

PENGARUH METODE *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA KELAS V UPTD SDN PEJAGAN 1 BANGKALAN

Qurrotul Uyun¹, Ihwan Firmansyah², Siska Pratiwi³

^{1,2,3} STKIP PGRI Bangkalan

¹qurrotuluyun614@gmail.com, ²ihwan@stkipgri-bkl.ac.id,

³siskapратиwi@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Quizizz* terhadap motivasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika kelas V di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jumlah subjek pada penelitian ini berjumlah 33 siswa kelas V. Dengan menggunakan metode pengumpulan data soal tes dan angket. Adapun tehnik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *Uji Validitas*, *Uji Reliabilitas*, *Uji Normalitas*, *Uji t*, dan *Uji Manova*. Dengan hasil uji t pada uji *Paired samples test* pada kolom signifikansi sebesar 0.000 dengan nilai lebih kecil apabila dibandingkan dengan 0,05 berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Selanjutnya pada hasil *Uji Manova* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (H_0 ditolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan pemahaman matematika siswa antara memakai *Quizizz* dan tidak hal tersebut dapat dibuktikan oleh hasil *pretest* dan *posttest* maka variabel bebas (metode *Quizizz*) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (motivasi dan pemahaman). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Quizizz* terhadap motivasi dan pemahaman matematika siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

Kata kunci : *Quizizz*, motivasi, pemahaman.

Abstract

This study aims to determine the effect of applying the Quizizz method on students' motivation and understanding of fifth grade mathematics learning at UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. The type of research used in this research is quantitative research. The number of subjects in this study were 33 students of class V. By using the method of data collection test questions and questionnaires. The data analysis techniques used in this study are the validity test, reliability test, normality test, t test, and the Manova test. With the results of the t test on the Paired samples test in the significance column of 0.000 with a smaller value when compared to 0.05 based on the results of the analysis it can be interpreted that the pretest and posttest values have changed significantly (meaning). Furthermore, the Manova Test results show a significance value of $0.000 < 0.05$ (H_0 is rejected) so that it can be concluded that there are differences in students' motivation and understanding of mathematics between using Quizizz and not. This can be proven by the results of the pretest and posttest, so the independent variable (Quizizz method) has an effect significant to the dependent variable (motivation and understanding). So it can be concluded that there is an influence of the Quizizz method on the motivation and understanding of mathematics in class V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

Keywords: Quizizz, motivation, understanding.

A. Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Quizizz* terhadap motivasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas V di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari wawancara pada wali kelas V di SDN Pejagan 1 Bangkalan, metode yang sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas yaitu metode konvensional dan diskusi, sedangkan untuk media yang digunakan hanya media yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, guru setuju bahwa metode-metode dasar seperti itulah yang mudah digunakan dalam kelas untuk pembelajaran matematika. Selain itu, kebanyakan siswa kelas V SDN Pejagan 1 Bangkalan cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru terutama dalam penyampaian materi yang terkesan membosankan. Penyampaian guru yang hanya mengandalkan papan tulis dan buku pegangan membuat siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan guru. Akibatnya siswa terkadang cenderung malas untuk mendengarkan, membaca, mencari, bahkan seringkali telat dalam pengumpulan tugas yang berakibat nilai siswa banyak yang dibawah KKM < 75 sebanyak 20 siswa dari keseluruhan 33

siswa. Oleh karena itu perlu dibuat sebuah metode pembelajaran baru, yang dapat menarik motivasi belajar siswa.

Metode merupakan suatu langkah atau cara yang pendidik atau guru dapat gunakan dalam proses pembelajaran, agar tujuan akhir pembelajaran yang baik dapat tercapai sesuai dengan rancangan yang sudah direncanakan. Yaumi dan Damopolii (2014:253) menjelaskan bahwa metode adalah alat atau cara yang digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal. Metode digunakan sebagai alat interaksi dalam kegiatan belajar yang memudahkan dalam menyampaikan materi (Nurmadiyah, 2016). Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi

kepada siswa yang sedang belajar. Pengertian lain menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian siswa terhadap suatu penyajian atau bahan ajar dengan demikian metode pembelajaran berkenan dengan cara yang digunakan oleh guru untuk menyajikan materi kepada mahasiswa ketika pembelajaran berlangsung.

Salah satu metode Pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *Quizizz* yaitu aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba dan Leony Sanga Lamsari. 2019: 5). Adapun keunggulan atau kelebihan dari metode *Quizizz* adalah guru mudah untuk membuat soal, dan siswa memilih jawaban yang tepat, Perankingan siswa dengan mudah, siswa yang betul menjawab paling banyak, akan mendapat ranking teratas, dan seterusnya. Koreksi otomatis, siswa bisa melihat jawaban yang benar setelah ia salah menjawab., *Review* pertanyaan setelah siswa selesai menjawab, akan muncul kembali jawaban yang siswa pilih, dan Soal-soal yang berbeda setiap siswa, pada waktu yang sama jika siswa bersama-sama mengerjakan soal, tidak akan sama satu dan yang lain.

Pada proses pembelajaran matematika di kelas motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain factor internal dan factor eksternal. Faktor internal merupakan faktor motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi internal timbul karena adanya keinginan untuk bisa memiliki prestasi sekaligus tanggung jawab di dalam hidupnya sendiri. Selain itu karena adanya keinginan untuk mengembangkan kreativitas diri sehingga dapat menaikkan harga diri, adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan yang terpenting segala sesuatu yang dilakukan merupakan suatu hal yang membuat dirinya sendiri merasa puas.

Faktor eksternal ialah faktor motivasi yang berasal dari luar individu, artinya muncul motivasi dari luar, sebagai contoh seperti organisasi, yang ikut menentukan perilaku individu dalam kehidupannya sendiri. Ada pula karena kondisi yang dipengaruhi oleh hubungan interpersonal, yaitu pengaruh motivasi antar teman sebaya, antara siswa dengan guru, dan lain-lain.

Menurut Widoyoko dalam Sundari (2016:6) pemahaman merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, atau grafik yang telah

disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber-sumber belajar lainnya. Pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk memahami dan mengerti sesuatu setelah itu diketahui dan diingat. Siswa dapat dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan, memberikan uraian yang dapat dimengerti orang lain tentang suatu hal dengan menggunakan bahasa sendiri. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa pemahaman bukan hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan siswa bisa mengaplikasikan apa yang telah ia pahami. Dengan begitu pemahaman siswa adalah kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran matematika.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi, pada tahun 2020 dengan penelitian berjudul "Pembelajaran Matematika melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklus antara test hasil belajar pada materi Teorema Pythagoras. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata post test hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil

belajar sebesar 63 sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 78 karena di siklus II jauh lebih siap, baik perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian yang dilakukan menurut Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Sisti M Amin, dan Sri Hartatik, pada tahun 2021 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Quizizz* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19. Sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dapat disimpulkan dari uji *paired sample t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

matematika melalui daring di SDIT Al-Ibrah Gresik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yaitu, metode yang sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas yaitu metode konvensional dan diskusi, sedangkan untuk media yang digunakan hanya media yang disediakan oleh sekolah. Yang mengakibatkan siswa pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru terutama dalam penyampaian materi yang membosankan. yang berakibat nilai siswa banyak yang dibawah KKM < 75 sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil paparan diatas maka peneliti mengambil judul **“*pengaruh metode Quizizz terhadap motivasi dan pemahaman matematika siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan*”**.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena objek yang akan diteliti diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Quizizz* terhadap motivasi dan pemahaman siswa kelas v di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Uji validasi model pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode

preexperimental design dengan bentuk penelitian *One-group pre-test-post-test design*. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimental yang diadakan suatu *pre-test* (T_1) untuk mengetahui keadaan awal kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (*treatment*) setelah itu diadakan suatu *post-test* (T_2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket (kuesioner). Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman kemampuan matematika siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui motivasi siswa.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni Uji Validitas, Realibilitas, Normalita, Uji T, dan Uji Manova. Lokasi penelitian bertempat di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada bulan Juni 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai skala ukur untuk mengetahui tingkat validitas atau

kesahihan suatu instrument. Untuk melakukan uji validitas terhadap instrument dapat menggunakan bantuan aplikasi *IMB SPSS v21.0*. Dengan dasar pengambilan keputusan pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka intrumen tersebut memenuhi kriteria untu dikatakan valid, akan tetapi jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka intrumen tersebut tidak memenuhi kriteria untu dikatakan valid.

Berdasarkan kriteria, hasil penelitian uji coba Tes soal mengenai Hasil belajar terdapat 15 butir item pernyataan valid.

Uji Reabilitas

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	15

Berdasarkan hasil output pada table 1 di atas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,941 > 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa tes reliabel.

Tabel 2 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		NORMA LITASS OAL
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	5.27
	Std. Deviation	3.467
	Absolute Most Extreme Differences	.186
	Positive	.168
	Negative	-.186-
Kolmogorov-Smirnov Z		1.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.202

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan table 2 diatas, diketahui nilai signifikansi yang diperoleh $0,202 > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Kemudian perhitungan dari data nilai pretest dan posttest juga di uji menggunakan *Paired Sample T-test*, uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan

antara kelas nilai awal dan nilai akhir siswa pada varian yang sama. Berikut hasil yang telah diolah dengan menggunakan bantuan IBM SPSS v21.0:

Tabel 3 Paired Samples Statistics

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
								Lower	Upper
Pair 1	pretest - posttest	15.96970	9.29545	1.61813	19.26572	12.67368	9.869	32	.000

Berdasarkan hasil uji t soal tes pada table 4.9 menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (H_0 ditolak) maka variabel bebas (metode *Quizizz*) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (motivasi dan pemahaman matematika).

berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode *Quizizz*.

Tabel 4 Multivariate Tests

Multivariate Tests^a				
Effect		Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power
Intercept	Pillai's Trace	.000	8229.187 ^b	1.000
	Wilks' Lambda	.000	8229.187 ^b	1.000
	Hotelling's Trace	.000	8229.187 ^b	1.000
	Roy's Largest Root	.000	8229.187 ^b	1.000
Metode	Pillai's Trace	.000	72.878 ^b	1.000
	Wilks' Lambda	.000	72.878 ^b	1.000
	Hotelling's Trace	.000	72.878 ^b	1.000
	Roy's Largest Root	.000	72.878 ^b	1.000

Berdasarkan hasil uji Manova menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka variabel bebas (metode *Quizizz*) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (motivasi dan pemahaman matematika). Hal ini terjadi karena metode *Quizizz* adalah hal baru dalam kegiatan pembelajaran matematika, sehingga terjadi proses pembelajaran menarik yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang

kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba dan Leony Sanga Lamsari. 2019: 5). Selain itu siswa memiliki dorongan semangat atau motivasi dari diri sendiri (internal) ataupun dari orang lain (eksternal) dalam belajar sehingga pemahaman belajar siswa juga meningkat dengan adanya metode *Quizizz* ini. Hal ini dikarenakan *Quizizz* dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa dapat membuat individu dapat mengerjakan suatu hal

dengan sangat antusias. Menggunakan *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi eksternal, faktor motivasi yang berasal dari luar individu yang terdorong karena ada kegiatan pembelajaran yang menarik dan baru sehingga motivasi belajar siswa meningkat setelah menerapkan metode *Quizizz*.

Untuk menciptakan pembelajaran yang baik, penggunaan metode *Quizizz* mendorong motivasi siswa dalam pelajaran yang sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman bukan hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan siswa bisa mengaplikasikan apa yang telah ia pahami. Pemahaman dalam penelitian ini adalah pemahaman matematika materi bangun ruang kelas V di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan judul penelitian “Pengaruh Metode *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Pemahaman matematika Siswa Kelas V UPTD SDN Pejagan 1

Bangkalan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji t pada uji *Paired samples test* pada kolom signifikansi sebesar 0.000 dengan nilai lebih kecil apabila dibandingkan dengan 0,05 berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Selanjutnya pada hasil *Uji Manova* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (H_0 ditolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan pemahaman matematika siswa antara memakai *Quizizz* dan tidak hal tersebut dapat dibuktikan oleh hasil *pretest* dan *posttest* maka variabel bebas (metode *Quizizz*) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (motivasi dan pemahaman). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Quizizz* terhadap motivasi dan pemahaman matematika siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyati, Sri & Hanif Evendi. 2020. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Universitas Serang Raya: Banten.
- Monalisa & Imron. 2021. *Technology Acceptance Model (TAM)*

untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pengajaran Guru Sekolah Dasar di Wilayah Jatiuwung.

Nurmadiyah, N. 2016. MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban.*
<https://doi.org/10.31004/afkar.v5i1.109>

Purba & Leony Sanga Lamsari. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.* JDP, 12(1), 29-39.

Roza, L., Aulia, N., & Zulherman, Z. (2021). Analisa Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Data Statistic Pengguna Aplikasi Startup Pendidikan Selama Wabah Pandemi Covid-19 pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Sains*

Wardah Ashimatul, DKK. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar.* Universitas Muhammadiyah Makassar: Makassar.

Yaumi & Damopilii. 2014. *Action Research Teori, Model, dan Aplikasi.* Prenadamedia Group: Jakarta.