba angket dan selanjutnya dilakukan uji validitas instrumen menggunakan *korelasi product moment* dan diperoleh hasil dari 25 soal yang telah diuji cobakan, terdapat 20 soal yang dinyatakan valid sedangkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus spearman Brown menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yakni $0,910 > 0,381$. Analisis data pada penelitian ini memakai uji independet t-test, tetapi sebelum dilakukan analisis data peneliti juga melakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas data memakai bantuan aplikasi *SPSS* versi 16.00.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar mahasiswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, namun sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis data dengan penjabaran sebagai berikut:

Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS* dengan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05, pedoman pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan > 0,05 maka nilai distrbusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikan < 0,05 maka nilai distribusi tidak normal. Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *SPSS Kolmogorov Smirnov* sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Motivasi_Belajar Kelas Eksperimen	.131	27	.200*
Kelas Kontrol	.144	26	.176

Sumber : Analisis *SPSS* 16.00, 2022

Hasil pengujian dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen 0,200 > 0,05 dan kelas kontrol 0,176 > 0,05 sehingga keduanya yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS* dengan kriteria pengambilan keputusan jika probabilitas < 0,05, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen) dan sebaliknya jika probabilitas > 0,05, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen). Hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan *SPSS* sebagai berikut :



Tabel 2 Uji Homogenitas Data

Motivasi_Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.007	1	51	.089

Sumber : Analisis SPSS 16.00, 2022

Data diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,089, sehingga $0,089 > 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dalam penelitian ini menggunakan uji *independent t-test* melalui bantuan aplikasi *SPSS* dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa semester II prodi PGSD, sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh pemanfaatan Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD . Adapaun bunyi hipotesis dalam penelitian ini adalah H_a : Terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dan H_o : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi_Belajar Kelas Eksperimen	27	80.22	3.724	.717
Motivasi_Belajar Kelas Kontrol	26	70.15	4.833	.948

Sumber : Analisis SPSS 16.00, 2022

Tabel 4. Uji Independent Samples Test

	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
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	3.007	.089	3.018	51	.004	3.568	1.182	1.194	5.942
	Equal variances not assumed			3.003	46.994	.004	3.568	1.188	1.178	5.959

Sumber : Analisis SPSS 16.00, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rata-rata motivasi belajar kelas



eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yakni $80,22 > 70,15$ dan nilai sig. pada uji independent t-tes juga menunjukkan hasil $0,004 < 0,005$ sehingga penggunaan aplikasi Quizizz pada eksperimen terbukti memiliki pengaruh lebih besar dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan ditemukan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD yang dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yakni $80,22 > 70,15$ dan nilai sig. pada uji independent t-tes juga menunjukkan hasil $0,004 < 0,005$. Selain itu Hasil observasi terstruktur juga menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz ini sangat membantu mahasiswa dalam memahami konsep teori belajar dan pembelajaran melalui latihan soal yang dikemas dalam bentuk game edukatif sehingga terbukti ampu dalam membangkitkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Salsabila et al (2020) yang mengemukakan bahwa Quizizz memiliki karakteristik game yang berbasis interaktif yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Motivasi belajar sebagai dorongan yang mampu menggerakkan peserta didik untuk memiliki kemauan belajar (Sadirman, 2011). Motivasi terdiri dari dua jenis yakni motivasi internal dan motivasi belajar eksternal, pemanfaatan aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori motivasi eksternal sehingga penggunaan yang tepat tentu akan dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa PGSD. Selain membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media tidak hanya berdampak positif pada proses pembelajaran tetapi juga dapat berdampak pada hasil belajar (Djamarah & Zain, 2013). Jadi pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran secara tidak langsung juga menciptakan pembelajaran yang fun serta mampu memacu daya saing yang sifatnya positif, karena dalam aplikasi quizizz memiliki fitur perhitungan waktu dalam mengerjakan soal dan soal dapat dibuat secara acak untuk menghindari tindakan mencontek, pemberian tropi bagi pemenang serta semua mahasiswa akan dapat melihat klasemen langsung dari masing PC atau android yang digunakan. Tidak hanya hal tersebut pemberian soal dalam bentuk quizizz akan sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, dapat dikembangkan sebagai salah satu pilihan dalam pembelajaran mandiri (Meryansumayeka et al., 2018). Meskipun sebagai aplikasi quizizz juga memiliki kekurangan yang berkaitan dengan stabilitas kekuatan internet yang harus stabil pada saat mengerjakan soal (Rajagukguk, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi quizizz yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD yang dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen serta rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol yakni $80,22 > 70,15$ dan nilai sig. pada uji independent t-tes juga menunjukkan hasil $0,004 < 0,005$.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pimpinan dan staf hingga mahasiswa di lingkungan akademik Universitas Citra Bangsa terkhususnya Prodi PGSD yang telah membantu peneliti mulai dari pengurusan surat izin penelitian hingga proses penelitian dan pengambilan data.



**DAFTAR RUJUKAN**

- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54–68.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242>
- Djamarah & Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis e-learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah belajar dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. <https://core.ac.uk/download/pdf/267822172.pdf>
- Nahak, R. L., & Benu, A. Y. (2021). Analisis Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Satu Lembar Tematik Berbasis Active Learning dengan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1539–1546. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/943>
- Nahak, R. L., & Bulu, V. R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 230. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2369>
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 45–50. <http://digilib.unimed.ac.id/41219/>
- Sadirman. (2011). *Interaksi, & Belajar-Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>