



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 4596-4602

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta

Eriyanti Sanusi<sup>1✉</sup>, Melizubaida Mahmud<sup>2</sup>, Meyko Panigoro<sup>3</sup>, Radia Hafid<sup>4</sup>, Roy Hasiru<sup>5</sup>

Universitas Negeri Gorontalo

Email: [lyliburhan99@gmail.com](mailto:lyliburhan99@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media Quizizz pada motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilamuta. Pendekatan yang diterapkan adalah kuantitatif dengan metode ex-post facto. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa di SMP Negeri 1 Tilamuta. Jumlah sampel penelitian adalah 30 peserta, metode analisis data yang diterapkan adalah regresi linear sederhana. Data penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz berpengaruh pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilamuta. Model regresi mengungkapkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,707, yang berarti 70,7% dari variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Quizizz, sedangkan 29,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Media Quizizz, Motivasi Belajar*

### Abstrack

This study aims to assess the impact of using Quizizz media on the learning motivation of eighth-grade students in Integrated Social Studies at SMP Negeri 1 Tilamuta. The approach used is quantitative with an ex-post facto method. Primary data was collected through questionnaires distributed to students at SMP Negeri 1 Tilamuta. The sample size of the study is 30 participants, and the data analysis method applied is simple linear regression. The research data indicates that Quizizz media influences students' learning motivation in Integrated Social Studies at SMP Negeri 1 Tilamuta. The regression model reveals a coefficient of determination value of 0.707, meaning that 70.7% of the variation in students' learning motivation can be explained by the use of Quizizz media, while the remaining 29.3% is influenced by other factors.

Keywords: *Quizizz Media, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan faktor-faktor internal seperti kemampuan, motivasi belajar, dan pandangan siswa, serta faktor-faktor eksternal seperti kondisi lingkungan belajar, situasi keluarga, latar belakang ekonomi sosial, dan perhatian dari orang tua. Pendidikan menumbuhkan moral manusia sehingga mereka memiliki kemampuan untuk belajar, membangun kebudayaan yang lebih baik, dan meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. Oleh karena itu, di sekolah terjadi proses pertukaran pengetahuan dan keterampilan antara guru dan siswa.

Pendidikan adalah kebutuhan fundamental yang harus dipenuhi agar manusia dapat mencapai tujuan hidupnya (Khoirul Abidin & Suharjo, 2021). Motivasi mencakup seluruh kekuatan internal yang mendorong siswa dalam proses belajar, memastikan keberlangsungan aktivitas belajar, serta memberikan arahan untuk mencapai tujuan pendidikan (Sardiman, 2016, p. 75).

Tanpa adanya pendidikan, sebuah kelompok manusia tidak akan mampu mencapai perkembangan dan kemajuan yang diinginkan, serta tidak dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan. Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif, partisipasi, dan interaksi yang efektif antara pengajar dan murid (Salsabila, 2020).

Motivasi belajar berperan dalam menciptakan gairah dan semangat, menjadikan siswa yang termotivasi memiliki lebih banyak energi untuk berpartisipasi dalam proses belajar (Sulfemi, 2018).. Motivasi belajar berfungsi sebagai kekuatan yang mendorong dan mengarahkan aktivitas belajar, dengan memberikan energi yang diperlukan untuk melaksanakan proses belajar serta menentukan arah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Gobel, 2023). Pendapat ini sejalan dengan Ali (2022), yang mengklaim bahwa motivasi merupakan sikap internal yang muncul dari dalam diri individu, dan berfungsi untuk memotivasi individu agar lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik, sebagaimana disampaikan dalam Widayanti (2021), Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar, saat ini dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terdapat aneka macam media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis e-learning yang bisa di manfaatkan oleh seorang pengajar dan siswa untuk mempermudah pada proses pembelajaran sehingganya tujuan belajar bisa tercapai.

Dalam melakukan proses pembelajaran maka di perlukan sebuah media, media ialah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar (Aurora, 2019). Media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan situasi belajar yang lebih nyata. Media

pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa serta mempercepat pemulihan minat peserta didik (Tonge, 2023).

Media pembelajaran berbasis e-learning yang telah diprogram ini memudahkan guru untuk berkomunikasi dengan siswanya berkaitan dengan topik pembelajaran, memberikan tugas, beserta elemen-elemen lain yang berkaitan dengan proses pendidikan. Di dalam ruang kelas, penggunaan media yang tepat bisa meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan konsep atau ide, serta meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam belajar (Karo-karo, 2018). "Quizizz" adalah salah satu jenis pendidikan e-learning saat ini.

Quizizz adalah platform kuis yang mengkombinasikan aspek permainan dengan pembelajaran, sehingga bisa digunakan sebagai media edukasi (Solikah, 2020). Aplikasi Quizizz menyediakan desain dan fitur yang menarik, yang dapat memotivasi belajar siswa. Sebagai aplikasi pendidikan yang fleksibel dan interaktif, Quizizz tidak hanya digunakan untuk mempresentasikan materi, tetapi juga untuk evaluasi (Kurniawan, 2022).

## METODE PENELITIAN

Metode ex-post facto dipilih untuk penelitian ini, yang berarti peneliti memantau perubahan pada variabel independen dan menghadapi tantangan dalam menentukan hubungan sebab akibat dari perubahan yang terlihat. Metode ex-post facto mengkaji hubungan antara sebab dan akibat tanpa adanya manipulasi atau intervensi dari peneliti. Pendekatan yang diterapkan dalam studi ini adalah kuantitatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Intrumen Penelitian

Uji Validitas Variabel Penerapan Media Quizizz (X)

Merujuk pada hasil pengujian validitas instrumen yang dilakukan dengan model Pearson Product Moment, bahwa 20 item pada instrumen untuk variabel Penerapan Media Quizizz memperoleh nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Oleh karena itu, instrumen secara keseluruhan dianggap valid dan dapat digunakan.

Validitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

Data dari pengujian validitas instrumen dengan metode Pearson Product Moment menunjukkan bahwa 20 item pada instrumen untuk variabel Y (Motivasi Belajar) memiliki nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Oleh karena itu, instrumen dianggap valid dan dapat digunakan.

Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Cronbach Alpha	Ket
1.	Penerapan Media Quizizz (X)	0.965	Reliabel
2.	Motivasi Belajar (Y)	0.957	Reliabel

Tabel di atas memperlihatkan data hasil dari uji reliabilitas instrumen yang menggunakan metode Cronbach Alpha yang menunjukkan bahwa variabel X (Penerapan Media Quizizz) dan variabel Y (Motivasi Belajar) setiap variabel menunjukkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,965 dan 0,957, yang masing-masing menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

#### Uji Distribusi Normal Data

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, sebagai komponen dari uji asumsi klasik, diterapkan untuk mengevaluasi distribusi normalitas data. Tujuan dari pengujian distribusi normal data dengan Kolmogorov-Smirnov adalah untuk mengidentifikasi apakah nilai residu mengikuti distribusi normal. Normalitas nilai residu merupakan indikator dari model regresi yang baik. Nilai signifikansi dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah 0,474, yang lebih tinggi dari pada  $\alpha$  5% (0,05). Dengan demikian, nilai residu dianggap terdistribusi normal.

#### Analisis Regresi

Analisis regresi memiliki tujuan utama untuk mengevaluasi dampak variabel independen pada variabel dependen dan untuk memproyeksikan variabel dependen berdasarkan variabel independen.

Hasil analisis menunjukkan bahwa model regresi linier sederhana yang dihasilkan adalah  $\hat{Y} = 17,068 + 0.791X$

Berikut adalah interpretasi dari model tersebut::

- Dengan nilai konstanta sebesar 17,068, variabel Penerapan Media Quizizz (Variabel X) akan tetap pada nilai 17,068 jika variabel Motivasi Belajar (Variabel Y) diasumsikan bernilai nol.
- Peningkatan variabel X, yang berarti Penggunaan Media Quizizz, akan meningkat sebesar 1%, dan variabel Y, yang berarti Motivasi Belajar, akan mengalami kenaikan sebesar 0,791.
- Koefisien yang menunjukkan nilai positif mengindikasikan adanya hubungan positif dan antara variabel Y (Motivasi Belajar) dan variabel X. (Penerapan Media Quizizz). Artinya, nilai variabel X akan meningkat seiring dengan meningkatnya nilai variabel Y.

#### Analisis Hipotesis (Uji t)

Parameter pengujian menunjukkan bahwa jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti hasilnya signifikan. Sebaliknya, jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka

$H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti hasilnya tidak signifikan.

Tabel 3 Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial

Coefficients<sup>a</sup>

Model		t	Sig.
1	(Constant )	2,469	,020
	Media Quizizz	8,226	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan hasil uji signifikan  $t_{hitung}$  8,226 dan tingkat signifikan 0,000. Mengacu pada hasil uji yang signifikan, nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,226 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang sebesar 2,042 pada taraf signifikansi  $\alpha$  5%. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilamuta dipengaruhi oleh penerapan media Quizizz.

Koefisien R-squared

Nilai R-squared yang diperoleh dari hasil analisis adalah 0.707. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel Penerapan Media Quizizz dapat memberikan kontribusi sebesar 70,7% dari variabel Motivasi Belajar, dan aspek-aspek yang tidak diteliti dalam studi ini menyumbang kontribusi sebesar 29,3%.

Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan regresi linier sederhana untuk mengevaluasi interaksi antara satu variabel yang menjadi fokus dan satu variabel yang mempengaruhinya. Pada penelitian ini, variabel bebas terdiri dari Penerapan Media Quizizz (variabel X) dan Motivasi Belajar (variabel Y). Sebanyak 121 siswa dari SMP Negeri 1 Tilamuta, Kecamatan Tilamuta, terlibat dalam penelitian ini. Dari jumlah tersebut, Sampel penelitian mencakup 30 siswa, yang terbagi menjadi 8 siswa di kelas 8 A, 8 siswa di kelas 8 B, 7 siswa di kelas 8 C, dan 7 siswa di kelas 8 D.

Penelitian ini dirancang untuk mengukur efektivitas penerapan media Quizizz mempengaruhi motivasi belajar. Pengujian validitas dan reliabilitas item soal untuk kedua variabel merupakan bagian integral dari proses penelitian, serta memastikan ketepatan instrumen yang digunakan. Terdapat total 40 item soal, dengan 20 item untuk variabel Penerapan Media Quizizz (X) dan 20 item untuk variabel Motivasi Belajar (Y). Semua item

dinilai valid berdasarkan nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Reliabilitas kedua variabel sangat tinggi dan dapat diterima untuk penelitian ini.

Teknik regresi linier sederhana digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel saling mempengaruhi. Persamaan regresi linier sederhana ini,  $\hat{Y} = 53,782 + 0,586X$ , menggambarkan hubungan antara variabel dependen  $\hat{Y}$  dan variabel independen X.

Nilai variabel Y (Motivasi Belajar) mencapai 53,782 jika variabel X (Penerapan Media Quizizz) memiliki nilai nol. Setiap kenaikan sepuluh persen pada variabel X akan menyebabkan peningkatan nilai Y 0,586. Koefisien dengan nilai positif menandakan adanya keterkaitan positif antara variabel. Hasil uji determinasi menunjukkan nilai 0,707, yang berarti Media Quizizz dapat menjelaskan 70,7% variabilitas motivasi belajar siswa.

Tujuan dari uji-t adalah untuk menentukan hasil pengujian mengungkapkan bahwa pengaruh variabel bebas pada variabel terikat yaitu  $t_{hitung} 4,224 > t_{tabel} 2,008$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis penelitian berhasil diterima yang menyatakan adanya hubungan antara penerapan media Quizizz dan motivasi belajar dalam mata pelajaran IPS Terpadu bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta.

Hal ini konsisten dengan teori Widayanti (2021) menyatakan bahwa media Quizizz berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa, karena media ini memotivasi peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan mandiri dalam menjawab pertanyaan, serta meningkatkan wawasan mereka.

#### SIMPULAN

Peneliti dapat sampai pada kesimpulan berikut berdasarkan penjelasan peneliti: Hipotesis penelitian dapat diterima, yaitu media Quizizz memberikan dampak positif yang berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Tilamuta. Penelitian ini menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) yang mengindikasikan pengaruh yang sangat baik, sementara koefisien determinasi (Rsquare) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz (variabel X) memiliki dampak sebesar 70,7% pada motivasi belajar siswa (variabel Y)

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango

Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553-1560.

- A.M,Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Pt Raja Grafindo Gobel.
- I. Van, Panigoro, M., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 Universitas Negeri Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 93–100.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Khoirul Abidin, G., & Suharjo, M. S. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Model STAD Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Islam
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Tonge, I., Panigoro, M., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 582-592.
- 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*, 4(2), 163-173.
- 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.
- Sugiono (2015). *“Media Peneltian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D)”*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.