

## THE EFFECT OF QUIZZZ APPLICATION LEARNING MEDIA ON MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS X HISTORY OF SMK 2 PANCASILA

Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah  
Kelas X SMK 2 Pancasila

Ervin Dwiastuti<sup>1a(\*)</sup>, M. Iqbal Ibrahim Hamdani<sup>2b</sup>, Agi Ma'ruf Wijaya<sup>3c</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember

<sup>a</sup>[dwiastutiervin@gmail.com](mailto:dwiastutiervin@gmail.com)

<sup>b</sup>[iqbal.ikip3@gmail.com](mailto:iqbal.ikip3@gmail.com)

<sup>c</sup>[agimarufw.91@gmail.com](mailto:agimarufw.91@gmail.com)

(\*) Corresponding Author

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

**How to Cite:** Ervin Dwiastuti. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMK 2 Pancasila . doi: 10.36526/js.v3i2.4274.

Received: 16-07-2024  
Revised : 19-07-2024  
Accepted: 26-08-2024

### Keywords:

Learning media,  
motivation,  
and learning outcomes

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of the quizizz application learning media on the motivation and learning outcomes of class X history of SMK 2 Pancasila. The focus of the study was to see the extent to which the quizizz learning media influenced the motivation and learning outcomes of students. The research method used a Pre-Experimental Design type two group posttest-only design with a quantitative approach. There were control and experimental classes to prove the action hypothesis that there was a significant effect of the use of quizizz media between the two groups. Data collection techniques were in the form of learning motivation questionnaires and test questions to determine learning outcomes. Data analysis used a scoring technique with a Likert scale, normality test, homogeneity test, and hypothesis test, all of which were processed using the SPSS version 25 application. The results of the study were that in the control class the highest score was 70 and after being given treatment in the experimental class the score became 100, then the average obtained from the control class was 60.2 and in the experimental class it became 89.0. The value of the motivation questionnaire r count is 0.0713 and the value of r table = 44, and the Posttest r count is 0.0601 and the value of r table = 44, and the significance value is 0.05 so that H0 is accepted. And the value of the motivation questionnaire is 0.0713 then H0 is accepted because >0.05, and the posttest value is 0.0601 then H0 is accepted because >0.05. So it can be concluded that with the treatment of learning media using quizizz in History subjects, it has an impact on increasing values significantly, students are more motivated in learning History by completing History assignments and questions well, so it can be concluded that the quizizz learning media provides high interest and motivation in learning History..*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini banyak mengubah wajah dunia pendidikan. Pergeseran paradigma pembelajaran juga tidak lepas dari pengaruh teknologi dan informasi di dalamnya, dimana penguasaan terhadap aspek digitalisasi menjadi suatu keharusan bagi guru dan siswa di sekolah. Untuk itu diperlukan kreativitas dan inovasi guna menunjang proses dan tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif selama proses belajar, dikenal sebagai *Technology Enhanced Learning (TEL)* atau *e-Learning*, menggunakan teknologi digital memungkinkan guru untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik (Sitompul, 2022).

Guru sebagai proses pembelajaran menghadapi tantangan yang besar, karena kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Sejarah.

Sebagai guru yang mendidik dan mengajar generasi saat ini tentu saja harus selalu meningkatkan kompetensi sehingga tidak ketinggalan zaman serta mampu menjawab kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka belajar membebaskan guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan selain itu juga lebih modern untuk mengembangkan kebutuhan pembelajaran yang lebih maju. Kompetensi pedagogis saat ini juga menuntut guru mampu memodelkan dan melaksanakan proses pembelajaran (Indarta et al., 2022).

Pembelajaran juga harus di desain sedemikian rupa, agar bisa memperoleh hasil yang maksimal. Sebagaimana dikemukakan oleh Yaumi (2013, 3) bahwa keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran sangat tergantung dari sejauh mana pembelajaran itu di desain dan direncanakan. Maka dari itu diperlukan media untuk mengontrol, mengantisipasi, dan meminimalisir kemungkinan guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah yang terkadang membuat siswa bosan di kelas.

Maka dari itu, pembelajaran perlu didesain dengan baik dengan memperhatikan hal-hal berikut : 1) berorientasi pada tujuan, bukan hanya konten semata ; 2) materi yang disajikan haruslah didasarkan pada kebutuhan peserta didik, bukan atas kemauan pendidik ; 3) memaksimalkan berbagai sumber belajar yang mampu menjangkau semua peserta didik ; 4) Kreativitas dan variasi dalam penggunaan berbagai metode dan strategi pembelajaran ; 5) penggunaan media pembelajaran dan teknologi ; 6) menitikberatkan pembelajaran yang berorientasi pada proses, dan bukan pada hasil saja.

Menurut Suryadi (2020, 16) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajarnya, dengan asumsi bahwa : 1) pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar ; 2) bahan atau materi pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami untuk mencapai tujuan pembelajaran ; 3) metode mengajar oleh guru menjadi bervariasi ; 4) kegiatan belajar siswa lebih banyak, tidak terbatas hanya menjadi pendengar ketika guru menjelaskan saja.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar (Arsyad, 2011). Media pembelajaran adalah komponen penting proses belajar dan mengajar, pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi agar siswa dapat memahami serta metode pengajaran yang digunakan mengajar menimbulkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, bahkan memiliki pengaruh psikologi terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

sejalan dengan media pembelajaran pada saat ini berada dalam era digital dimana teknologi berkembang dengan pesat, para pendidik diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman dan menerapkan ke dalam proses pembelajaran mereka, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Media pembelajaran berupa aplikasi *quizizz* dipilih oleh peneliti untuk menjadi alternatif dan solusi mengatasi permasalahan diatas terkait dengan temuan kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi *quizizz* juga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yang nantinya juga berdampak bagus pada hasil belajarnya.

*Quizizz* adalah aplikasi permainan pendidikan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, dan selain dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi, *quizizz* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menghibur (Kurniawan, 2022). Berbagai sumber rujukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa. Sebagaimana dalam penelitian Salsabila, dkk (2020, 165) bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu dengan mengakomodir permasalahan yang tidak bisa diterapkan secara konvensional, dengan media pembelajaran lain yang berbasis teknologi informasi. Selain itu, guna menghidupkan suasana belajar di kelas, penggunaan aplikasi *quizizz* diharapkan bisa mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran tanpa mengurangi dan menghilangkan esensi materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK 2 Pancasila Jember, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka. pembelajaran diorientasikan pada aktivitas belajar siswa, dimana siswa bebas dalam memilih sumber belajar yang diinginkan melalui internet, jurnal, buku dan lain-lain. Pada pembelajaran sejarah, guru juga sudah menggunakan berbagai media untuk menunjang aktivitas belajar siswa di kelas. Penggunaan media seperti modul ajar digital, buku, video dan film dokumenter, telah tersedia dan dimanfaatkan sepenuhnya pada saat pembelajaran sejarah. Hanya saja dari sisi peningkatan terhadap motivasi belajar sejarah siswa masih kurang maksimal, serta orientasi ke aktivitas belajar siswa masih belum terlihat. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan motivasi belajar, serta berdampak juga terhadap hasil belajar sejarah siswa di kelas X SMK 2 Pancasila Jember.

Seperti yang diketahui bahwa karakteristik pelajaran untuk siswa SMK lebih dominan pada kegiatan praktek terkait bidang keahlian, sementara aspek teoritis yang terserap dari mata pelajaran hanya menempati sedikit ruang pembelajaran. Lebih mudah dengan melihat perbandingannya yaitu 70% untuk praktek bidang keahlian dan 30% materi pelajaran. Melihat karakteristik siswa yang demikian, maka kecenderungan timbul rasa bosan pada mata pelajaran sejarah semakin tinggi. Materi pelajaran sejarah yang serba berupa bacaan kurang begitu diminati oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang hanya sebatas ada, tidak menambah motivasi dan minat belajar siswa. Demikian juga pada aktivitas dan hasil belajar yang kurang maksimal.

Berdasarkan temuan diatas, peneliti berusaha untuk mengatasi permasalahan dengan menawarkan solusi kepada guru mata pelajaran sejarah di SMK 2 Pancasila Jember melalui penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Harapannya bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran sejarah mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar sejarah siswa di kelas X SMK 2 Pancasila Jember.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan rancangan penelitian Pre-Experimental Design tipe **two group posttest-only design**. Desain ini dikategorikan sebagai true experimental karena penelitian mampu mengendalikan seluruh variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen. Pada desain **posttest-only control**, terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak (random). Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, sementara kelompok kedua berperan sebagai kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2010), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan desain true experimental karena peneliti ingin menguji efektivitas media pembelajaran **Quizizz** dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas X SMK 2 Pancasila Jember.

Uji coba dilakukan pada dua kelas di SMK 2 Pancasila Jember, yaitu kelas X Pemasaran sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Akuntansi sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan aplikasi **Quizizz** sebagai media pembelajaran, sementara kelas kontrol menggunakan **PowerPoint**. Setelah proses pembelajaran, seluruh siswa di kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran pada kedua kelas tersebut. Asumsinya adalah jika terdapat perbedaan signifikan antara hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan (dalam hal ini penggunaan Quizizz) memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 44 siswa kelas X Pemasaran SMK 2 Pancasila Jember. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengukur motivasi siswa dan tes sebanyak 20 butir soal untuk mengukur hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Semua uji statistik ini

dilakukan dengan bantuan software **SPSS versi 25** untuk mendapatkan hasil yang akurat mengenai pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Selama proses pembelajaran menggunakan *quizizz* peneliti yang berkolaborasi dengan guru menjelaskan bagaimana aplikasi *quizizz* digunakan, seperti berikut cara untuk menggunakan aplikasi *quizizz*: 1. Guru login menggunakan email di website *quizizz* pada google, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru, 2. Kemudian dalam login ke dalam *quizizz* pastikan email siswa dapat digunakan, kemudian bergabung di dalam kelas, 3. Setelah bergabung di dalam room kelas, guru akan memulai ketika jumlah siswa sudah masuk room kelas semua, 4. Kemudian langkah terakhir guru klik memulai untuk siswa menjawab soal yang ada di *quizizz*.

Data yang diperoleh dari hasil eksperimen menunjukkan bahwa kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yang signifikan dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajarannya. Sedangkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) sebelumnya memperoleh hasil skor rendah untuk tingkat motivasi siswa. Berikut tabel perbandingan hasil angket motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah di berikan perlakuan.

Tabel.1 data sebaran hasil angket motivasi sebelum diberikan *treatment*

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val	40	6	13.6	13.6
id	42	1	2.3	15.9
	43	3	6.8	22.7
	44	3	6.8	29.5
	45	6	13.6	43.2
	46	1	2.3	45.5
	47	1	2.3	47.7
	48	1	2.3	50.0
	49	1	2.3	52.3
	50	8	18.2	70.5
	54	1	2.3	72.7
	55	4	9.1	81.8
	56	2	4.5	86.4
	60	1	2.3	88.6
	65	2	4.5	93.2
	66	3	6.8	100.0
To tal	44	100.0	100.0	

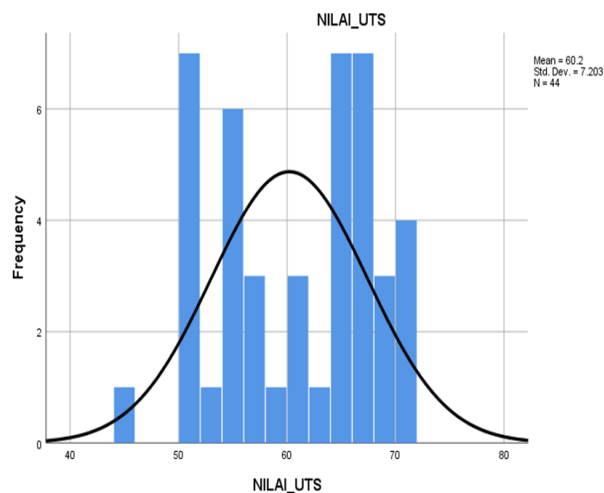
Berdasarkan data diatas diperoleh gambaran bahwa nilai siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berada di rentang terendah 40 dan tertinggi 66. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMK 2 Pancasila Jember masih tergolong rendah. Namun kondisinya berubah ketika pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut adalah hasil dari angket motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel.2 data sebaran hasil angket motivasi sebelum diberikan *treatment*

		NILAI_AM			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	80	3	6.8	6.8	6.8
	82	1	2.3	2.3	9.1
	83	1	2.3	2.3	11.4
	84	1	2.3	2.3	13.6
	85	13	29.5	29.5	43.2
	86	1	2.3	2.3	45.5
	87	3	6.8	6.8	52.3
	88	4	9.1	9.1	61.4
	89	3	6.8	6.8	68.2
	90	8	18.2	18.2	86.4
	91	1	2.3	2.3	88.6
	92	3	6.8	6.8	95.5
	94	1	2.3	2.3	97.7
	95	1	2.3	2.3	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas, skor terendah siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) adalah 80, sementara skor tertingginya yaitu di angka 95. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terkait penggunaan aplikasi quizizz selama proses pembelajaran berlangsung, dimana terjadi peningkatan terhadap skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Berikutnya adalah Analisis data untuk melihat ada atau tidak pengaruh aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK 2 Pancasila Jember. Guna melihat hasil belajar siswa, maka peneliti bersama dengan guru menyusun soal post-tes sebanyak 20 soal. Adapun perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini.

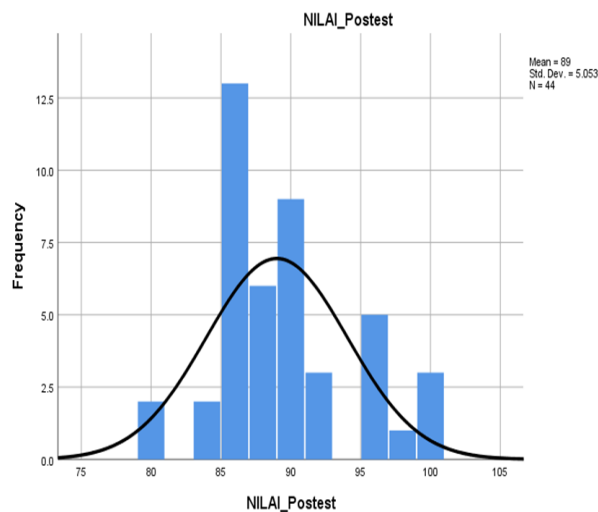


Gambar.1 grafik histogram hasil belajar sebelum *treatment*

Acuan yang digunakan oleh peneliti untuk melihat hasil belajar sebelum di berikan perlakuan (*treatment*) adalah nilai Ujian Tengah Semester. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 60,2.

Rentang terendah berada di nilai 45, dan tertinggi nilainya 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan *treatment*, sudah terdapat pengaruh dari pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru, namun tidak terlalu signifikan karena skor reratanya masih terbilang rendah.

Kondisi ini berbeda ketika peneliti dan guru memberikan *treatment* kepada siswa melalui penggunaan aplikasi quizizz selama pembelajaran sejarah dikelas. Terjadi peningkatan angka tren positif pada nilai yang didapatkan siswa melalui soal post-tes yang dikerjakan. Nilai inilah yang kemudian dijadikan acuan untuk melihat Tingkat keberhasilan belajar siswa, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran. dijadikan acuan untuk melihat tingkat keberhasilan belajar siswa, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran. Berikut disajikan dalam histogram dibawah.



Gambar.2 grafik histogram hasil belajar sesudah *treatment*

Pada grafik histogram diatas, diketahui bahwa dari post-tes yang telah dilakukan siswa mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 89,0. Rentang terendah dari nilai post-tes berada di angka 80, dan tertinggi dengan nilai 100. Berdasarkan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran memiliki tren positif dan pengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK

b. Pancasila Jember.

Hasil uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang sudah dikumpulkan memiliki distribusi normal atau tidak. Maka dalam hal ini peneliti menggunakan dua uji normalitas yaitu *Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* untuk melihat perbandingan. uji normalitas data yang digunakan adalah menggunakan *Shapiro-Wilk*, Pada data Sigmoid  $>0,05$  data Normal, dan Sigmoid  $<0,05$  Tidak Normal. Jika dilihat pada data untuk nilai pada kelas kontrol 0,01 dan 0,03 maka data dinyatakan tidak normal. Jadi dapat disimpulkan data pada kelas kontrol dinyatakan tidak normal. Sedangkan data pada kelas eksperimen, 103 dan 0,09 maka data dinyatakan normal pada kelas eksperimen. Berikut adalah tabel perbandingan hasil uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Nilai UH (Kelas Kontrol)	.178	44	.001	.896	44	.001
	Nilai UTS (Kelas Kontrol)	.202	44	.000	.912	44	.003
	Nilai Angket Motivasi (Kelas Eksperimen)	.163	44	.005	.957	44	.103
	Nilai Postest (Kelas Eksperimen)	.149	44	.015	.928	44	.009

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil perhitungannya tersaji dalam tabel berikut.

Tabel.4 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Nilai UH (Kelas Kontrol)	11.051	3	172	.001
	Nilai UTS (Kelas Kontrol)	10.348	3	172	.003
	Nilai Angket Motivasi( Kelas Eksperimen)	10.348	3	129.763	.132
	Nilai Postest (Kelas Eksperimen)	10.892	3	172	.008

Berdasarkan tabel diatas data dinyatakan homogen apabila memenuhi persyaratan signifikansi > 0,05. Data yang dihasilkan diatas jika dilihat pada hasil uji homogenitas di kelas kontrol untuk nilai ulangan harian (UH) adalah 0,01, maka data ini dinyatakan tidak homogen. Sementara pada nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada kelas kontrol memperoleh 0,03 maka dinyatakan tidak homogen.

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
dinyF	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
.087	.769	-6.718	86	.002	-10.727	1.597	-13.902	-7.553
		-6.718	85.5	.060	-10.727	1.597	-13.902	-7.553

Tabel.5 Hasil

Sementara pada nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada kelas kontrol memperoleh 0,03 maka dinyatakan tidak homogen. Kemudian pada nilai angket motivasi di kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil uji 1,32 maka nilai ini dinyatakan homogen, dan nilai postest kelas eksperimen 0,08 juga dinyatakan homogen.

Selanjutnya yang terakhir adalah uji hipotesis menggunakan uji-t. dalam dua uji prasyarat sebelumnya diketahui bahwa data yang digunakan mempunyai distribusi normal dan homogen. Berikut adalah hasil uji hipotesis.

Berdasarkan data dalam tabel diatas bahwasanya sig 2 t pada kelas kontrol sebesar  $0,02 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sedangkan pada nilai sig  $0,60 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hipotesis juga diuji menggunakan rumus koefisien korelasi dimana dari perhitungan ditemukan bahwa nilai angket motivasi  $r_{hitung}$  adalah 0,0713 dan nilai  $r_{tabel} = 44$ , serta  $r_{hitung}$  Posttest adalah 0,0601 dan nilai  $r_{tabel} = 44$ , dan nilai signifikansi adalah 0,05 sehingga  $H_0$  diterima. Dan nilai angket motivasi sebesar 0,0713 maka  $H_0$  diterima karena  $> 0,05$ , serta nilai posttest 0,0601 maka  $H_0$  diterima dikarenakan  $> 0,05$ . Jadi kesimpulannya yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar Sejarah pada siswa SMK 2 Pancasila Jember.

### c. Pembahasan

Hasil penerapan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran sejarah menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMK 2 Pancasila Jember. Siswa diberikan treatment dengan mengerjakan posttest melalui aplikasi quizizz dengan jumlah 20 soal. Dan juga diberikan treatment berupa angket motivasi dengan jumlah 25 pernyataan. Dengan nilai rata-rata soal yaitu 87,1 untuk angket motivasi dan 89 untuk nilai posttest pada kelas eksperimen. Sehingga terlihat dengan adanya treatment dalam kelas eksperimen motivasi dalam belajar Sejarah juga meningkat.

Selain itu terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk nilai ulangan harian siswa dan nilai Tengah semester pada kelas kontrol sebelum di berikan treatment mendapatkan nilai sebesar 66 dan 70, sementara untuk KKM adalah nilai sebesar 75, dengan begitu untuk nilai pada kelas kontrol belum mencapai KKM dengan media power point oleh guru belum mencapai KKM. Pada kelas eksperimen untuk nilai angket motivasi sebesar 94 dan nilai posttest sebesar 100, dalam KKM nilai pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan treatment maka nilai melampaui batas KKM.

Guna melihat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar diperoleh dari : 1) perhitungan statistik menggunakan SPSS dimana hasil dari uji hipotesis untuk kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi  $0,60 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima ; 2) perhitungan menggunakan koefisien korelasi untuk angket motivasi sebesar 0,0713  $> 0,05$ , dan nilai post tes sebesar 0,0601  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua  $H_0$  diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran quizizz dengan motivasi dan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara sebelum dan setelah menggunakan quizizz dalam pembelajaran Sejarah, sebagaimana pada peserta didik Kelas X Akuntansi dan X Pemasaran SMK 2 Pancasila Jember.

Hasil perhitungan di atas ditemukan bahwa nilai angket motivasi rhitung adalah 0,0713 dan nilai  $r_{tabel} = 44$ , serta rhitung Posttest adalah 0,0601 dan nilai  $r_{tabel} = 44$ , dan nilai signifikansi adalah 0,05 sehingga  $H_0$  diterima. Dan nilai angket motivasi sebesar 0,0713 maka  $H_0$  diterima karena  $> 0,05$ , serta nilai posttest 0,0601 maka  $H_0$  diterima dikarenakan  $> 0,05$ . Jadi terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar Sejarah pada siswa SMK 2 Pancasila

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. PTRaja Grafindo Persada: Jakarta.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). *Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.



- Kurniawan, Trubus. 2022. *Pembelajaran IPS Dengan Apikasi Quizizz untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di SMP*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume 8, Nomor 1, Hal. 97-108, Juni 2022.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
- Salsabila, Unik Hanifah., dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Volume 4 Nomor 2, Hal. 163-172, Desember 2020 .
- Sitompul, B. (2022). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(3), 13953–13960.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat : CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Wulandari, Amelia Putri., dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education Volume 05, No. 02 Januari-Februari 2023, Hal. 3928-3936.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran : Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta : Kencana