



## PENGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI EX POST FACTO SMPN 1 PAMIJAHAN)

Al Juska Sasni Akbar<sup>1</sup>, Fitria Neng Astuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Administrasi Pendidikan, STKIP Muhammadiyah Bogor, Indonesia

[aljuska05uika@gmail.com](mailto:aljuska05uika@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pamijahan. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *studi ex post facto* dengan metode analisis komparasi menggunakan *uji-T*. Pengambilan data dengan metode angket atau kuesioner. Data variabel X hanya dijadikan sebagai data atribut atau hanya dijadikan sebagai data variabel untuk kategorisasi.

Adapun perolehan hasil statistik pada variabel Y1 (Motivasi Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Teknologi Digital Aplikasi Pembelajaran *Quizizz*) yaitu memiliki skor rata-rata 61.3 dan pada Y2 (Motivasi Belajar Peserta Didik Yang Tidak Menggunakan Teknologi Digital Aplikasi Pembelajaran *Quizizz*) sebesar 55.16, dan *uji-T* menunjukkan thitung  $4.581517 >$  (lebih besar) dari ttabel 1.753. Ini menunjukkan terdapatnya pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Pamijahan.

**Kata kunci** : Aplikasi pembelajaran, *Quizizz*, Motivasi Belajar Siswa

## **I. Pendahuluan**

Belajar merupakan kegiatan penting yang ada dalam proses pendidikan di sekolah, karena belajar merupakan proses bagi perubahan perilaku manusia dalam perkembangan kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian. Dalam upaya mencapai perubahan perilaku itu dibutuhkan motivasi. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional juga untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tuntutan zaman membuat manusia mau tidak mau harus mengikuti setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, apalagi saat ini sedang ramai dengan perkembangan teknologi di era industri 4.0 bahkan di negara Jepang sudah berkembang teknologi di era industri 5.0. Perkembangan teknologi digital di era industri 4.0 telah membawa perubahan dan mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek, termasuk dibidang pendidikan. Khususnya dalam bidang pendidikan dan penyelenggaraan pembelajaran, terutama pada peran komponen peserta didik, pendidik dan juga wali peserta didik.

Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya, khususnya dalam berkomunikasi. Yang dimaksudkan dengan menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-hari adalah semakin eratnya mereka dalam berinteraksi dengan media digital misalnya HP, laptop, komputer, tablet dan lain-lain. Teknologi digital tentu sangat berperan mempengaruhi sistem pendidikan saat ini karena dilihat dari aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital itu sangat menarik. Teknologi dalam bidang pendidikan sendiri bertujuan untuk menyelesaikan dan juga memfasilitasi berbagai kebutuhan belajar manusia.

Peserta didik dan guru adalah warga belajar yang mana mereka yang pada saat ini hidup di era digital mengalami perubahan dan gaya belajar yang juga berbeda dari zaman tradisional. Sehingga guru pun lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran di kelas agar lebih menarik antusias para peserta didik. Penggunaan teknologi digital

di sekolah mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran di kelas karena dengan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dan proses belajar mengajar tidak monoton

Peserta didik cenderung akan merasa jenuh jika materi pembelajaran hanya mendengar penjelasan guru, peserta didik pun kadang takut apabila dihadapkan dengan ulangan. Butuh inovasi baru dalam menyampaikan materi di kelas agar peserta didik lebih aktif lagi dan termotivasi dalam belajar untuk menghadapi ulangan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai hasil tersebut adalah dengan pembelajaran berbasis teknologi digital yang dibuat menarik seperti permainan. Pendidik merupakan instrumen penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang disusun sesuai kebutuhan peserta didik antara lain kompetensi kognitif, psikomotorik dan afektif. Salah satu komponen pendukung

Pencapaian tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Banyak aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang bisa dimanfaatkan salah satunya yaitu aplikasi quizizz. Quizizz merupakan salah satu aplikasi evaluasi pembelajaran yang bisa digunakan untuk guru dan peserta didik. Dimana quizizz ini dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran seperti ulangan supaya lebih menarik seperti sedang bermain permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Quizizz merupakan sebuah web tool berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif dalam pembelajaran. Penggunaan quizizz cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam aplikasi quizizz dan juga dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan menggunakan kode kepada peserta didik. Quizizz menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh peserta didik yang dapat diunduh oleh guru dalam bentuk spreadsheet Excel.

Penggunaan quizizz cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis. Berbagai kemudahan dan kelebihan dalam penggunaan quizizz tersebut memungkinkan quizizz menjadi media dalam analisis konsep pemahaman peserta didik dalam suatu materi pembelajaran.

Melihat kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan kekhawatiran menghadapi tes, maka perlu dilakukan

penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik studi ex post facto di SMP Negeri 1 Pamijahan”.

## **II. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis studi ex post facto. Adapun ex post facto disebut sebagai penelitian kausal komperatif, penelitian ini adalah empiris yang sistematis dimana ilmuan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dimanipulasi.

Penggunaan metode penelitian ini, tentunya peneliti ingin membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz dengan peserta didik reguler yang tidak menggunakan teknologi aplikasi pembelajaran quizizz yang akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pamijahan. Jika motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz lebih tinggi dari yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz berarti penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap motivasi. Adapun Pendekatan penelitian menggunakan observasi, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi.

Instrumen penelitian ini berbentuk angket yang disusun menurut skala likert, untuk variabel X teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz dan variabel Y motivasi belajar peserta didik. Penghitungan alternatif jawaban tentunya dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut di jadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Adapun tahapan dalam analisis data penelitian berupa : *uji validitas*, *uji reliabilitas* dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dengan Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif, pengujian prasyarat analisis (*uji normalitas Kolmogorov-Smirnov*, *uji homogenitas menggunakan uji Bartlett*)

### III. Hasil dan Pembahasan

#### A. Hasil penelitian

Peneliti mendeskripsikan data dari hasil angket/kuesioner yang telah disusun sebelumnya. Yang terdiri dari 20 butir pernyataan untuk variabel Y<sup>1</sup> (motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz*) dan 20 butir soal untuk variabel Y<sup>2</sup> (motivasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz*), maka peneliti berhasil mendapatkan bahan yang dibutuhkan dan memindahkannya ke dalam tabel analisis untuk kemudian peneliti gunakan sebagai acuan pengolahan data statistik sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
Daftar Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Teknologi Digital Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* (Y<sup>1</sup>)

K.Interval	F <sub>i</sub>	X <sub>i</sub>	X <sub>i</sub> <sup>2</sup>	F <sub>i</sub> X <sub>i</sub>	F <sub>i</sub> X <sub>i</sub> <sup>2</sup>
51-54	1	52.5	2756.25	52.5	2756.25
55-58	3	56.5	3192.25	169.5	28730.25
59-62	5	60.5	3660.25	302.5	91506.25
63-66	4	64.5	4160.25	258	66564
67-70	2	68.5	4692.25	137	18769
jumlah	15	302.5	18461.25	919.5	208325.8

*Keterangan :*

- M<sub>o</sub>* = Modus
- b* = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
- p* = panjang kelas interval
- b<sub>1</sub>* = frekuensi pada kelas modus dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya
- b<sub>2</sub>* = frekuensi kelas modus dikurangi kelas interval berikutnya

Berdasarkan data tabel 4.2 distribusi frekuensi motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* di atas diperoleh sebagai berikut :

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Kelas modus adapada interval 59 –62 dengan frekuensi 5

$$b_1 = 5 - 3 = 2$$

$$b_2 = 5 - 4 = 1$$

$$b = 59 - 0,5 = 58,5$$

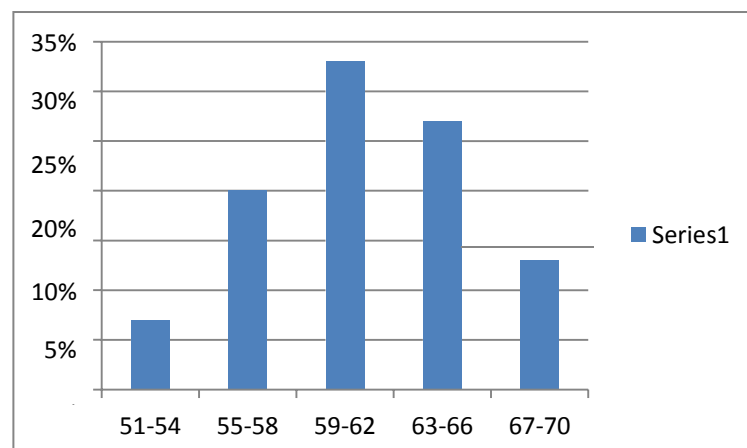
$$p = 4$$

$$Mo = 58,5 + 4 \left( \frac{2}{2 + 1} \right) = 58,5 + 4 \left( \frac{2}{3} \right)$$

$$Mo = 58.5 + 4(0.666666667) = 58.5 (2.666666667)$$

$$\mathbf{Mo = 61.167}$$

Adapun data histogram data gambar tentang motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* yaitu sebagai berikut :



**Gambar 4.2**

Histogram Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Teknologi Digital Aplikasi Pembelajaran Quizizz (Y<sup>1</sup>)

Berdasarkan data histogram di atas dapat dilihat bahwa besarnya motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz*. Untuk mengetahui lebih jelas kecenderungan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz*.

**Tabel 4.3**  
Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Yang  
Menggunakan Teknologi Digital Aplikasi  
Pembelajaran Quizizz (Y<sup>1</sup>)

Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
51-54	7%	Rendah
55-58	20%	Sedang
59-62	33%	Tinggi
63-66	27%	Tinggi
67-70	13%	Tinggi

Hasil perhitungan pada tabel 4.5 yang menunjukan motivasi peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz*, yang memiliki kriteri rendah yaitu pada jumlah skor 51-54 sebanyak 7%, yang memiliki kriteria sedang pada jumlah skor 55-58 sebanyak 20%, dan yang memiliki kriteria tinggi yaitu pada jumlah skor 59-70 sebanyak 73%.

Jumlah skor dibawah 55 dikategorikan dengan kriteria rendah, jumlah skor lebih dari 55-58 dikategorikan dengan kriteria sedang, dan jumlah skor lebih dari atau sama dengan 59 dikategorikan dengan kriteria tinggi.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai kuantitatif penilaian motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz di SMP Negeri 1 Pamijahan dengan nilai terendah 51, nilai tertinggi 68, modus 61.167, median 61.3, dan mean 61.3. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penilaian motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz sangat tinggi 33%, berkriteria tinggi 27%, berkriteria sedang 20%, dan berkriteria rendah 20% dan berkriteria sangat rendah 7%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga, hasil penelitian membuktikan bahwa nilai kuantitatif penilaian motivasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz di SMP Negeri 1 Pamijahan dengan nilai terendah 47, nilai tertinggi 65, modus 49.83, median 52.5, dan mean 55.16. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penilaian motivasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz sangat tinggi 33%, berkriteria tinggi 27%, dan berkriteria rendah 7%.

Perbedaan motivasi belajar peserta didik bisa dilihat dari skor tertinggi  $Y_1 = 68$   $Y_2 = 65$  dan rata-rata skor  $Y_1 = 61.3$   $Y_2 = 55.16$  antara yang menggunakan dan tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz.

Untuk membuktikan data di atas bahwa pada uji validitas, semua data mempunyai ke-validitasan yang cukup baik dan pada uji reliabilitas, melalui data variabel  $Y_1$  dan  $Y_2$  hasil pengujian r hitung sebesar 0.875 dan  $r_{tabel}$  0.367, maka dapat disimpulkan bahwa data di atas dapat dinyatakan reliabilitas karena hasil dari peneliti telah membuktikan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0.875 > 0.367$ ).

Maka untuk membuktikan nilai sebaran data pada sebuah data kelompok atau variabel data di atas, maka peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* yang hasilnya variabel  $Y^1$  (motivasi belajar peserta didik yang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz) tersebut memiliki nilai  $D_{max}$  lebih kecil dari  $D_{tabel}$  yaitu  $0.244 < 0.497$ , maka variabel distribusi adalah normal. variabel  $Y^2$  (motivasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz) tersebut memiliki nilai  $D_{max}$  lebih kecil dari  $D_{tabel}$  yaitu  $0.165 < 0.497$ , maka variabel distribusi adalah normal. Dan untuk membuktikan apakah data tersebut homogen atau tidak, maka data tersebut di uji dengan uji homogenitas uji Bartlett yang hasil perhitungan tersebut homogen karena  $X^2$  hitung dengan  $X^2$  tabel ternyata  $1.349 < 3.841$ , maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian

yang sama atau homogen.

Berdasarkan pada uji-T diperoleh nilai thitung  $4.581 < t_{tabel} 1.753$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Pamijahan.

#### **IV. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Pamijahan.

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada kelompok siswayang menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* ( $Y^1$ ) yaitu memiliki rata-rata 61.3 dan pada kelompok yang tidak menggunakan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* ( $Y^2$ ) yaitu memiliki rata-rata 55.16. Hal ini dibuktikan melalui statistic uji-T bahwa  $t_{hitung} 4.581517 >$  (lebih besar) dari  $t_{tabel}$  pada db (derajat kebebasan)  $15 = 1.753$ . Artinya secara statistik dengan analisis uji-T terdapat pengaruh penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Pamijahan.

Maka penggunaan teknologi digital aplikasi pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi digital tentu sangat berperan mempengaruhi sistem pendidikan saat ini karena dilihat dari aspek efektivitas, efesiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital itu sangat menarik. Teknologi dalam bidang pendidikan sendiri bertujuan untuk menyelesaikan dan juga memfasilitasi berbagai kebutuhan belajar manusia. Peserta didik dan guru adalah warga belajar yang mana mereka yang pada saat ini hidup di era digital mengalami perubahan dan gaya belajar yang juga berbeda dari zaman tradisional.

Sehingga guru pun lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran di kelas agar lebih menarik antusias para peserta didik. Penggunaan teknologi digital di sekolah mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran di kelas karena dengan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi termotivasi selama pembelajaran.

## **V. Daftar Pustaka**

- Amildah Cahyani C, 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) Volume 8, Nomor 2.
- Arikunto Suharsimi, 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar, 2016. Media Pembelajaran Edisi Revisi, cet.19. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kompri, 2015. Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa.( Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhasim, 2017. Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Artikel Pada Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan. Vol 5. No 2.
- Mulatsih Becti, 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19.
- Mulyati Sri, Dkk, 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No.01, Mei 2020.
- Priyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi. Surabaya: (Penerbit Zifatama Publishing).
- Setiawan Agung, Dkk, 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Artikel Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS. Hal 169
- Widyaiswara, 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Artikel Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi 1 No. 4, Oktober-Desember 2014, p.104-117.