

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung”. Berdasarkan hasil analisis pada bab IV dapat diketahui bahwa penelitian ini memberikan hasil yang diharapkan, sehingga pada bab ini akan diuraikan hasil uji hipotesis dari rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

A. Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Berdasarkan hasil sampel pada kelas kontrol (VIII C) dan kelas eksperimen (VIII B) di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung mengenai pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai angket motivasi belajar menggunakan media *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,045 < 0,05$. Selain itu, nilai t_{hitung} menunjukkan angka 2,083 dengan $df = 35$ dan $t_{tabel} = 2,030$ sehingga $t_{hitung} = 2,083 > t_{tabel} = 2,030$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi

belajar siswa materi koordinat kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung tahun 2021/2022.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmania Rahman, Erric Kondoy dan Awaluddin Hasrin dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.⁷³ Media *Quizizz* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan dengan berbasis *game*, yang membawa siswa masuk pada latihan kelas interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Leony, yang menyatakan bahwa aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktifitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif yang menyenangkan.⁷⁴

Konsep media *Quizizz* pada penelitian ini menekankan pada pengalaman siswa belajar matematika dengan media elektronik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, mengasah pemahaman dan kemampuan matematika siswa dalam menghadapi kemajuan teknologi pada saat ini. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁷⁵

⁷³ Rahmania Rahman., dkk, Penggunaan Aplikasi *Quizizz* ..., hal. 60

⁷⁴ Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quiziz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *JDP* Vol.12 (2019): 33

⁷⁵ Umi Hanik Salsabila., dkk, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”, dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, No. 2 (2020): 165-166

Motivasi belajar mempunyai peranan yang besar terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar.⁷⁶ Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri siswa untuk belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam belajar matematika, sangat perlu adanya motivasi belajar yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Dalam penelitian ini materi dan soal pada kelas eksperimen diberikan dalam bentuk *game Quizizz*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebab dengan penggunaan media *Quizizz* siswa terdorong untuk mencari serta menemukan penyelesaian dalam permasalahan yang dihadapi, sehingga siswa terdorong untuk belajar serta mampu menghadapi perkembangan teknologi yang ada. Kecenderungan keinginan hati mampu mendorong siswa menemukan sesuatu yang baru. Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data di atas, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media *Quizizz* secara efektif dapat memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi belajar dan membuat matematika menjadi ilmu yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung”.

B. Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Pemilihan model pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga membuat siswa semangat dalam

⁷⁶ *Ibid.*, hal. 62

belajar dan hasil belajar menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa yang diberikan guru. Jika tes hasil belajar yang diperoleh siswa tinggi atau mengalami peningkatan, secara umum dapat diartikan siswa paham atau mengerti apa yang telah disampaikan guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Panggabean yang menyatakan bahwa perlu dikembangkannya metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁷

Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat dalam penelitian ini hasil dari sampel penelitian kelas VIII B dan VIII C di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung mengenai pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Dalam hal ini terlihat bahwa hasil tes pada kelas eksperimen menggunakan media *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai t_{hitung} menunjukkan angka 9,208 dengan $df = 35$ dan $t_{tabel} = 2,030$ sehingga $t_{hitung} = 9,208 > t_{tabel} = 2,030$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan tes hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penggunaan media *Quizizz* ini dapat dilakukan dimana saja tanpa harus dalam ruang kelas, sehingga memudahkan siswa maupun guru dalam proses

⁷⁷ Suvriadi Panggabean dan Tua Halomoan Harahab, "Studi Penerapan ..., 79

pembelajaran, apalagi musim pandemi seperti ini. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Efendi menyatakan bahwa media *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang dinding kelas.⁷⁸ Meskipun siswa tidak bertatap muka langsung dalam satu ruangan dengan guru, guru tetap bisa memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan.⁷⁹ Dengan adanya hal tersebut, siswa tidak kehilangan haknya untuk belajar dan mencari informasi terbaru untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data di atas, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media *Quizizz* dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Hal ini dikarenakan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir”.

C. Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Media *Quizizz* merupakan sebuah *webtool* untuk membuat suatu permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar

⁷⁸ Sri Mulyati dan Haniv Efendi, “Pembelajaran Matematika ...”, hal. 67

⁷⁹ Suciningsih, *Quizizz Sebagai ...*, hal. 3

kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*). *Game Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas.⁸⁰ Hal tersebut diperjelas oleh pendapat Umi Hanik,dkk yang menyatakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa serta memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan permainan.⁸¹

Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan dalam hal ini media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena keduanya memiliki kaitan yang sangat erat. Apabila motivasi belajar siswa tinggi, maka bisa diprediksi jika hasil belajarnya juga akan meningkat. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono yang menyatakan bahwa nilai yang didapatkan oleh siswa bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran.⁸²

Dengan demikian, dapat dilihat dari hasil sampel kelas VIII B dan VIII C di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung mengenai pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII materi Koordinat kartesius menunjukkan hasil yang signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa pada kolom *intercept* nilai signifikansi *Pillai's Trace*, *Wilks' Lamda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* sebesar 0,000. Hal ini berarti bahwa nilai $sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat

⁸⁰ Sri Mulyati dan Haniv Efendi, Pembelajaran Matematika..., hal. 66

⁸¹ Umi Hanik Salsabila., dkk, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz*...,hal. 171

⁸² *Ibid*, hal.171

diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan angket motivasi dan tes hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data di atas, dapat diketahui bahwa penelitian yang menggunakan media *Quizizz* memberikan dampak positif pada proses pembelajaran baik dari motivasi ataupun hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan media *Quizizz* juga dapat menambah manfaat dari penggunaan *android* pada siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir”.