
The Effect of Using Quizizz on the Learning Motivation of Eighth-Grade Students at SMP Negeri 5 Tinambung

M. Rusydi Ridha¹, Darwis², Sukri Badaruddin³

^{1,2,3} Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene, Majene, Indonesia,

¹ ridhoidho999@gmail.com, ² darwis@stainmajene.ac.id,

³ sukribadaruddin@stainmajene.ac.id

*Corresponding author

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausal dengan tujuan untuk: (1) mengetahui tingkat penggunaan Quizizz kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung, (2) mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung, dan (3) mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 75 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung dengan jumlah sampel sebanyak 75 responden yang ditentukan menggunakan sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata angket 2,99, (2) motivasi belajar peserta didik juga berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata angket 3,00, (3) temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung. Nilai R Square sebesar 0,124 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kontribusi sebesar 12,4% terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan 87,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci:

Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study employed a quantitative research method with a causal approach aimed at: (1) determining the level of Quizizz usage among eighth-grade students at SMP Negeri 5 Tinambung, (2) determining the level of learning motivation among eighth-grade students at SMP Negeri 5 Tinambung, and (3) determining whether the use of Quizizz affects the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 5 Tinambung. The population of this study consisted of 75 eighth-grade students at SMP Negeri 5 Tinambung, with all 75 students selected as respondents using a saturated sampling technique. The results showed that: (1) the use of Quizizz in the learning process was categorized as high, with a mean questionnaire score of 2.99; (2) the students' learning motivation was also categorized as high, with a mean questionnaire score of 3.00; and (3) the findings indicated that the use of Quizizz had a positive and significant effect on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 5 Tinambung. The R Square value of 0.124 indicates that the use of Quizizz contributed 12.4% to students' learning motivation, while the remaining 87.6% was influenced by other factors outside the scope of this study. Therefore, the use of Quizizz can create a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment, thereby enhancing students' learning motivation.

Keywords:

Quizizz, Learning Media, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung

keterlibatan peserta didik [1]. Perkembangan teknologi juga mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih interaktif.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan fitur interaktif, seperti skor, peringkat, dan umpan balik secara langsung. Fitur tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran [2]. Penggunaan unsur multimedia dalam pembelajaran juga dapat membantu penyampaian informasi melalui kombinasi unsur visual dan verbal sehingga mendukung proses belajar peserta didik [3].

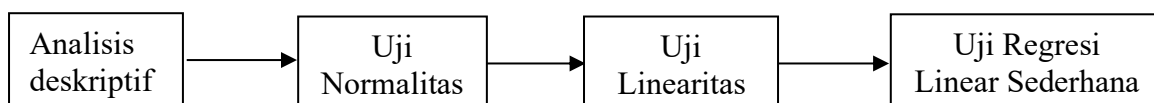
Selain media pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan belajar. Motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Indikator motivasi belajar antara lain keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, cita-cita, penghargaan, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung [4]. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung munculnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran [5]. Meskipun demikian, penggunaan *Quizizz* dan kaitannya dengan motivasi belajar tetap perlu dikaji pada konteks peserta didik yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung”.

2. METODE

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausal untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik [6]. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tinambung dengan populasi sekaligus sampel sebanyak 75 peserta didik kelas VIII yang ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data dikumpulkan melalui angket mengenai penggunaan *Quizizz* dan motivasi belajar peserta didik. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Tahapan penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian secara keseluruhan, meliputi nilai *mean*, maksimum, minimum, dan standar deviasi dari variabel penggunaan *Quizizz* dan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis statistik deskriptif kedua variabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Penggunaan Quizizz

Statistik Deskriptif	<i>Pre-test</i>
Nilai Terendah	1,00
Nilai Tertinggi	4,00
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	2,99
Jumlah Sampel	75

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan *Quizizz* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Tinambung memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,99 yang berada pada kategori tinggi. Nilai tersebut diperoleh dari 75 responden dengan menggunakan skala penilaian 1–4.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik Deskriptif	<i>Post-test</i>
Nilai Terendah	1,00
Nilai Tertinggi	4,00
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	3,00
Jumlah Sampel	75

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Tinambung memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,00 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut diperoleh dari 75 responden dan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

3.2 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data variabel X (*Penggunaan Quizizz*) dan variabel Y (*Motivasi belajar peserta didik*) berdistribusi normal. Dalam hal ini, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan pendekatan kolmogorov-smirnov.

Tabel 3. Uji Normalitas

	N	75
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	16.23303757
Most Extreme	Absolute	.093
Differences	Positive	.060
	Negative	-.093
Test Statistic		.093
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.173
Monte Carlo	Sig.	.109
Sig. (2-tailed) ^d	99%	Lower Bound .101
	Confidence	Upper Bound .117
	Interval	

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada 75 responden, diperoleh nilai *Test Statistic* sebesar 0,093 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,173. Karena nilai signifikansi $0,173 > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik selanjutnya.

3.3 Uji Linearitas

Sebelum analisis regresi linear sederhana, dilakukan uji linearitas untuk memastikan hubungan penggunaan *Quizizz* (X) dan motivasi belajar (Y) bersifat linear. Kriteria pengujian yaitu nilai signifikansi *Deviation from Linearity* $> 0,05$ menunjukkan hubungan yang linear. Hasil uji linearitas dengan SPSS disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. ANOVA Table

			F	Sig.
Y * X	Between	(Combined)	.852	.676
	Groups	Linearity	8.608	.005
		Deviation from Linearity	.594	.932
	Within Groups			
	Total			

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar $0,932 > 0,05$, sehingga hubungan variabel penggunaan *Quizizz* (X) dan motivasi belajar (Y) dinyatakan linear. Nilai *Linearity* sebesar $0,005 < 0,05$ juga menunjukkan adanya hubungan linear yang signifikan, sehingga analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan.

3.4 Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan linearitas, langkah selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana. Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung.

Tabel 5. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.352 ^a	.124	.112		16.344

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel di atas, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,124. Nilai menunjukkan bahwa variabel penggunaan *Quizizz* memberikan pengaruh sebesar 12,4% terhadap motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 5 Tinambung. Adapun sisanya sebesar 87,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,112 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan, kontribusi variabel penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar tetap berada pada kategori rendah.

Tabel 6. Coefficient

Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	88.557	20.656	4.287	.000
	Quizizz	.717	.223	3.215	.002

Berdasarkan hasil uji regresi, diperoleh konstanta sebesar 88,557 dan koefisien *Quizizz* sebesar 0,717. Artinya, setiap peningkatan penggunaan *Quizizz* satu satuan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,717 satuan. Nilai *Beta* sebesar 0,352 menunjukkan pengaruh positif. Dengan nilai *t* hitung 3,215 dan signifikansi $0,002 < 0,05$, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Tabel 7. ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	f	Sig.
1 Regression	2760.468	1	2760.468	10.334	.002 ^b
Residual	19499.852	73	267.121		
Total	22260.320	74			

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh *F* hitung sebesar 10,334 dengan signifikansi $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, model regresi signifikan dan penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, sehingga model layak digunakan. Diperoleh *Sum of Squares Regression* sebesar 2760,468 dan *Residual* sebesar 19499,852 dari total 22260,320. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian variasi motivasi belajar dijelaskan oleh penggunaan *Quizizz*, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Tinambung. Rata-rata penggunaan *Quizizz* sebesar 2,99 dan rata-rata motivasi belajar sebesar 3,00, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dengan koefisien regresi sebesar 0,717. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Tinambung, dengan kontribusi sebesar 12,4%.

4. KESIMPULAN

Berikut ini beberapa simpulan yang diperoleh: 1) Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata angket yang dihasilkan sebanyak 2,99. 2) Motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata angket yang dihasilkan sebanyak 3,00. 3) Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002, dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Tinambung. Adapun besarnya pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 12,4%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

5. REFERENSI

- [1] Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [2] Juni Agus, Simaremare, and Natalina Purba. "*Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*". Widina Bhakti Persada. Bandung. 2021.
- [3] Surjono, Herman Dwi, "*Multimedia Pembelajaran Interaktif*," Uny Press, Yogyakarta, 2017.
- [4] Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta, 2023.
- [5] Hanifah, Salsabila Unik, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di tengah Pandemi pada Peserta Didik SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4.2 2020.
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*/Sugiyono. Bandung: Alfabeta, 2021.