

PENGARUH ASESMEN DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMA YPPK TERUNA BAKTI

Aser Kusa¹⁾, Indah Slamet Budiarti²⁾, Bonefasius Yanwar Boy³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Cenderawasih

E-mail: aserkus2105@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan dan pengaruh *assessment* menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif; eksperimen semu *one group design*, dengan teknik sebaran kuesioner. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil dan analisis data pada uji linieritas dan korelasi diperoleh nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas dan nilai *r* hitung sebesar $0,704 > 0,344$ *r* tabel, artinya kedua variabel terdapat hubungan yang kuat. Berdasarkan uji *t* diperoleh bahwa nilai *t* hitung $5,512 > 1,692$ *t* tabel untuk 5% data 33 sampel atau nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas, artinya terdapat pengaruh. Sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara *assessment* dengan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar serta terdapat pengaruh *assessment* dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA YPPK Teruna Bakti dengan materi gelombang berjalan dan stasioner dengan nilai kontribusi sebesar 49,5%. Berikut persamaan regresi linier adalah $Y = 21,426 + 0,991X$.

Kata kunci: Aplikasi *quizizz*, *assessment*, motivasi belajar, gelombang berjalan & stasioner.

ABSTRACT

*This study aims to determine the relationship and influence of assessment using the quizizz application on learning motivation. The research method used is quantitative; quasi- experimental one group design, with a questionnaire distribution technique. While the data analysis using descriptive analysis and simple linear regression analysis. Based on the results and data analysis on the linearity and correlation tests, the sig value was obtained. $0.001 < 0.05$ probability value and *r* count value of $0.704 > 0.344$ *r* table, meaning that the two variables have a strong relationship. Based on the *t* test, it was found that the calculated *t* value was $5.512 > 1.692$ *t* table for 5% of the data for 33 samples or sig. $0.001 < 0.05$ probability value, meaning that there is influence. So it can be concluded that there is a strong relationship between assessment and APK. *quizizz* and learning motivation as well as the effect of assessment with the *quizizz* application on the learning motivation of students at YPPK Teruna Bakti High School with running and stationary wave material with a contribution value of 49.5%. The following linear regression equation is $Y = 21.426 + 0.991X$.*

Keywords: *Quizizz* application, assessment, learning motivation, running wave & stationary.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kerja keras yang akan dilakukan oleh setiap orang untuk meningkatkan kemampuannya dari cara belajarnya (Munib, 2010). Dalam dunia pendidikan terdapat pengajar dan peserta didik, keduanya saling berinteraksi disaat proses pembelajaran berlangsung. Pengajar sering disebut dengan istilah

guru. Menurut UU RI pasal 4 (Hasyim, 2014) mengenai guru dan dosen sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Guru mempunyai peran sentral dan strategis sebagai agen pembelajaran, yaitu: fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan

menginspirasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru adalah sumber daya edukasi dan pemeran utama dalam pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas seorang guru menjadi hal prioritas dalam proses pembelajaran. Percepatan perubahan teknologi informasi dan teknologi pembelajaran yang pesat bukan sebuah hambatan bagi seorang guru sebagai daya kreasi dan pemeran utama dalam pembelajaran, tetapi menjadi suatu tantangan menuntut kreativitas dan profesional guru yang tinggi (Hasyim, 2014). Perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat mempengaruhi kehidupan manusia dan aktivitasnya setiap saat. Dimana sebagian besar aktivitas manusia berorientasi pada peralatan dan aktivitas berbasis digital. Salah satu pengaruh adalah pada dunia pendidikan. Dimana peserta didik banyak menghabiskan waktu dengan alat dan aktivitas digital setiap harinya, sehingga berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran berkurang. Hal ini sejalan dengan penjelasan pengaruh perkembangan teknologi terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, yaitu: perkembangan teknologi berpengaruh terhadap aspek bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni bahkan bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari Karena seiring berkembangnya ilmu pengetahuan manusia (Maritsa dkk, 2021). Setiap inovasi tentu membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru manusia beraktivitas. Tetapi juga tidak terlepas dari hal-hal merugikan lainnya (Jamun, 2018).

Gamming (Permainan) adalah hal yang paling diminati oleh anak-anak dalam kehidupan setiap saat. Anak-anak tidak serius dengan aktivitas para orang dewasa. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, minat mereka pada *gamming* tidak bisa ditiadakan. Nyatanya anak-anak hanya mengalihkan cara

bermain *gamming* secara *offline* (permainan manual) ke *gamming online* (permainan berbasis teknologi modern) seiring berkembangnya dunia teknologi di lingkungan hidup mereka. Game daring sangat populer saat ini dibanyak tempat, salah satunya dikalangan anak-anak sekolah. Game anak-anak memiliki dimensi baru yang mencerminkan tingkat perkembangan anak saat mereka memasuki sekolah. Bermain game mengasah kemampuan nyata dan kapasitas akademis, menumbuhkan impian anak-anak, dan menumbuhkan keinginan untuk menang dalam permainan, tetapi jika terlalu ekstrem memainkannya, akan ada konsekuensi negatif dari bermain game daring, termasuk penurunan prestasi belajar (Yulianti dkk, 2020).

Pemanfaatan telepon genggam, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari optimalisasi komunikasi jarak jauh selama pembelajaran daring. Mengingat adanya adaptasi baru yang tidak dapat dihindari, guru menghadapi tantangan untuk terus menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memikat serta mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik menurut Salsabila, dkk (2020) adalah media pembelajaran yang bersifat interaktif, mengutamakan kerja sama dan komunikasi serta dapat menciptakan interaksi antar peserta didik. Permainan memiliki karakteristik fantasi, tantangan, dan rasa ingin tahu untuk memotivasi pembelajaran.

Pembelajaran daring tidak sekedar memberikan materi ajar secara *online*, tetapi juga memberikan *assessment* dan evaluasi hasil belajar peserta didik secara *online*. Penilaian yang di berikan berbasis media *online*, tentu menjadi hal terbaru bagi peserta didik, memberikan nilai tambah mengenai perkembangan teknologi modern, memotivasi untuk belajar karena adanya kenyamanan lingkungan sesuai

karakteristik mereka sebagai generasi Z, memotivasi mereka bertekun dalam belajar memecahkan soal karena media *online* memiliki nilai kreatif dan interaktif untuk menarik perhatian, minat dan bakat, serta memberikan mereka tantangan tersendiri. Di era globalisasi, para pendidik dapat berinovasi dalam pendidikan untuk membuat pembelajaran daring lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa berkat kemajuan teknologi. Menggabungkan pembelajaran daring dan aplikasi *Quizizz* adalah salah satu pilihan. Platform *Quizizz* berbasis kuis dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran karena dikemas sebagai permainan. Memahami penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan kesulitan tersendiri bagi siswa (Haryati, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika kelas XI IPA-2, SMA YPPK Teruna Bakti menerapkan dua kurikulum pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu kurikulum belajar mandiri untuk kelas X dan kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII. Jenis penilaian yang dilakukan adalah daring dengan mempertimbangkan adanya aplikasi kelompok untuk penilaian tengah semester dan akhir semester, sedangkan penilaian harian dilakukan secara langsung sejak pasca merebaknya virus Corona. Penilaian secara manual memiliki kendala seperti peserta didik tidak memiliki atau lupa membawa buku belajar, yang menjadi alasan tidak belajar materi. Begitu juga dengan penilaian secara online memiliki beberapa kendala seperti peserta didik tidak semua memiliki hp android, tablet atau laptop, paket internet atau terbatas wifi di kelas. Guru kelas juga menjelaskan bahwa peserta didik lebih senang dan nyaman ketika pembelajaran atau penilaian secara online. Hal itu merupakan bagian dari karakteristik generasi Z yang berontasi diri pada peralatan digital, dan juga sebagai sikap peserta didik dalam beradaptasi dengan perubahan global yang

semakin modern. Sekolah juga telah menyediakan fasilitas seperti jaringan wifi, computer dan juga beberapa paper test bagi peserta didik untuk meminimalisir kendala-kendala yang di hadapi ketika melakukan penilaian secara online. Menurut empat orang peserta didik yang di rekomendasikan guru kelas pun memiliki sudut pandang yang berbeda-beda mengenai penilaian secara online dan secara manual terkait materi gelombang berjalan dan stasioner. Menurut peserta didik materi gelombang berjalan dan stasioner terasa sulit, namun dalam penyelesaian soal tergantung kerumitan soal baik penyelesaian soal secara manual mau pun secara online. Menyelesaikan soal secara manual kadang merasa jenuh, bosan sehingga beberapa soal yang sulit kadang tidak dikerjakan. Berbeda dengan penyelesain soal secara online di permudah, karena kebanyakan kesediaan soalnya berupa pilihan ganda bukan essay. Peserta didik juga berharap kedepannya bisa mengerjakan soal secara online, yang juga menuntut kita untuk menyesuaikan diri dengan perubahan global yang terjadi. Mengerjakan soal secara online itu di permudah, dan menyenangkan. Penilaian menggunakan aplikasi *quizizz* selain aplikasi *teams*. Menjawab soal di *quizizz* seperti bermain permainan. Ada juga yang beranggapan bahwa penilain secara manual lebih seruh dan menyenangkan dari pada penilaian secara online. Namun peserta didik berharap akan penilaian secara online sesuai tuntutan perkembangan global. Peserta didik yang lain mengungkapkan bahwa, penilaian secara manual dan secara online menurutnya sama tergantung minat dan bakat belajar terhadap materi tersebut. Belajar menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia modern yang ada, namun berharap akan penilaian yang mudah dan praktis kedepanya baik secara manual mau pun secara online. Dari hasil wawancara, diperoleh bahwa ada beberapa peserta didik yang telah mengetahui

mengenai aplikasi quizizz dan ada yang belum mengetahui tentang quizizz. Menurut Virgo, sebagian peserta didik telah mengetahui mengenai aplikasi quizizz karena pernah disosialisasikan oleh beberapa dosen dari uncen dalam rangka pengabdian kepada masyarakat. Setelah sosialisasi, ada link soal yang di kirim ke peserta didik untuk dikerjakan. Dengan demikian, peneliti berpikir untuk melakukan penilaian secara online yang bersifat praktis dan interaktif sesuai tuntutan perkembangan teknologi modern yang ada, sehingga penulis memilih aplikasi quizizz yang juga mudah di akses, praktis dan interaktif, yang bersifat permainan untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti menuliskan judul “Pengaruh Assessment dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA YPPK Teruna Bakti Dengan Materi Gelombang Berjalan & Stasioner”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu, one group design. Teknik menentukan sampel secara random sampling. Sampel di ambil dari kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti sebanyak

33 orang peserta didik. Pengumpulan data menggunakan penyebaran kuesioner skala likert. Data kemudian di lakukan analisis statistic deskriptif dan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi Excel dan SPSS versi 29. Adapun persamaan untuk analisis statistik deskriptif:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi responden

N = jumlah data/ sampel

Analisis regresi menggunakan persamaan:

$$Y = a + bX$$

Nilai a dan b dapat dihitung dengan persamaan:

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

dan

$$a = \bar{Y} - b\bar{X}$$

Keterangan:

Y = variable dependen

a = konstanta

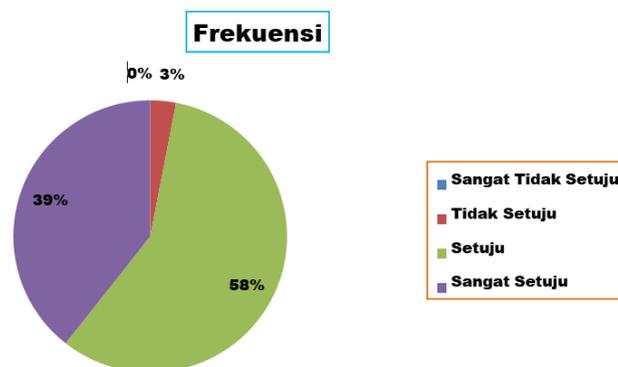
b = koefisien variable X

X = variable independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

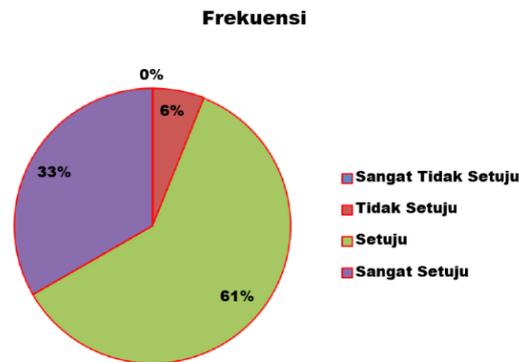
1. Hasil Analisis Deskripsi

Diagram Presentasi Assessment Dengan Apk Quizizz



Gambar 1. Diagram *assessment* dengan apk quizizz

Diagram Presentasi Motivasi Belajar Peserta Didik



Gambar 2. Diagram motivasi belajar

2. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

a. Hasil Uji Normalitas

Dikarenakan jumlah data sampel kurang dari 50, sehingga uji normalitas menggunakan skala Shapiro-Wilk.

Tabel 1. Hasil uji normalitas skala Shapiro-Wilk

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Assessment dengan quizizz	0,784 > 0,05	Normal
Motivasi belajar	0,379 > 0,05	Normal

Berdasarkan skala Shapiro-Wilk untuk uji normalitas angket variable X dan variable Y pada Tabel 1. di peroleh bahwa nilai sig. variabel X $0,784 > 0,05$ dan nilai sig. variabel Y $0,379 > 0,05$ sehingga kedua data tersebut adalah data sebaran berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Linieritas

Dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana karena hanya memiliki satu variable bebas dan satu variable terikat. Berikut di bawah ini adalah output hasil uji linieritas menggunakan

Tabel 2. Interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Tabel 3. Interpretasi nilai korelasi/hubungan

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,704^a	0,495	0,479	6.566

a. Predictors: (Constant), Assessment Dengan Quizizz

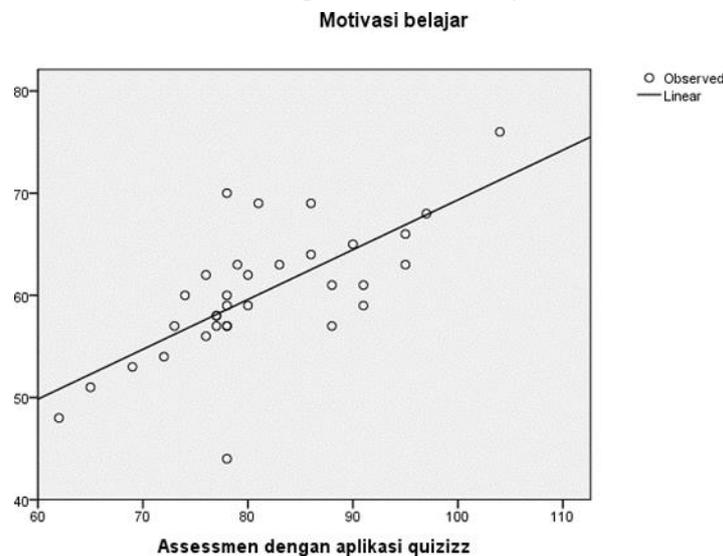
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan Tabel 3. mengenai nilai hubungan atau korelasi di atas

memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0,704 menjelaskan bahwa besarnya

hubungan *assessment* dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik atau variabel X linier terhadap

variabel Y pada penelitian ini. Gambar 3 di bawah ini memperlihatkan grafik regresi linier-nya:



Gambar 3. Grafik linier

c. Uji Korelasi

Uji korelasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *assessment* menggunakan aplikasi

quizizz dengan motivasi belajar peserta didik. Berikut di bawah ini adalah *output* uji korelasi.

Correlations

		Assessment dengan aplikasi quizizz	Motivasi belajar
Assesmen dengan aplikasi quizizz	Pearson Correlation	1	.704**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	33	33
Motivasi belajar	Pearson Correlation	.704**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	33	33

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 4. Hasil Uji Korelasi Person

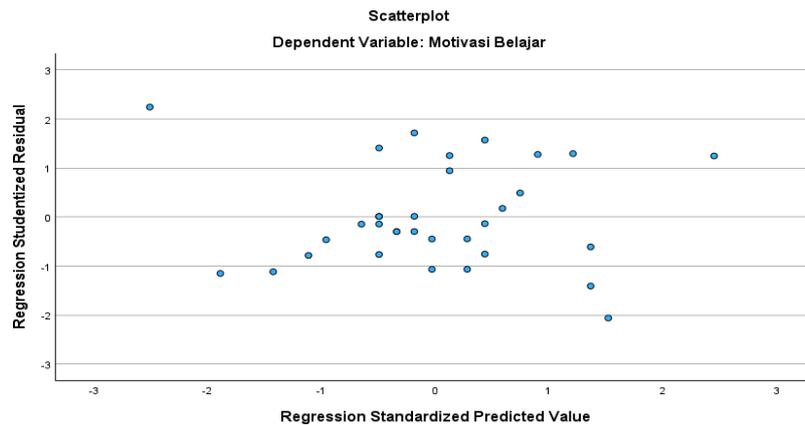
Berdasarkan Gambar 4 dapat diperoleh informasi bahwa nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas dan juga dapat di ambil berdasarkan perbandingan antara nilai r hitung (*Pearson correlation*) $0,704 > 0,344$ r tabel. Dimana r hitung bernilai positif, yang artinya terdapat hubungan yang positif antara variabel *assessment* dengan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, *assessment* dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik

dikategorikan sebagai hubungan yang kuat berdasarkan kriteria interpretasi nilai koefisien korelasi kelas $0,60 - 0,799$ yang dilihat pada Tabel 4.

d. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji heteroskedastisitas untuk mengetahui gejala heteroskedastisitas menggunakan metode grafik *Scatterplot* dalam menjelaskan gejala heteroskedastisitas. Berikut di bawah ini

adalah hasil uji heteroskedastisitas menggunakan metode grafik Scatterplot.



Gambar 5. Gejala heteroskedastisitas grafik Scatterplot

Berdasarkan Gambar 5. diperoleh informasi bahwa grafik Scatterplot tidak berpola. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada grafik Scatterplot sehingga dikatakan mode regresi yang baik dan ideal dan dapat terpenuhi. Artinya ada terdapat kesamaan antara varians maupun residual antara pengamatan yang satu dengan yang lain.

e. Hasil Uji t

Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh assessment dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA YPPK Teruna Bakti, maka peneliti melakukan uji t sebagai langkah membuktikan hipotesa. Berikut di bawah ini adalah hasil uji t menggunakan SPSS versi 29.

Tabel 4. Output Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.426	10.884		1.969	.058
	Assessment Dengan Quizizz	.991	.180	.704	5.512	<.001
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Berdasarkan hasil diatas diperoleh nilai regresi linear sederhana $Y=21,426+0,991X$. Hipotesis penelitian ini di terima bahwa adanya pengaruh assessment dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik.

f. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi untuk mengetahui besar kontribusi pengaruh assessment dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti dalam bentuk presentasi. Berikut di bawah

ini adalah hasil uji koefisien determinasi menggunakan SPSS versi 29.

Tabel 5. Hasil uji koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.704 ^a	0,495	.479	6.566
a. Predictors: (Constant), Assessment Dengan Quizizz				
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar				

Berdasarkan Tabel 5. dapat diperoleh informasi bahwa R square sebesar 0,495 merupakan nilai koefisien determinasi. Bila ketentuannya, nilai R square semakin mendekati angka satu, maka pengaruh variabel *assessment* dengan aplikasi quizizz semakin baik. Namun nilai R square semakin mendekati angka nol, maka pengaruhnya semakin lemah. Jika nilai R sebesar 0,704 di kuadratkan menjadi 0,495616. Karena koefisien determinasi adalah hasil kali R square dengan 100%, maka nilai koefisien determinasi sebesar 49,6%.. Dengan demikian, pengaruh *assessment* dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 49,6 % dengan di kategorikan sebagai pengaruh yang semakin baik. Sedangkan sisah pengaruh sebesar 50,4 % di sebabkan oleh faktor lain.

3. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan dan pengaruh *assessment* dan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti, dengan pengambilan sampel secara random sebanyak 33 peserta didik. Berdasarkan analisis deskripsi yang dilakukan, yang menjelaskan karakteristik sampel penelitian secara umum, dapat dilihat pada data diagram pada Gambar 1. bahwa respon 33 peserta didik terhadap angket skala likert mengenai *assessment* dengan aplikasi *quizizz* di peroleh nilai presentasi sebesar 58% setuju, 39% sangat setuju, 3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju

terhadap *assessment* dengan aplikasi *quizizz*. Hal ini sebagai sikap antusias peserta didik sebagai generasi z atau generasi warga net dalam menghadapi perkembangan teknologi modern yang semakin pesat, yang dimana setiap kehadiran teknologi modern mempengaruhi perilaku mereka dalam hal ini penilaian harian dengan aplikasi *quizizz* yang juga merupakan aplikasi pembelajaran online yang bersifat kreatif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penjelasan pengaruh perkembangan teknologi terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, yaitu adanya pengaruh perkembangan teknologi terhadap aspek bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni bahkan bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari karena seiring berkembangnya ilmu pengetahuan manusia (Maritsa dkk, 2021). Setiap inovasi tentu membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru manusia beraktivitas. Tetapi juga tidak terlepas dari hal-hal merugikan lainnya (Jamun, 2018). Aplikasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran tetapi juga sebagai media penilaian secara online, yang mudah di akses dan bersifat *gamming* pada setiap soal yang di kerjakan sehingga membuat penilaian menjadi menarik, kreatif dan interaktif terhadap peserta didik agar menghindari rasa jenuh dan bosan dalam menyelesaikan soal. Dimana penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa penggunaa *quizizz* dalam penilaian

sangatlah mudah, bisa di akses melalui link dan kode tugas untuk tugas rumah dan kode join untuk penilaian secara langsung (live) (Dewi, 2020).

Ada pun analisis deskripsi respon dari 33 peserta didik mengenai motivasi belajar peserta didik setelah mengerjakan tugas dengan aplikasi quizizz. Di lihat dari data diagram pada Gambar 2. di peroleh data presentasi frekuensi sebesar 61% setuju, 33% sangat setuju, 6% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju untuk pernyataan sikap reponden mengenai motivasi belajar peserta didik. Dari data persen yang di peroleh, dapat menjelaskan bahwa 94% menyetujui adanya pengaruh *assessment* dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar 6% menyatakan tidak. Dengan demikian, dapat di jelaskan bahwa ada peluang besar 94% yang menggambarkan terdapat pengaruh *assessment* dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti.

1. Hubungan Antar Variabel Assessment Menggunakan Quizizz Dengan Variable Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji linieritas pada Tabel 2. dan uji korelasi pada Gambar 4. untuk mengetahui hubungan antara variabel *assessment* menggunakan aplikasi quizizz dengan variabel motivasi belajar peserta didik diperoleh data bahwa nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas dan juga dapat diambil berdasarkan perbandingan antara nilai *r* hitung (*pearson correlation*) sebesar $0,704 > 0,344$ *r* tabel 5% untuk 33 sampel. Di mana *r* hitung bernilai positif, yang artinya terdapat hubungan yang positif antara variabel *assessment* dengan aplikasi quizizz dan motivasi belajar peserta didik. Nilai positif menjelaskan bahwa semakin baik melakukan penilaian dengan aplikasi quizizz, semakin memotivasikan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan Tabel 2. mengenai kriteria hubungan antar variabel, dapat dilihat bahwa nilai korelasi sebesar 0,704 berada diantara interval 0,60-0,799 dengan

kategori kuat. Dengan demikian, terdapat hubungan antara *assessment* menggunakan aplikasi quizizz dengan motivasi belajar peserta didik dengan di lihat dari nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas dan juga nilai *r* hitung (*pearson correlation*) (positif) sebesar $0,704 > 0,344$ *r* tabel. Di mana berdasarkan nilai *r* hitung sebesar 0,704, hubungan antara kedua variabel dikategorikan dalam hubungan yang kuat.

Hubungan antara kedua variabel terjadi karena adanya sebab – akibat antara variabel *assessment* menggunakan aplikasi quizizz dengan motivasi belajar atau dapat dikatakan juga *assessment* menggunakan quizizz dapat memotivasikan peserta didik dalam belajar dan sebagai akibatnya, efektifitas penilaian menggunakan aplikasi quizizz dapat ditinjau dari aspek motivasi belajar peserta didik. Sebagai mana di jelaskan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar (Yulianti, 2021). Efektifitas menggunakan aplikasi quizizz dapat di lihat dari dua aspek, yaitu aspek motivasi dan hasil belajar peserta didik (Wijayanti dkk, 2021). Dengan demikian, terdapat hubungan *assessment* menggunakan aplikasi quizizz dengan motivasi belajar karena adanya sebab – akibat antara kedua variabel tersebut.

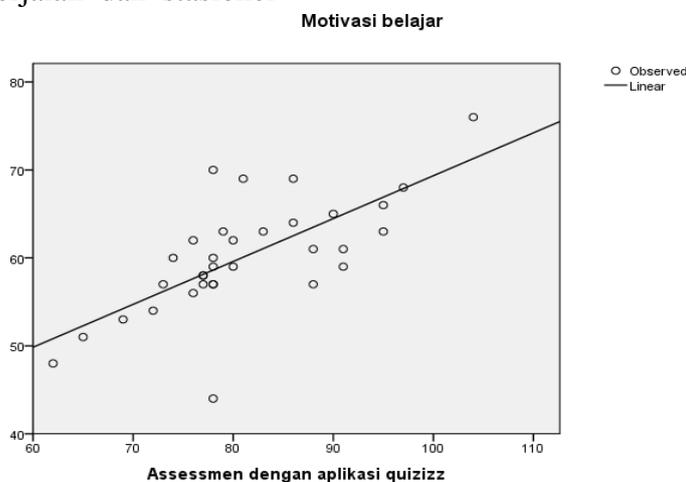
2. Pengaruh Assessment Dengan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastisitas, uji hipotesis (*t-test*) dan uji koefisien determinasi dapat diperoleh hasil bahwa data angket variabel *assessment* dengan aplikasi quizizz dan data angket variabel motivasi belajar adalah data sebaran berdistribusi normal karena nilai sig. variabel X sebesar $0,784 > 0,05$ nilai probalitas dan nilai sig. variabel Y sebesar $0,379 > 0,05$ nilai probalitas. Dengan demikian, peneliti melakukan uji parametrik selanjutnya, dengan uji linieritas dan korelasi diperoleh informasi bahwa terdapat hubungan yang linier atau terdapat hubungan sebesar

0,704 yang signifikan. Selanjutnya, berdasarkan grafik Scatterplot di peroleh informasi bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada uji tersebut (homokedastisitas) karena titik-titik menyebar tanpa ada pola yang jelas di bagian atas, bawah atau sekitar angka nol. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel *assessment* menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik semakin akurat.

Hipotesis untuk penelitian ini juga dapat diterima setelah uji hipotesis melalui uji t di peroleh hasil bahwa nilai t hitung sebesar 5,512. Maka, t hitung $5,512 > 1.692$ t-tabel untuk 5% data 33 sampel. Hasil uji-t juga dapat diputuskan berdasarkan nilai signifikansi. Di mana nilai sig. $0,001 < 0,05$ nilai probabilitas. Dengan demikian, hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh *assessment* dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA YPPK Teruna Bakti dengan materi gelombang berjalan dan stasioner

dapat diterima. Pada uji koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0,495 yang merupakan nilai koefisien determinasi. Karena nilai presentasi koefisien determinasi adalah hasil kali R *square* dengan 100%, maka nilai presentasi koefisien determinasi sebesar 49,6%. Dengan demikian, pengaruh *assessment* dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 49,6 %. Sedangkan sisa pengaruh sebesar 50,4 % disebabkan oleh faktor lain, sebagaimana dijelaskan dalam (Febriyanti, 2020) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, yaitu cita-cita peserta didik, kemampuan peserta didik, kondisi fisik dan psikologi, kondisi lingkungan hidup, unsur dinamis dan kesiapan guru dalam mengajar. Berikut adalah persamaan regresi linier sederhana $Y = 21,426 + 0,991X$. Dengan grafik linier antar variabel sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik linier

Variabel *assessment* menggunakan aplikasi *quizizz* dapat dikatakan mempengaruhi variabel motivasi belajar karena berdasarkan nilai presentasi kontribusi variabel *assessment* menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap variabel motivasi belajar sebesar 49,6% pada uji koefisien determinasi. Hal ini menunjukkan bahwa untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dapat

disebabkan oleh *assessment* menggunakan aplikasi *quizizz* dengan nilai kontribusi sebesar 49,6%.

Oleh karena hipotesis penelitian di terima, maka penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa penilaian *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Menurut Santosa dan Yulianti (2020) menjelaskan bahwa

pemberian kuis sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 7 Kerinci. Selain itu, menurut Sari (2018) penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan pemahan konsep rata-rata peserta didik. Kusuma (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media quiz pada kegiatan penutup pembelajaran fisika materi usaha dan energi sudah efektif di SMA Masehi Kudus kelas X IPA. Penjelasan dalam (Wiwit dkk, 2016) bahwa metode pembelajaran quiz team untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di kelas XI IPA 2 SMA Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Guscipto (2017) dalam skripsi-nya juga menjelaskan bahwa penerapan teknik quiz tim dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Giwangan, Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

a. kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara assessment dengan aplikasi quizizz dan motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti, yang di buktikan melalui nilai korelasi atau hubungan sebesar 0,704 yang merupakan tingkat korelasi kuat pada uji linieritas.

Selain itu, terdapat pengaruh assessment dengan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPA-2 SMA YPPK Teruna Bakti, dengan tingkat pengaruhnya sebesar 49,6 % dengan kategori tingkat hubungan yang kuat. Sedangkan sisah pengaruh sebesar 50,4 % disebabkan oleh faktor lain seperti cita-cita peserta didik, kemampuan peserta didik, kondisi fisik dan psikologi, kondisi lingkungan hidup, unsur dinamis dan kesiapan guru dalam mengajar. Berikut adalah persamaan regresi linier sederhana $Y = 21,426 + 0,991X$.

b. saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti dapat merekomendasikan penilaian harian menggunakan aplikasi quizizz untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.
2. Peneliti merekomendasikan aplikasi quizizz dalam proses penilaian harian kepada SMA YPPK Teruna Bakti.

REFERENSI

- Dewi (2020). *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Dalam SKRIPSI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Febriyanty. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SD Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh*. Dalam SKRIPSI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Guscipto. (2018). Penerapan Strategi Active Learning Teknik Kuis Tim Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1981-1992.
- Haryati, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya*. Dalam SKRIPSI, Fakultas Tarbiyah Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hasyim. (2014). Penerapan Fungsi Guru Dalam Proses Pembelajaran. *AULADUNA*, 1(2), 265-276.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1-136.

- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Dikutip dari <https://repository.usd.ac.id/37682/>
- Maritsa. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Munib, A. (2010). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Salsabila. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.
- Santosa, T. A., & Yulianti, S. (2020). Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Siswa di SMA Negeri 7 Kerinci. *Science Education and Application Journal (SEAJ) Pendidikan IPA Universitas Islam Lamongan*, 2(2), 79-87.
- Sari, D. P. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63-72.
- Wijayanti, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 347-356.
- Wiwit P. S. Y. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Quiz Team untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI IPA 2 SMA Al Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 46-54.
- Yulianti, R. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta*. Dalam SKRIPSI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.