

Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar

The Effect Of The Use Of Quizizz Educational Game Media On Motivation Learning Of The Students On Class Iv B Upt Spf Sd Negeri Sudirman Iii Makassar City

Sahra^{1*}, Hamzah Pagarra², Khaerunnisa³,

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: sahra.nasir13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menelaah rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV B SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media *game* edukasi *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. (2) Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *game* edukasi *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. (3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media *game* edukasi *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimental*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *game* edukasi *quizizz* sedangkan variable terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data dikumpulkan dari angket motivasi belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *game* edukasi *quizizz* memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III.

Kata Kunci: Metode Jarimatika, Hasil Belajar Siswa, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Sehingga tidak salah, jika dikatakan bahwa salah satu kunci keberhasilan pembangunan adalah pendidikan yang bermutu.

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan pada tingkah laku individu menjadi lebih baik. Keberhasilan pendidikan ditandai dengan keberhasilan proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan utama dalam dunia pendidikan.

Keberhasilan belajar salah satunya dipengaruhi oleh motivasi, siswa membutuhkan motivasi yang kuat. Motivasi dapat diperoleh siswa dari berbagai arah, bisa dari orang tua, masyarakat, guru dan media, baik media cetak maupun media

elektronik. Suprihatin (2015), "motivasi dapat diartikan sebagai energi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat meningkatkan kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan" (h.73). Cahyani, Listiana, Larasati (2020), "motivasi belajar adalah keseluruhan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk belajar, sehingga tujuan mencapai tujuan belajar yang diinginkan" (h.126). Berdasarkan pendapat di atas maka dapat

disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah energi yang dimiliki oleh seorang siswa untuk yang meningkatkan kemauan belajar untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di dengan guru kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar tentang proses

pembelajaran yang berlangsung, peneliti menemukan informasi bahwa siswa masih kurang termotivasi dalam pembelajaran daring yang sedang berlangsung. Hal itu dikarenakan dalam proses pembelajaran tidak semua siswa ikut berpartisipasi. Siswa hanya mengerjakan instruksi yang diberikan oleh guru dan hanya menggunakan media group WhatsApp.

Dalam penelitian ini, upaya peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media game edukasi quizizz. Alasan penggunaan media quizizz tersebut adalah bahwa setiap siswa dapat bersaing dengan sesama teman kelasnya untuk memperoleh nilai tertinggi dalam kuis yang diberikan.

Terdapat beberapa penelitian telah mengkaji tentang pengaruh game edukasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosiyanti, dkk (2020) yang berjudul "Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ". Penelitian ini sama sama menggunakan aplikasi quizizz dan meneliti tentang motivasi belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini yaitu terjadi perbedaan pengaruh motivasi belajar siswa setelah pemahaman himpunan dikemas dalam kuis online berbantuan media quizizz.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar."

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Game Edukasi Quizizz

2.1.1 Pengertian Media Game Edukasi Quizizz

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Saputro, Kriswandani, dan Ratu (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk dalam proses pembelajaran.

Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, Difany (2020, h.164) mengatakan bahwa: Media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi

dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah teknologi pembawa pesan dalam bentuk apapun yang sengaja dipersiapkan untuk memperjelas penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.

Game berasal dari kata Bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan. Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, Difany (2020) mengatakan bahwa game adalah segala konteks yang menimbulkan interaksi satu sama lain antar pemain dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.

Game sering dianggap membawa pengaruh buruk bagi anak. Putra, Nugroho, Puspitarini (2016) mengatakan bahwa game bermanfaat untuk memperkenalkan teknologi, pembiasaan mengikuti aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orang tua saat bermain bersama, serta memberi hiburan.

Edukasi pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan belajar yang dikembangkan aliran behaviorisme dalam psikologi. Putra, Nugroho, Puspitarini (2016) menjelaskan edukasi sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang menghasilkan kebiasaan dan perilaku. Apabila disatukan antara game dan edukasi menjadi game edukasi, Irsyandi dan Nugroho (2015), "game edukasi adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersifat mendidik demi kepentingan peserta didiknya" (h.14).

Sebagai sebuah permainan, game edukasi tentu saja memiliki kelebihan.

Naimah, Winarni, Widyawati (2019, h.92) mengatakan bahwa: Permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu (1) memotivasi minat belajar anak terhadap materi yang dibelajarkan sambil bermain, (2) siswa merasa senang dan nyaman, (3) sebagai sumber belajar mandiri, (4) mengembangkan kemampuan dalam memecahkan permasalahan, (5) meningkatkan rasa percaya diri dalam diri siswa serta harga diri siswa saat mereka mampu menjawab dan menyelesaikan game.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi android. Setiawan, Wigati, Sulistyaningsih (2019) "game quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan

menyenangkan” (h.169). Game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi siswa belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Quizizz memiliki sifat naratif dan fleksibel.. Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, Difany (2020) mengatakan bahwa quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis TIK.

Terdapat beberapa pola pembelajaran di Indonesia.

Salsabila (2020, h.167) mengatakan bahwa: Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan Media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran termasuk dalam pola pembelajaran nomor 3, yaitu menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Aplikasi quizizz memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah, yaitu sebagai media pembelajaran, bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sehingga bisa menjadi tolak ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media game edukasi quizizz merupakan teknologi pengantar pesan berbasis game dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Ringkasan tata cara pembuatan akun *quizizz* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka *web*, ketik [Quizizz](https://www.quizizz.com)
- 2) Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- 4) Masuk ke aplikasi *Quizizz*, klik *log in*
- 5) Isi dengan *e-mail* dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
- 6) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.

Adapun pengoperasian dari aplikasi *quizizz*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Masuk ke www.quizizz.com
- 2) Klik tulisan *log in*
- 3) Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
- 4) Masukkan identitas diri, berupa *username* email, dan *password*
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- 6) Muncul tampilan *Lets Creat a Quiz*
- 7) Masukkan nama kuis, contoh: Pembelajaran 1 Siklus 1
- 8) Kemudian klik *save*
- 9) Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question*
- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, “*Write Question Here*”, lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice/pilihan ganda*) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2*, dan seterusnya”
- 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik *save*
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik *finish quiz*
- 15) Kemudian akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik *save details*
- 16) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “*Homework*”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “*Play Live*”, apabila hendak digunakan sekarang.
- 17) Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “*Procced*”
- 18) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 19) Kemudian membuka Link “<http://quizizz.com/admin/>”
- 20) Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

2.2 Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar yang memiliki arti tersendiri. Motivasi berakar dari kata *motifill* yang memiliki makna sebagai suatu tekad yang ada dalam diri individu untuk melakukan suatu kegiatan. Sardiman (2018) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Suprihatin (2015) mengatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang untuk dapat menumbuhkan kemauan dalam melaksanakan sesuatu, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar individu itu.

Motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa tidak sama kuatnya. Ada siswa yang motivasi belajarnya bersifat intrinsik, dan ada juga siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik. Cahyani, Listiana, Larasati (2020) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dan terletak di dalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi belajar dapat diartikan sebagai tekad yang dimiliki oleh seorang siswa untuk mencapai tujuannya, yang berbeda setiap individu dan menentukan kualitas perilaku yang dimiliki oleh siswa tersebut.

2.2.2 Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi selalu menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sardiman (2018) mengatakan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat.
- 2) Menentukan arah perbuatan.
- 3) Menyeleksi perbuatan.

Selain itu, motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian tujuan. Usaha yang tekun dan didasari motivasi akan memberikan hasil yang baik. Intensitas motivasi yang dimiliki oleh seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajarnya.

2.2.3 Peran Motivasi dalam Mencapai Keberhasilan Belajar

Motivasi belajar adalah faktor psikis non intelektual yang berperan dalam menumbuhkan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar. Khodijah (2016) mengatakan bahwa yang ada beberapa prinsip motivasi dalam aktivitas belajar, yaitu:

- 1) Sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- 3) motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
- 4) Berhubungan erat dengan kebutuhan belajar.
- 5) Dapat memupuk optimisme dalam belajar.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

2.2.4 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, yaitu siswa yang mempunyai keinginan dalam pelajaran sehingga dalam belajar tidak perlu harus disuruh orang tua.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yaitu siswa yang mempunyai semangat besar dalam mencapai cita-citanya.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, yaitu siswa yang mempunyai harapan dan cita-cita yang jelas sehingga selalu memenuhi kebutuhan dalam belajar.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar, yaitu jika siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka ia mendapat penghargaan dari guru atau orang tua.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, yaitu dalam proses belajar adanya kegiatan yang menarik misalnya berdiskusi.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik, yaitu dalam kegiatan belajar siswa tidak boleh bersenda gurau dengan temannya, sehingga lingkungan belajar dapat kondusif.

2.2.5 Teknik-Teknik Memotivasi Siswa

Motivasi belajar dapat ditumbuhkan, dikembangkan, dan diperkuat atau ditingkatkan. Elliot dalam

Khadijah (2016) mengatakan bahwa ada tiga saat di mana seorang guru dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu: di awal pembelajaran, selama belajar, dan akhir pembelajaran.

Keberadaan motivasi membuat siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Cara untuk menumbuhkannya bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang tepat dan kadang bisa saja tidak sesuai. Oleh karena itu, guru harus hati-hati dalam memberikan motivasi.

Sardiman dalam Khodijah (2016) mengatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu: (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan/kompetisi, (4) *ego-involvement*, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil, (7) pujian, (8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) minat, (11) tujuan yang diakui. Menurut Nasution dalam Khodijah (2016) ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu: (1) memadukan motif-motif yang sudah dimiliki, (2) memperjelas tujuan yang akan dicapai, (3) mengadakan persaingan, (4) memberitahukan hasil kerja, (5) memberikan contoh yang positif. Sementara menurut Azwar, teknik untuk memotivasi siswa yaitu:

- 1) Ganjaran (*rewards*), hal ini erat kaitannya dengan kebutuhan akan penghargaan pada diri siswa. Pada umumnya ganjaran materi seperti buku akan lebih efektif untuk siswa kelas rendah, sedangkan untuk kelas tinggi lebih tepat diberikan *rewards* berbentuk simbolik atau psikologis.
- 2) Nilai prestasi, harus diberikan kemajuan belajarnya siswa masing-masing, bukan berdasarkan perbandingan dengan prestasi kelompok.
- 3) Kompetisi, dalam beberapa situasi, kompetisi dapat menjadi sumber motivasi yang ampuh.
- 4) Pengetahuan akan hasil belajar, penting bagi siswa untuk mengetahui hasil dari setiap pekerjaan rumah dan tugas sekolahnya untuk memotivasi dalam belajar.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding karena telah menggunakan tes awal berupa pre-test sehingga besar pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* dapat diketahui secara pasti.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Rancangan desain penelitian ini hanya satu kelas yang dipilih untuk penggunaan media *game* edukasi *quizizz*. Untuk melihat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa maka dibandingkan hasil tes sebelum dan setelah penggunaan media *game* edukasi *quizizz*.

3.3 Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa.

3.3 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

3.3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan sebagaimana motivasi belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran melalui pretest dan posttest, sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment penggunaan media game edukasi *quizizz*. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran berdasarkan penggunaan media game edukasi *quizizz* yaitu:

| Persentase Motivasi Belajar | Kategori |
|-----------------------------|---------------|
| $39 < X$ | Sangat Tinggi |
| $33 < X \leq 39$ | Tinggi |
| $27 < 33X \leq$ | Sedang |
| $21 < X \leq 27$ | Rendah |
| $X \leq 21$ | Sangat Rendah |

3.3.2 Analisis Statistik Inferensial

a. Analisis inferensial adalah teknik statistik yang Uji Normalitas

Pegujian normalitas data dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan pengolahan data IBM SPSS versi 22. Pengujian dilakukan dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Adapun kriterianya yaitu:

Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka data terdistribusi normal

Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Paired Sample Test Pretest*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Statistic Version 22*. Kriteria pengujian ini jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar.

Hipotesis alternatif : Terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan, yakni untuk mengetahui gambaran penggunaan media *game edukasi quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar,

motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar, dan mengetahui pengaruh penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar.

Data yang diperoleh melalui instrumen berupa angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 minggu dengan 4 kali proses pembelajaran. Pada pembelajaran pertama dilaksanakan *pretest*. Selanjutnya pada pembelajaran kedua hingga ketiga dilakukan *treatment* dengan menggunakan media *game edukasi quizizz*. Kemudian pada pembelajaran keempat dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment*.

4.1.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis sttistik deskriptif di amkasudkan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media *game edukasi quizizz* dan gambaran motivasi belajar siswa melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir *posttest* dengan menggunakan media *game edukasi quizizz*.

a. Data *Pretest* Motivasi Belajar Siswa

Hasil *pretest* ini dilakukan untuk memperoleh data sebelum menggunakan media *game edukasi quizizz*.

Tabel 4.1 Deskriptif Nilai *Pretest*

| Statistik Deskriptif | Nilai <i>Pretest</i> (Menggunakan Media <i>Game Edukasi Quizizz</i>) |
|----------------------|--|
| Jumlah Sampel | 23 |
| Nilai Terendah | 20 |
| Nilai Tertinggi | 30 |
| Rata-rata (Mean) | 24.81 |
| Rentang (Range) | 10 |
| Standar Deviasi | 2.933 |
| Varians | 8.605 |
| Median | 25.00 |

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa rata-rata atau *mean* kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar sebesar 24.81 artinya rata-rata motivasi menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *pretest* kelas, dengan nilai standar deviasi sebesar 2.933 artinya motivasi belajar bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Nilai yang diperoleh siswa tersebar dari nilai terendah 20 sampai dengan skor tertinggi 30 dengan rentang nilai 10. Distribusi hasil frekuensi *pretest* hasil angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor *Pretest* di Kelas IV B terhadap Motivasi Belajar Siswa

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|-----|------------------|---------------|-----------|------------|
| 1. | $39 < X$ | Sangat Tinggi | - | 0% |
| 2. | $33 < X \leq 39$ | Tinggi | - | 0% |

| | | | | |
|--------|------------------|---------------|----|-------|
| 3. | $27 < 33X \leq$ | Sedang | 6 | 26,1% |
| 4. | $21 < X \leq 27$ | Rendah | 13 | 56,5% |
| 5. | $X \leq 21$ | Sangat Rendah | 4 | 17,4% |
| Jumlah | | | 23 | 100% |

Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi dan tinggi yaitu tidak ada dengan persentase 0%. Sedangkan kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan persentase 26,1%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 13 siswa dengan persentase 56,5%, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa dengan persentase 17,4%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelas IV B berada pada kategori rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil angket motivasi belajar berjumlah 24,81.

b. Data *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

Setelah melaksanakan *treatment* dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar siswa diberikan *posttest* sebagai langkah akhir dalam pelaksanaan penelitian ini. *Posttest* hasil belajar keterampilan dilakukan pada hari Selasa 22 Juni 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 23 siswa yang dilakukan secara daring menggunakan *google form*. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS statistic version 22*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa di kelas Data *Pretest* Motivasi Belajar Siswa di kelas IV B. Data hasil *posttest* kelas IV B dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskriptif Nilai *Posttest*

| Statistik Deskriptif | Nilai <i>Pretest</i> (Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>) |
|----------------------|--|
| Jumlah Sampel | 23 |
| Nilai Terendah | 40 |
| Nilai Tertinggi | 48 |
| Rata-rata (Mean) | 43.23 |
| Rentang (Range) | 8 |
| Standar Deviasi | 2.120 |
| Varians | 4.494 |
| Median | 43.00 |

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata atau *mean* kelas IV B sebesar 43,23 artinya rata-rata nilai menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *posttest* kelas IV B, dengan nilai standar deviasi sebesar 2,120 artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjaui 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar lebih kecil dari nilai-nilai (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Nilai yang diperoleh siswa tersebar dari nilai terendah 48 sampai dengan skor tertinggi 48 dengan rentang nilai 8. Distribusi hasil frekuensi hasil

posttest motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Skor *Posttest* di Kelas IV B terhadap Motivasi Belajar Siswa

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|------------------|---------------|-----------|------------|
| 1. | $39 < X$ | Sangat Tinggi | 23 | 100% |
| 2. | $33 < X \leq 39$ | Tinggi | - | 0% |
| 3. | $27 < 33X \leq$ | Sedang | - | 0% |
| 4. | $21 < X \leq 27$ | Rendah | - | 0% |
| 5. | $X \leq 21$ | Sangat Rendah | - | 0% |
| Jumlah | | | - | 0% |

Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 23 siswa dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas IV B berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar secara keseluruhan berjumlah 43,23.

4.1.4 Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan pengelolaan data *Statistic Program for Sosial Science* (SPSS). Pedoman pengambilan keputusan tentang data tersebut merupakan distribusi berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* dapat dilihat dari:

- 1) Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Sajian data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa kelas IV B ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV B

| Data | Nilai Signifikansi | Keterangan |
|----------------------------|--------------------|----------------------------|
| <i>Pretest</i> Kelas IV B | 0,356 | $0,356 > 0,05 =$ normal |
| <i>Posttest</i> Kelas IV B | 0,389 | $0,389 > 0,05 =$ normal |

Seperti yang ditunjukkan tabel 4.5 *test of normality* pada kolom nilai signifikan (*sig*) menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas IVB menelibihi taraf signifikansi (α) yang dipersyaratkan dalam kriteria pengujian yaitu 5% atau 0,05, sehingga hasil uji normalitas data ini dapat disimpulkan bahwa bahwa semua data yang diuji telah terdistribusi normal.

b. Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar siswa

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu uji *Paired Sample Test*

Pretest dan *Posttest* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Adapun uji sampel *t-test* penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest Posttest*

| Data | T | df | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|--------------------------------------|---------|----|-----------------|------------------------------------|
| <i>Pretest – Posttest</i> Kelas IV B | -31,651 | 22 | 0,000 | $0,000 < 0,05$ = ada perbedaan. |

Berdasarkan hasil data uji *Paired Sample Test Pretest* dan *Posttest* kelas IV diperoleh nilai *Sig.(2 tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz*.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Juni – 23 Juni 2021. Dengan empat kali waktu pembelajaran. Subjek pertemuan ini yaitu 23 siswa kelas IV B.

4.2.1 Gambaran Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz*

Media *game* edukasi *quizizz* digunakan setelah proses pembelajaran selesai. Yaitu dilaksanakan pada malam hari sesuai waktu yang telah ditentukan bersama dengan orang tua siswa kelas IV B. Pelaksanaan kuis dilakukan dengan siswa masuk ke aplikasi *quizizz* atau dengan mengakses *link* yang diberikan oleh guru. Kemudian siswa bergabung dengan kuis yang telah dibuat oleh guru dengan kode kuis yang diberikan guru melalui *WhatsApp group*. Setelah selesai mengikuti kuis, siswa mengirim tangkapan layar hasil kuisnya ke *group* kelas sebagai bukti telah diselesaikannya kuis.

4.2.2 Gambaran Motivasi Belajar Siswa

Dapat dilihat pada analisis deskriptif yang dilakukan pada *pretest* motivasi belajar siswa diketahui berada pada kategori rendah dengan rata-rata (*mean*) sebesar 24,81. Selanjutnya uji normalitas untuk mengetahui apakah dua tersebut berdistribusi normal. Syarat sebuah data dikatakan normal yaitu jika nilai probabilitas lebih dari 0,05. Pada *pretest* dihasilkan nilai pada *Shapiro-Wilk* pada nilai

5 Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B.

Berdasarkan uji hipotesis dan statistik inferensial yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game* edukasi *quizizz*. Hasil pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22. Sehingga dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Setelah dilakukan uji *paired sample t-Test* telah diperoleh nilai 0,00 yang artinya $0,00 < 0,05$.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan karena nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh

penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan media *game* edukasi *quizizz* di kelas IV B UPT SPF SDN Negeri Sudirman III Kota Makassar diikuti oleh seluruh siswa dengan adanya hasil *quizizz* yang diperoleh oleh guru.
2. Gambaran motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar setelah menggunakan media *game* edukasi *quizizz* meningkat yang dibuktikan dengan perolehan hasil *pretest-posttest*.
3. Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan hasil angket motivasi belajar setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media *game* edukasi *quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiawan, S. W. (2019). Implmrtasi Media *Game* Edukasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek*, 167-173.
- A.M., S. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Siswa Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 80-86.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 123-140.
- Fatah Yasin Al Irsyadi, Y. S. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tuna Grahita Berbasis Kinect*. *Prosiding SNATIF ke-2 Tahun 2015*, 13-20.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media *Flash Card* untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 108-116.
- Hastri Rosiyanti, R. W. (n.d.). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-9.
- I Ketut Sanjaya, N. T. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-11.
- Iswandono. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Sarikarya dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping.
- Karwono, H. M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Khodijah, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Naimah, J., Winarni, D., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 91-100.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 46-58.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 1-8.
- Setiawan, A. R. (2019). Penggunaan Mabadi 'Asyroh dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Biologi III*, 158-164.
- Suhartono, S. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 73-82.
- Unik Hanifah Salsabila, I. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-172.