

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin

Muhammad Sulaiman¹, Diani Syahfitri², Hj. Usmaidar

^{1,2,3}Institut jam'iyah mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : mhdslmn458@gmail.com

Abstract :

This study aims to determine the effect of using Quizizz as a learning media on students' learning motivation in Pancasila Education for fifth-grade students at SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin. This research is motivated by the low learning motivation of students caused by conventional teaching methods and the lack of utilization of technology-based learning media. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The population of this study consisted of all fifth-grade students at SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin, with class V A as the experimental group using Quizizz learning media and class V B as the control group using conventional learning methods. Data were collected through learning motivation questionnaires and documentation. The collected data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and simple linear regression analysis. The results showed that the use of Quizizz learning media had a positive and significant effect on students' learning motivation in Pancasila Education. The use of Quizizz was able to increase students' interest, activeness, and enthusiasm during the learning process. Therefore, Quizizz learning media can be used as an effective alternative learning media to enhance students' learning motivation at the elementary school level.

Keywords : Quizizz Learning Media, Learning Motivation, Pancasila Education, Elementary School.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin, dengan sampel kelas V A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan berdaya saing. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena motivasi mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses belajar (Sardiman, 2020).

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, motivasi belajar siswa menjadi aspek yang sangat penting. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter sesuai dengan ideologi bangsa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Hasil observasi awal di kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, rendahnya antusiasme saat guru menyampaikan materi, serta minimnya interaksi aktif antara siswa dan guru. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi digital di bidang pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung (feedback). Media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan (Purba, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Salsabila et al. (2022) menyatakan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa sekolah dasar. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas, khususnya di lingkungan sekolah dasar Islam terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin.” Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap seluruh variabel yang memengaruhi proses pembelajaran di kelas. Metode quasi eksperimen dipilih untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat dalam kondisi nyata tanpa randomisasi subjek penelitian secara penuh (Sugiyono, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang keduanya diberikan perlakuan dan pengukuran, namun tidak dipilih secara acak (Creswell, 2018)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz, dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan peneliti untuk meneliti seluruh subjek secara menyeluruh (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket motivasi belajar dan dokumentasi. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi minat belajar, keaktifan siswa, ketekunan dalam mengikuti pembelajaran, serta antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa data siswa, jadwal pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama penelitian (Arikunto, 2019).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpul data yang akurat dan konsisten. Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel motivasi belajar, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan instrumen dalam menghasilkan data (Azwar, 2020).

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar

siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program statistik guna memperoleh hasil analisis yang objektif dan akurat (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian dalam studi ini telah melalui tahapan uji kelayakan yang memadai sebelum digunakan pada pengumpulan data. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal tes yang diuji, sebanyak 20 soal (80%) dinyatakan valid dengan nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,433), sedangkan 5 soal (20%) dinyatakan tidak valid. Selanjutnya, seluruh butir angket motivasi belajar sebanyak 27 pernyataan dan angket penggunaan Quizizz sebanyak 10 pernyataan dinyatakan valid, karena seluruh nilai r -hitung berada di atas r -tabel 0,433. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan layak digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan uji reliabilitas, instrumen penelitian menunjukkan tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Soal tes memperoleh nilai reliabilitas KR-20 sebesar 0,889 yang berada pada kategori “sangat tinggi”. Sementara itu, angket motivasi belajar memiliki nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,959 dan angket penggunaan Quizizz sebesar 0,945, yang keduanya termasuk dalam kategori reliabilitas “sangat tinggi”. Temuan ini menegaskan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kestabilan dan konsistensi yang kuat dalam mengukur motivasi belajar siswa dan penggunaan media Quizizz .

Hasil uji kualitas soal menunjukkan bahwa instrumen tes telah memenuhi kriteria yang baik. Pada uji daya beda, sebanyak 18 soal (72%) berada pada kategori “sangat baik”, 3 soal (12%) kategori “baik”, dan 4 soal (16%) kategori “kurang baik”, dengan nilai rata-rata daya pembeda sebesar 0,40. Selain itu, uji tingkat kesukaran tes menunjukkan bahwa 17 soal (68%) berada pada kategori sedang dan 8 soal (32%) pada kategori mudah, dengan nilai rata-rata tingkat kesukaran sebesar 0,63. Data ini menunjukkan bahwa soal tes memiliki tingkat kesukaran dan daya pembeda yang proporsional sehingga mampu membedakan kemampuan siswa secara objektif .

Uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik. Hasil uji normalitas Kolmogorov–Smirnov memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,962 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya uji prasyarat tersebut, data penelitian layak dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa .

Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Nilai R Square sebesar 0,306 menunjukkan

bahwa penggunaan media Quizizz memberikan kontribusi sebesar 31% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 69% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 55,667 + 0,575X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media Quizizz akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis memperkuat temuan ini, dengan nilai t-hitung sebesar 3,183 lebih besar dari t-tabel 1,677 serta nilai signifikansi 0,004 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kuantitatif dan kajian teori yang mengenai pengaruh penggunaan media quiziz terhadap motivasi belajar siswa, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kuis interaktif yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan analisis, penggunaan Quizizz dapat dianggap sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai dari perolehan skor regresi koefisiensi penggunaan media quiziz memiliki nilai sebesar 0.575 yang memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan media quiziz.
2. Motivasi belajar siswa kelas V di SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin yang menggunakan media Quiziz cenderung meningkat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, karena quiz yang diberikan bersifat interaktif dan memicu rasa kompetitif yang sehat di kalangan siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai *R.Square* sebesar 31% dalam analisis regresi linier sederhana, yang mengindikasikan bahwa 31% variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Quiziz.

3. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dan uji hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin. Hal ini terlihat dari nilai t-hitung yang lebih besar dari t-tabel ($3.183 > 1.677$) dan nilai signifikansi 0.004 yang lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, Ha diterima, yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan peningkatan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin secara signifikan.

REFERENSI

Amanulloh, M. J. A., & Wasila, N. F. W. (2024). Implementasi dan pengembangan Kurikulum Merdeka dalam mewujudkan pendidikan berkualitas. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33–58.

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2020). Reliabilitas dan validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Creswell, J. W. (2018). Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran (Edisi ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Kemendikbud. (2021). Panduan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Purba, L. S. L. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 155–163.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., & Istiqomah, N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–55.

Sardiman. (2020). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.