Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional

Sofiatul Asral¹, R Chandra^{1*}

¹Jurusan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Padang
Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang 25131 INDONESIA

*e-mail: rchandra@ft.unp.ac.id

(Diajukan: 24 April 2021, direvisi: 30 Mei 2021, disetujui: 1 Juni 2021)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan media evaluasi pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah Quasi Experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Berdasarkan hasil penelitian data ke dua sampel berdistribusi normal karena nilai signifikansi (sig) $> 0,05$. Ke dua sampel pada penelitian ini homogen karena harga F hitung ($1,681$) $< F$ tabel ($2,271$). Pada uji hipotesis didapatkan harga t_{hitung} ($0,69$) lebih kecil dari t_{tabel} ($2,03$). Maka pada penelitian ini H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Media evaluasi pembelajaran, Quizizz, Konvensional, Motivasi Belajar.

Abstract

The purpose of this study is to determine whether there are differences in student learning motivation using quizizz learning evaluation media with conventional learning evaluation media. This type of research is a Quasi Experiment design with Nonequivalent Control Group Design. Based on the results of research, the data for the two samples are normally distributed because the significance value (sig) > 0.05 . The two samples in this study are homogeneous because the value of F count (1.681) $< F$ table (2.271). In the hypothesis test, the value t count (0.69) is smaller than t table (2.03). So in this study H_0 is accepted and H_a is rejected, which means that there is no significant difference between student learning motivation using quizizz learning evaluation media and students using conventional learning evaluation media.

Keywords: Learning evaluation media, Quizizz, Conventional, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini sangatlah pesat, dalam dunia pendidikan saja pembelajaran sudah banyak menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Dengan *e-learning* proses pembelajaran menjadi sangat mudah dan efisien, karena dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah, sehingga waktu evaluasi tidak terikat pada jam pembelajaran saja.

Salah satu media yang bisa digunakan sebagai evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu quizizz. Quizizz adalah sebuah web tools yang dapat membuat permainan kuis interaktif untuk dipakai pada saat pembelajaran di kelas. Bersifat online, menyenangkan serta bisa langsung kita peroleh hasilnya. Selain itu quizizz dapat memberikan data statistik tentang kinerja siswa dan kita sebagai guru dapat mendownload data statistik ini dalam bentuk *spreadsheet excel*.

Saat sekarang ini hampir semua sekolah telah memiliki laboratorium komputer dan jaringan internet yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung adanya evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Selain itu hampir seluruh siswa dan guru sudah memiliki *smartphone* dan laptop yang memiliki jaringan internet sendiri, hal ini sangat mendukung dan memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning*.

Berdasarkan observasi pada saat melaksanakan PLK pada semester Juli-Desember 2019, penulis menemukan hampir seluruh siswa melakukan kecurangan ketika mengerjakan soal, ada yang menyontek, memberikan contekan dan bahkan ada yang melihat buku dan *smartphone*. Siswa yang mencontek menunjukkan perilaku motivasi belajar yang rendah sehingga dapat menemui berbagai macam kesulitan dalam belajar, selain itu siswa yang motivasi belajarnya rendah memiliki tingkat pemahaman yang tidak memadai dalam menyelesaikan tes [1]. Hal negatif tersebut sebenarnya dapat dialihkan ke hal yang positif yaitu dengan memanfaatkan media evaluasi pembelajaran yang berbasis *e-learning* ini.

Dengan memanfaatkan media evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu guru dalam penilaian hasil belajar siswa. Selain itu juga diharapkan siswa dapat menggunakan *smartphone* ke hal yang positif sebagai penunjang proses pembelajaran. Sehingga dapat mengurangi terjadinya kecurangan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Definisi Media

Media adalah sesuatu yang digunakan sebagai alat, perantara, dan sarana dalam proses komunikasi [2].

Evaluasi Pembelajaran

1. Definisi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan informasi supaya dapat mengetahui perkembangan, kemajuan, pencapaian belajar siswa, dan keefektifan pengajaran guru [3].

2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran yaitu untuk mengetahui keefektifan sistem pembelajaran yang menyangkut tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian [4].

Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar yaitu adanya suatu dorongan internal dan eksternal pada diri siswa dalam belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui beberapa indikator dan unsur yang mendukung [5].

2. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi dalam belajar yaitu (a)Mendorong manusia agar berbuat dalam setiap kegiatan yang akan dikerjakan (b)Menentukan arah serta perbuatan ke tujuan yang akan dicapai (c)Menyeleksi perbuatan bermanfaat mana yang harus dikerjakan dan yang harus disisihkan untuk mencapai tujuan [6].

Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO)

Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) adalah suatu pelajaran yang mencakup pembahasan tentang ilmu dasar teknik otomotif yaitu tentang peralatan-peralatan kerja yang digunakan di bengkel otomotif. Pembelajarannya mencakup tentang pengenalan alat, bagaimana cara penggunaan alat, dan cara perawatan alat tersebut. Di dalam pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif ini terdapat beberapa materi pembelajaran diantaranya adalah *hand tools*, *power tools*, *special service tools* dan lain sebagainya. Sehingga dengan mempelajari Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif ini siswa dapat mengenali, menggunakan, serta merawat peralatan-peralatan kerja yang ada di bengkel otomotif.

Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional

Media evaluasi pembelajaran konvensional adalah media yang digunakan oleh guru selama ini untuk melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran. Penilaian pada media konvensional dilakukan dengan cara tes tertulis dengan memanfaatkan kertas dan alat tulis.

Quizizz

Quizizz adalah sebuah web tools yang dapat membuat permainan kuis interaktif untuk dipakai pada saat pembelajaran di kelas. Bersifat online, menyenangkan serta bisa langsung kita peroleh hasilnya. Selain itu quizizz dapat memberikan data statistik tentang kinerja siswa dan kita sebagai guru dapat mendownload data statistik ini dalam bentuk *spreadsheet excel*.

METODE

Metode pada penelitian ini yaitu metode *Quasi Experiment*. *Quasi Experiment* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, tapi tidak bisa berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [7]. Desain penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

Peneliti menggunakannya karena kelompok penelitian tidak diambil secara random.. Disini peneliti memilih satu kelas untuk dijadikan populasi penelitian. Selanjutnya satu kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok, sehingga terdapat dua sampel penelitian. Kemudian pada kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) berupa tes menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz pada kelompok eksperimen dan memberikan perlakuan (*treatment*)

berupa tes dengan menggunakan evaluasi pembelajaran secara konvensional pada kelompok kontrol.

Perlakuan disini diberikan sebanyak tiga kali pada setiap kelompok. Dan setelah itu peneliti memberikan *posttest* berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan pada kedua kelompok tersebut. Sehingga nantinya dapat diketahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Perhitungan Statistik Motivasi Belajar

		Motivasi awal kelompok eksperimen	Motivasi akhir kelompok eksperimen	Motivasi awal kelompok kontrol	Motivasi akhir kelompok kontrol
N	Valid	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0
Mean		129.56	136.44	130.28	131.39
Std. Error of Mean		1.824	2.563	2.739	1.977
Median		130.00	136.50	129.50	130.00
Mode		125	131	118 ^a	126
Std. Deviation		7.740	10.875	11.620	8.389
Variance		59.908	118.261	135.036	70.369
Range		30	43	43	28
Minimum		110	114	106	120
Maximum		140	157	149	148
Sum		2332	2456	2345	2365

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Menurut tabel 1 menjelaskan hasil perhitungan statistik motivasi belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Motivasi awal kelompok eksperimen yaitu N sebanyak 18, Mean/rata-rata 129.56, Median 130.00, Mode/Modus 125, Standar Deviasi 7.740, Varian 59.908, Range 30, Minimum 110, Maksimum 140, dan Sum/skor keseluruhan 2332. Motivasi akhir kelompok eksperimen yaitu N sebanyak 18, Mean/rata-rata 136.44, Median 136.50, Mode/Modus 131, Standar Deviasi 10.875, Varian 118.261, Range 43, Minimum 114, Maksimum 157, dan Sum/skor keseluruhan 2456. Motivasi awal kelompok kontrol yaitu N sebanyak 18, Mean/rata-rata 130.28, Median 129.50, Mode/Modus 118, Standar Deviasi 11.620, Varian 135.036, Range 43, Minimum 106, Maksimum 149, dan Sum/skor keseluruhan 2345. Dan motivasi akhir kelompok kontrol yaitu N sebanyak 18, Mean/rata-rata 131.39, Median 130.00, Mode/Modus 126, Standar Deviasi 8.389, Varian 70.369, Range 28, Minimum 120, Maksimum 148, dan Sum/skor keseluruhan 2365

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi awal kelompok eksperimen	.148	18	.200*	.921	18	.135
Motivasi akhir kelompok eksperimen	.086	18	.200*	.985	18	.986
Motivasi awal kelompok kontrol	.100	18	.200*	.969	18	.772
Motivasi akhir kelompok kontrol	.130	18	.200*	.948	18	.400
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Menurut tabel 2 nilai sig masing-masing yaitu motivasi awal kelompok eksperimen 0,135, motivasi akhir kelompok eksperimen 0,986, motivasi awal kelompok kontrol 0,772, motivasi akhir kelompok kontrol 0,400. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan kualifikasi yaitu (a) Apabila nilai sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal (b) Apabila nilai sig > 0,05, maka data berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikansi (sig) > 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Kelompok Eksperimen (X1)	Kelompok Kontrol (X2)
N	18	18
Dk (n-1)	17	17
Varian	118.261	70.369
Fhitung	118.261/70.369= 1.681	
Ftabel	2.272	
Hasil	Homogen	

Kriteria pengujian homogenitas yaitu (a) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data tidak homogen (b) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data homogeny. Dari hasil uji homogenitas dapat dikatakan bahwa kedua sampel homogen karena harga F_{hitung} sebesar 1,681 lebih kecil dari harga F_{tabel} sebesar 2,271.

Tabel 4. Data Uji Hipotesis

No	Kelompok Eksperimen (X1)	Kelompok Kontrol (X2)
1	125	126
2	157	126
3	136	122
4	144	134
5	155	148
6	143	129
7	129	122
8	139	121
9	135	141
10	141	138

No	Kelompok Eksperimen (X1)	Kelompok Kontrol (X2)
11	131	126
12	137	120
13	138	140
14	114	144
15	133	129
16	147	131
17	131	131
18	121	137
n	18	18
$\bar{X}$	136.44	131.39
S	10.875	8.389
S^2	118.261	70.369

Menurut tabel 4 maka diperoleh hasil uji hipotesis yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\
 t &= \frac{136.44 - 131.39}{\sqrt{\frac{118,261}{18} + \frac{70,369}{18} \left(\frac{10,875}{\sqrt{18}}\right) \left(\frac{8,389}{\sqrt{18}}\right)}} \\
 t &= \frac{136.44 - 131.39}{\sqrt{\frac{118,261}{18} + \frac{70,369}{18} \left(\frac{10,875}{4,24}\right) \left(\frac{8,389}{4,24}\right)}} \\
 t &= \frac{5,05}{\sqrt{6,57 + 3,91(2,56)(1,98)}} \\
 t &= \frac{5,05}{\sqrt{10,48 (5,06)}} \\
 t &= \frac{5,05}{\sqrt{53,02}} \\
 t &= \frac{5,05}{7,28} \\
 t &= \frac{5,05}{7,28} \\
 t &= 0,69
 \end{aligned}$$

Setelah didapatkan harga t_{hitung} , selanjutnya bandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 18 + 18 - 2 = 34$. Dengan taraf kesalahan 0,05 maka didapatkan harga $t_{tabel} = 2,03$. Kriteria pengujian hipotesis yaitu (a) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak (b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa harga t_{hitung} 0,69 lebih kecil dari t_{tabel} 2,03. Maka pada penelitian ini hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a)

ditolak. Yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Pembahasan

Penelitian terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dan kelompok kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional. Perlakuan (*treatment*) diberikan sebanyak 3 kali pada masing-masing kelompok.

Dari hasil penelitian didapatkan rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 129,56, dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 136,44. Jadi setelah diberikan perlakuan (*treatment*), motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz naik sebesar 6,88%.

Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata motivasi belajar kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 130,28, dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 131,39. Jadi setelah diberikan perlakuan (*treatment*), motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional naik sebesar 1,11%.

Jika dibandingkan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*) terdapat perbedaan motivasi belajar sebesar 5,05%. Yang mana motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 136,44 dan kelompok kontrol 131,39.

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji T didapat t_{hitung} 0,69 dan t_{tabel} 2,03 berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dengan media evaluasi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Dari hasil didapatkan media evaluasi pembelajaran quizizz memberikan pengaruh sebesar 6,88% dan media evaluasi pembelajaran konvensional sebesar 1,11%. Setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok maka terdapat perbedaan motivasi belajar sebesar 5,05%. Setelah dilakukan uji hipotesis didapatkan hasil didapat t_{hitung} 0,69 dan t_{tabel} 2,03 berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media evaluasi

pembelajaran quizizz dengan siswa yang menggunakan media evaluasi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, maka dapat diperoleh saran-saran sebagai berikut: Saran pertama penulis menyarankan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru di sekolah dapat menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz. Atau bisa menggunakan media evaluasi pembelajaran lain yang bisa meningkatkan motivasi belajar lebih dari media evaluasi pembelajaran quizizz dan konvensional. Saran kedua penulis berharap dengan hasil penelitian ini semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang akan datang.

REFERENSI

- [1] Hartanto, Dody. 2010. *Bimbingan & Konseling Menyontek: Mengungkap Akar Masalah dan Solusinya*. Jakarta Barat: Indeks.Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- [2] Rohani, Ahmad. 2007. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Ratnawulan & Rusdiana. 2014. *Evaluasi Pembelajaran: Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia
- [4] Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [5] Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- [6] A.M, Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.