

Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn (*Quasy Eksperiment* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang)

Rani Oktaviani, Wika Hardika Legiani, Febrian Alwan Bahrudin

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Corresponding Author: **Rani Oktaviani**

E-mail: ranioktaviani961@gmail.com; wikahardikalegiani@gmail.com; febrian.alwan@untirta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa, serta untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan memakai metode "quasi eksperimental". Populasi penelitian ini ialah kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang dengan jumlah 444 siswa. Diambil sampel sebanyak dua kelas yakni X IPA 2 kelas kontrol serta X IPA 5 kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 36 sampel siswa, dengan jumlah total sampel antara kedua kelas yaitu 72 sampel. Teknik pengambilan data yang dipakai ialah angket. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu statistic inferensial. Hasil penelitian ini memperlihatkan media quizizz berpengaruh pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang, dan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan nilai independent T-test yang didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil motivasi belajar siswa. Dan juga untuk regresi linear hasil analisis data nilai signifikansi pada variabel aplikasi quizizz yang memperlihatkan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni ($4,041 > 1,689$), data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: *quizizz, motivasi belajar siswa, PPKn, Kota Serang*

ABSTRACT

This research was conducted determine there differences student learning motivation, and determine whether there influence of the Quizizz on student learning motivation in Pancasila and Citizenship Education learning, in this researchers used quantitative approach, using the "quasi-experimental" method. The population of research was class X SMA Negeri 4 Serang City with total of 444 students. Two classes were taken samples, namely X IPA 2 control class and X IPA 5 experimental class, each of which amounted to 36 samples of students, with the total number of samples between the two classes, namely 72 samples. Data collection technique is questionnaire. The data analysis technique used is inferential statistics. The results showed that quizizz effected students' learning motivation in learning PPKn in class X SMA Negeri 4 Serang City, and there differences students' learning motivation with value the independent T-test which obtained significance value (2-tailed) of 0.000 less of 0.05 which means there is significant difference between results student learning motivation. And also for the linear regression of the data analysis results, significance value of the quizizz application variable shows the value of

Tcount > T table, namely (4,041 > 1,689), the data shows that is significant influence of the quizizz application media on students' learning motivation in learning PPKn.

Keywords: *quizizz, learning motivation student, PPKn, Serang City*



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
©2022 by author.

Received: Agt 03 2022

Revised: Agt 17 2022

Accepted: Agt 19 2022

PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada dunia pendidikan semakin mengalami kemajuan. Demi meningkatkan kualitas pendidikan pada saat ini beraneka ragam inovasi dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi yaitu pada pengembangan kurikulum, pembaharuan pembelajaran, dan juga memadai sarana prasarana pendidikan pada proses pembelajaran.

Tuntutan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum salah satunya berkaitan dengan Kurikulum 2013 (K-13) yang digunakan pada sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Dalam K-13 seorang guru dituntut untuk mengoptimalkan pelaksanaan proses pembelajaran serta menerapkan sistem *HOTS (High Order Thinking Skills)*. Dimana guru dituntut agar selalu melakukan inovasi serta berkarya dalam model pembelajarannya. Inovasi model pelaksanaan pembelajaran saat ini menitikberatkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan arah demi menggapai kemampuan berpikir belajar siswa. Hal ini juga merubah pendekatan pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sejalan dengan tuntutan masa depan, para siswa harus mempunyai keterampilan saat

ini yang meliputi keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.

Pembelajaran ialah suatu tahapan yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya komponen pesan, orang, bahan, alat, teknik serta lembaga atau lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dimiyati, 2006:8 bahwa "Belajar bukan sebatas penyampaian pesan, namun seorang guru harus mampu memperlihatkan keahlian dasar mengajarnya secara terstruktur dan menciptakan kondisi belajar lebih efektif". Dengan demikian untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik dan tepat, guru harus memperlihatkan keahlian dasar dan membangun tahap pembelajaran berkualitas serta membuat pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran berkualitas akan membuat pembelajaran efektif bisa terwujud dengan beberapa faktor penting, diantaranya yaitu motivasi belajar siswa serta kreativitas seorang guru. Melalui motivasi belajar dan kreativitas yang tinggi dapat mengantarkan atas keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengukur tujuan pembelajaran yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut harus dapat tercapai dengan proses pembelajaran yang efektif, baik dari proses

pembelajarannya yang melibatkan guru dan siswa, salah satunya harus dicapai dari motivasi siswa. Namun kenyataannya siswa yang memiliki motivasi yang tinggi masih sangat kurang. Dengan demikian, guru harus berhadapan dengan tantangan untuk memotivasi, menumbuhkan minat, dan mempertahankan perhatian siswa untuk memastikan bahwa siswa ingin mempelajari materi yang dipelajari. Guru juga harus mampu menciptakan suatu kondisi dimana siswa memiliki rasa ketertarikan dan perhatian terhadap pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Motivasi adalah suatu kondisi internal tubuh dengan adanya dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku untuk melakukan sesuatu" (Syah, Muhibbin, 2017: 153). Motivasi juga dapat diartikan sebagai pemberian energi untuk bergerak secara terarah. Adapun motivasi dalam perkembangannya terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal ialah suatu kondisi yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan belajar, seperti perasaan senang terhadap suatu topik. Sedangkan motivasi eksternal adalah objek dan kondisi eksternal individu siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar seperti adanya pujian dan hadiah" (Syah, Muhibbin, 2017:153). Dengan demikian motivasi dari dalam dan motivasi dari luar keduanya memiliki fungsi yang penting bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Demikian pentingnya motivasi dalam belajar maka guru diharapkan

mempunyai pengetahuan yang mendorong mereka untuk melakukan proses pembelajaran. Cara untuk menciptakan kondisi yang mendorong proses pembelajaran sesuai dengan yang diterangkan oleh Muhibbin 2017:153 yaitu dengan memberikan penghargaan dan dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang menyenangkan dan antusias dalam proses pembelajaran (Syah, Muhibbin, 2017:153).

Penggunaan suatu media merupakan suatu cara mendorong siswa melaksanakan pembelajaran yang membuat mereka merasa termotivasi. Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Serang, pembelajaran PPKn masih memakai teknik ceramah serta lebih menekankan siswa untuk mendengarkan dan hanya memahami penyampaian guru. Kemudian penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang hanya sesekali saja menggunakan media audio visual seperti *powerpoint* sehingga menjadi masalah pada kurangnya minat dan motivasi belajar dikarenakan media yang dipakai guru kurang menarik.

Guru juga hanya menggunakan buku teks, LKS, dan media e-learning seperti *Google Classroom*, karena penyediaan fasilitas sekolah penunjang pembelajaran seperti *projector* masih terbatas dan peminjamannya masih dijadwalkan. Hal ini menjadi penyebab proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, sehingga siswa menjadi kurang berminat dan tidak termotivasi terhadap pembelajaran PPKn serta kurangnya guru menerapkan media yang menyenangkan dikarenakan

guru menganggap bahwa menggunakan media itu rumit dan memakan waktu. Guru merasa nyaman dengan menggunakan media yang biasa diterapkan pada saat pembelajaran, sehingga guru hanya menerapkan media yang sederhana yang membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Kurangnya motivasi belajar siswa digambarkan dengan banyaknya siswa yang mengantuk, sering izin ke luar kelas, kurang memperhatikan penyampaian guru, cenderung mengobrol bersama teman sebangkunya, bahkan mengganggu temanya saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu motivasi sangat berperan pada proses belajar, karena seorang siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar secara baik. Maka dari itu diperlukannya pemakaian media pembelajaran yang bisa memberikan suatu dorongan dasar pada motivasi belajar dalam diri siswa.

Media pembelajaran bisa menjadi cara bagi guru untuk mendorong motivasi belajar siswa. Kemudahan media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendekatan untuk memperkuat motivasi ekstrinsik siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Perubahan media pembelajaran konvensional ke lebih kekinian merupakan kebutuhan mutlak bagi dunia pendidikan agar menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan serta inovasi. Media pembelajaran *e-learning* ialah gambaran pemanfaatan inovasi metode untuk guru serta siswa untuk bekerja dengan sistem pembelajaran demi mencapai target pembelajaran.

E-Learning ialah kerangka pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai perangkat sebagai penunjang latihan pembelajaran memakai media elektronik" (Daryanto, 2010:168). Dengan demikian kehadiran media pembelajaran *e-learning* yang disesuaikan bisa memudahkan pengajar sebagai suatu cara untuk berkomunikasi dengan siswa mengenai materi pembelajaran, penugasan atau hal lain. Salah satu platform pembelajaran daring yang ada di Indonesia yaitu *quizizz*. *Quizizz* yaitu suatu media pembelajaran online yang bisa dipergunakan pada pembelajaran yang didalamnya tidak hanya bisa membuat kuis soal namun terdapat tambahan berbagai fitur salah satunya guru bisa membuat presentasi materi untuk diberikan kepada siswa.

Quizizz sangat mudah diakses dan tampilan aplikasi ini menarik. Dengan aplikasi *quizizz*, guru dapat memberikan pembelajaran yang sangat menyenangkan, serta siswa dapat menyelesaikan soal latihan secara berbeda. *Quizizz* dapat diunduh gratis lewat *playstore* atau *appstore*. Aplikasi kuis ditampilkan dalam bentuk permainan yang menghibur sebagai jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam proses pengajaran. Aplikasi *quizizz* bisa jadi sarana pembelajaran yang dipakai guru guna membuat suasana proses pembelajaran yang memotivasi keinginan belajar siswa karena aplikasi *quizizz* dikembangkan dalam bentuk permainan kuis yang mendorong siswa untuk belajar.

Melalui aplikasi *quizizz* diharapkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn bisa meningkat. Berdasarkan apa yang telah dijabarkan melalui

permasalahan-permasalahan serta fakta-fakta yang diperkuat teori para ahli, maka peneliti bermaksud untuk mencari tahu pengaruh media aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dan apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas yang menggunakan *quizizz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif agar sesuai tujuan penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh aplikasi *quizizz* (X) terhadap motivasi belajar (Y), menggunakan metode "*quasy eksperimen*". Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017:107), metode penelitian eksperimen yakni metode penelitian yang dipakai dengan tujuan untuk mencari dampak suatu perlakuan yang diberikan pada keadaan yang terkontrol yakni dampak media aplikasi pembelajaran *quizizz* pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Desain pada penelitian yang diambil yakni "*Nonequivalent Control Group Design*". Adapun populasi pada penelitian ini ialah dari siswa kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang sebanyak 444. Sampel penelitian ini berjumlah sebanyak 72, yang menjadi kelas kontrol yakni kelas X IPA 2 sedangkan sebagai kelas eksperimen ialah kelas X IPA 5. Teknik sampling yang peneliti pilih adalah *cluster Sampling* dimana pengambilan sampelnya sesuai daerah populasi yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018:135), maka pengambilan sampelnya berdasarkan sifat dan karakteristik yang identik atau homogen.

Teknik untuk menghimpun data yang akurat ialah kuisisioner serta

dokumentasi. Angket dipakai untuk alat pengumpulan data yang akan disebarkan secara langsung kepada siswa penelitian dilapangan. Jenis angket yang dipakai yakni angket tertutup atau angket yang telah dirancang dengan disediakan pilihan jawaban yang sudah dibuat dengan skala likert dengan kategori respond 5 jawaban alternatif. Agar suatu fakta dalam variabel yang akan diteliti terlihat jelas maka perlu dilakukannya berbagai pengaturan, berbagai sumber serta berbagai cara atau metode untuk angket tersebut. Sehingga suatu instrument ini dapat memenuhi syarat valid dan reliable. Dokumentasi adalah pengumpulan bukti selama proses penelitian yang meliputi laporan hasil penyebaran angket, foto, surat-menyurat dan lain sebagainya.

Analisis data yang dipakai di peneliti ialah teknik analisis *statistic inferensial*. Analisis *inferensial* yang memakai teknik statistika bertujuan agar data mudah dilihat serta dipahami. Alasan dari penggunaan *statistic inferensial* ini adalah karena peneliti bermaksud untuk melakukan pengukuran pada dampak media aplikasi *quizizz* pada motivasi belajar siswa pembelajaran PPKn. Data kuantitatif ini diperoleh dari instrument penelitian berupa angket media aplikasi *quizizz* dan angket motivasi belajar siswa. Instrument angket tersebut diberi pada semua sampel yang dipilih yakni kelas X IPA 2 dan X IPA 5 namun di kelas X IPA 2 tidak diberikan angket media aplikasi *quizizz* karena termasuk pada kelas kontrol.

Data yang sudah dikumpulkan dengan proses penyebaran instrumen penelitian harus diperiksa pengujian prasyarat analisis terlebih dahulu yang

mencakup uji homogenitas, uji normalitas, uji linearitas. Setelah itu dilakukan pengujian hipotesis guna membuktikan hipotesis peneliti. Pengujian normalitas dilaksanakan untuk mengetahui data yang diperoleh peneliti normal atau tidak. Pengujian normalitas data memakai *One sampel Kolmogrov-Smirnov Test* (parametric test). Pengujian homogenitas guna mengetahui data yang didapatkan peneliti itu apakah homogen atau tidak.

Sementara pengujian linearitas dilakukan untuk dapat melihat apakah data linear atau *non linear*. Pengujian hipotesis memakai uji Independent sampel *T-test* serta regresi linear sederhana. Pengambilan keputusan di uji Independent sampel *T-test* dapat berpedoman nilai signifikan $<0,05$ maka terdapat perbedaan motivasi belajar, dan uji regresi sederhana berpedoman jika nilai signifikan $<0,05$ maka variabel X berdampak pada variabel Y yakni (motivasi belajar), namun sebaliknya, jika nilai signifikan $>0,05$ maka variabel X tidak berpengaruh dengan variabel Y yakni motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran ialah alat yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan perhatian siswa dan juga memotivasi agar mendorong proses pembelajaran. Media aplikasi *quizizz* ialah suatu media pembelajaran yang bisa dipakai guna pembelajaran PPKn. Walaupun aplikasi *quizizz* memiliki kelemahan seperti harus dapat terkoneksi dengan internet yang kuat. Namun aplikasi *quizizz* memiliki keunggulan dibanding media lainnya serta cocok dipakai di pembelajaran PPKn. Keunggulan media aplikasi

quizizz ialah bisa membuat *power point* serta dapat membuat bentuk latihan soal yang didalamnya terdapat fitur yang sangat menarik. Dalam aplikasi *quizizz* saya menambahkan video pembelajaran yang bisa dilihat untuk siswa sesuai dengan materi yang dibahas yaitu tentang ancaman dibidang Ipoleksosbudhankam.

Media *quizizz* menurut Sudjana dan Rivai yaitu media pembelajaran yang berfungsi untuk memaksimalkan perhatian siswa yang nantinya mampu membangun motivasi belajar melalui hubungan langsung antara siswa dengan lingkungannya. Oleh karena itu perlu diketahui persepsi siswa dalam menggunakan media aplikasi *quizizz* didalam proses pembelajaran dikelas. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang telah peneliti siapkan yakni 20 butir pertanyaan.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kegiatan yang menarik dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh antusias siswa pada dengan menerapkan penggunaan media aplikasi *quizizz*. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi maka dapat mampu menggapai prestasi yang diinginkan. Motivasi belajar merujuk pada teori motivasi belajar oleh Dr. Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar secara umum adalah dorongan dari dalam dan dari luar diri siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, dengan berbagai indikator dan unsur pendukung yang berperan besar dalam keberhasilan siswa dalam belajar.

Motivasi belajar pada penelitian ini diukur sebagaimana menggunakan instrument yaitu angket motivasi belajar dan dijabarkan ke dalam 18

butir pertanyaan. Lembar angket motivasi belajar diberikan dua kali dalam pembelajaran PPKn. Sebelum diberikan perlakuan yakni sebelum diberikan media dan yang kedua yaitu setelah diberikan perlakuan yakni diberikan media *quizizz* pada kelas X IPA 5 eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu X IPA 2 sama diberikan dua kali angket motivasi belajar walaupun pada kelas kontrol tidak ada perlakuan tanpa menggunakan media *quizizz*.

Data yang sudah didapatkan dari variabel motivasi belajar dengan menggunakan beberapa indikator. Butir pertanyaan berjumlah 18 pertanyaan dengan 72 responden. Adapun tujuan diadakannya pengujian tersebut yaitu sebagai pembuktian kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pengujian hipotesis pertama dilaksanakan dengan uji independent sampel *T-test* dan pengujian hipotesis kedua dengan uji regresi sederhana. Uji independent *T-test* adalah analisis statistik dengan tujuan sebagai perbandingan terhadap 2 sampel yang tidak saling berpasangan.

Adapun analisis regresi sederhana ialah suatu analisis statistik yang menjelaskan akibat dan besarnya akibatnya yang ditimbulkan satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Penelitian dibantu dengan program SPSS versi 26. Adapun pengujian hipotesis pertama yakni apakah terdapat perbedaan hasil angket motivasi belajar siswa kelas X IPA 5 dengan kelas kontrol yakni X IPA 2 dan hipotesis kedua yakni pengaruh media aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa akan dijabarkan dibawah ini.

Tabel 1. Uji Hipotesis Pertama

		Independent Samples Test		
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
motivasi belajar	Equal variances assumed	.000	19.02778	1.76518
	Equal variances not assumed	.000	19.02778	1.76518

Dari hasil pengujian hipotesis independent *T-test* di atas, maka didapatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen yakni X IPA 5 dengan kelas kontrol yakni X IPA 2. Perolehan angket motivasi belajar kelas eksperimen serta kontrol rata-rata hasil angketnya berbeda dimana pada angket motivasi belajar kelas kontrol, rata-rata hasil pretest motivasi awal yakni 64.06. Sementara pada kelas eksperimen hasil rata-rata pretest motivasi belajar yakni 69.00 yang berarti di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata motivasi awal yang tidak jauh berbeda.

Kemudian hasil post-test terdapat perbedaan yang sangat signifikan dimana hasil angket motivasi belajar post-test kelas kontrol yang tidak memakai media pembelajaran yakni rata-ratanya 65.50 dan pada kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi *quizizz* sebesar 84.56 pada pembelajaran PPKn materi ancaman dibidang Ipoleksosbudhankam. Artinya motivasi belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan aplikasi *quizizz* yang mengakibatkan terdapatnya perbedaan mean atau rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Adapun yang melatarbelakangi kenapa media aplikasi *quizizz* meningkatkan motivasi belajar pada kelas eksperimen karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih fokus serta menikmati fitur yang ada pada aplikasi. Siswa tinggal membuka *handphone* masing-masing yang tertaut pada kode siswa, maka siswa bisa langsung mengikuti pembelajaran menggunakan *handphone* yang didalam aplikasi *quizizz* tersebut sudah peneliti tambahkan fitur presentasi materi seperti *powerpoint*, yang membuat siswa merasa senang dan merasa efektif menggunakan aplikasi *quizizz* dikelas eksperimen. Berbeda dengan kelas kontrol penyampaian materi hanya menggunakan buku saja tanpa menggunakan media yang cenderung membuat siswa mengantuk dan tidak fokus dalam pembelajaran. Pengujian hipotesis pertama telah menghasilkan bahwa pada kelas X IPA 5 dan kelas X IPA 2 terdapat hasil motivasi belajar yang berbeda, maka selanjutnya pengujian uji hipotesis yang kedua yang memakai analisis regresi linear sederhana pada kelas eksperimen (X Ipa 5) diperoleh hasil output sebagai berikut:

Tabel 2. Koefisien regresi 1

Aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa (Kelas Eksperimen)

Model Summary

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.570 ^a	.324	2.49334

a. Predictors: (Constant), aplikasi *quizizz*

Pada tabel *model summary* bisa dijelaskan hasil korelasi yaitu hubungan (R) yakni sebesar 0,570, dari output tersebut didapat koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,324, artinya bahwa ada hubungan antara variabel X bebas (Aplikasi *Quizizz*) terhadap variabel Y terikat (Motivasi Belajar siswa) adalah sebesar 32,4%.

Tabel 3. Koefisien Regresi 2

Koefisien Regresi 2

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	101.519	1	101.519	16.330	.000 ^b
	Residual	211.370	34	6.217		
	Total	312.889	35			

a. Dependent Variable: motivasi belajar

b. Predictors: (Constant), aplikasi *quizizz*

Dari tabel tersebut diperoleh dengan nilai Fhitung = 16,330 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian model regresi dapat dipergunakan untuk memprediksi variabel bebas, jadi pada penelitian ini ada pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa. Pada output Anova diperoleh nilai nilai F-hitung = 16,330 yang nilai signifikansinya 0,000 < 0,05. Maka model regresi bertujuan prediksi variabel bebas, atau ada dampak Aplikasi *quizizz* pada motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Koefisien Regresi 3

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	50.776		6.067	.000
		8.370			

aplikasi quizizz	.380	.094	.570	4.041	.000
---------------------	------	------	------	-------	------

Pada output Coefficient didapat nilai constant (a) yakni 50,776, lalu nilai koefisien regresi (b) yakni 0,380. Maka persamaan regresinya:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 50,776 + 0,380X$$

- Konstanta sebesar 50,776 yang artinya bahwa nilai koefisien variabel aplikasi *Quizizz* sebesar 50,776.
- Koefisien regresi variabel *X* sebesar 0,380 yang menjelaskan bahwa setiap penambahan 1% Aplikasi *Quizizz*, maka nilai motivasi bertambah sebesar 0,380, dapat diartikan pula bahwa arah variabel *X* terhadap variabel *Y* adalah positif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa. Terlihat dari nilai signifikan pada variabel aplikasi *Quizizz* yang menunjukkan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ 4,041 > 1,689 dan signifikannya <0,05 ialah 0,000 dimana pada kelas eksperimen, aplikasi *Quizizz* terdapat pengaruh serta signifikan pada motivasi belajar Siswa kelas *X* di mata pelajaran PPKn SMAN 4 Kota Serang. Maka dapat disimpulkan bahwasannya adanya pengaruh dan signifikan diantara aplikasi *Quizizz* pada motivasi belajar siswa *X* di mata pelajaran PPKn di SMAN 4 Kota Serang.

Jadi dengan memakai media pembelajaran aplikasi *quizizz*, di kelas eksperimen, siswa lebih senang serta lebih tertarik guna mengikuti pelajaran dikarenakan suasana yang tidak membuat bosan. Berbeda dengan yang ada di dalam kelas *X* IPA 2 dimana

pada tahapan pembelajaran hanya memakai metode ceramah tanpa memakai media pembelajaran, yaitu siswa hanya menerima materi saja tanpa menggunakan media.

KESIMPULAN

Sesuai hasil pre-test serta post-test angket motivasi belajar kelas eksperimen juga kontrol terdapat perbedaan rata-rata hasil angket. Dimana pada pre-test serta post-test angket motivasi belajar kelas kontrol yaitu *X* IPA 2 rata-rata hasil pretest motivasi awal yaitu 64.06. Sedangkan di kelas eksperimen hasil rata-rata pretest motivasi belajar yakni 69.00 yang berarti di kelas kontrol serta kelas eksperimen memiliki nilai motivasi awal yang tidak jauh berbeda. Kemudian pada post-test terdapat perbedaan yang sangat signifikan dimana hasil angket motivasi belajar post-test kelas kontrol yang tidak memakai media pembelajaran yakni rata-ratanya 65.50 dan pada kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi *quizizz* sebesar 84.56.

Hal ini berarti pada kelas eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi *quizizz* dimana pada hasil pretest motivasi belajar siswa yakni 69.00 serta hasil post-test rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 84.56. Perbedaan motivasi bisa dilihat pada nilai signifikansi independent *T-test* menunjukkan bahwa 0,000 kurang dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan. Pada pengujian hipotesis kedua pada tabel coefficients dapat dilihat hasil perolehan dari uji hipotesis yang menyatakan bahwa pada kelas eksperimen yakni yang memakai media aplikasi *quizizz* (variabel *x*) pada

kelas X IPA 5 ada dampak signifikan pada motivasi belajar siswa (variabel Y) kelas IPA 5 sebanyak 36 siswa, ditunjukkan dengan nilai signifikan pada variabel aplikasi Quizizz yang menunjukkan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ 4,041 > 1,689 dan Signifikannya <0,05, maka variabel X (Aplikasi Quizizz) berdampak pada variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azra, H. d. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- B. Uno, H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryono. 2011. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, D. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rivai, S. D. 2013. *Media pengajaran*. bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sardiman, A. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibin. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.