# LAPORAN JURNAL PENELITIAN

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI MTs Al-ITTIHADIYAH LAUT DENDANG

**Indah Syasmita, Latifah Annisa, Dinda Mafirah**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**AMAL BAKTI SUMATERA UTARA**
**MEDAN**
**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**
**LAPORAN JURNAL PENELITIAN**
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN AMAL BAKTI**

1. Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang.
2. Penulis : Indah Syasmita, Latifah Annisa, Dinda Mafirah
3. Sumber Dana : STKIP Amal Bakti

**Mengetahui,**
**Ketua LPPM**

**Azizah Yusra Amaliyah Hrp, M.Pd**
**NIDN. 0119049401**

**Peneliti**

**Indah Syasmita, M.Pd**
**NIDN. 0115089501**

**Menyetujui,**
**Ketua STKIP Amal Bakti**

**Dr. Ahmad Calam, MA**
**NIDN. 0116026802**

# KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. Serta Sholawat dan Salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

*Alhamdulillahirabbil'alaamiin,* laporan jurnal penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang". Telah terlaksana dengan baik dan semestinya.

Laporan jurnal penelitian ini dapat terlaksana atas dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Amal Bakti
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Amal Bakti

Kami berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan semoga dapat berlanjut dengan program lain yang dapat berkontribusi pada peningkatan keilmuan dan kemaslahatan umat. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Maret 2025

**Indah Syasmita, M.Pd**

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... i
DAFTAR ISI ..... iii
BAB I PENDAHULUAN ..... 1
BAB II KAJIAN TEORITIS ..... 3
BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 6
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 6
A. Hasil Penelitian ..... 6
B. Pembahasan ..... 18
BAB V SIMPULAN ..... 19
DAFTAR PUSTAKA ..... 20

# BAB I
# PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuntut adanya transformasi signifikan dalam proses pembelajaran. Peran guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (OECD, 2018). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi elemen integral dalam kehidupan sehari-hari, dan penerapannya di dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), merupakan suatu keniscayaan untuk menghadapi tantangan global dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan abad ke-21. Mata pelajaran Informatika, sebagai disiplin ilmu yang secara langsung berkaitan dengan TIK, memiliki peran sentral dalam membekali siswa dengan kompetensi digital yang relevan.

Namun, dalam praktik pembelajaran Informatika di lapangan, seringkali ditemukan bahwa motivasi belajar siswa cenderung bervariasi. Pendekatan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional atau ceramah, serta materi yang dianggap abstrak oleh sebagian siswa, dapat menurunkan motivasi belajar dan antusiasme mereka. Padahal, **motivasi belajar** merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2012). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, ulet, dan gigih dalam menghadapi tantangan belajar.

Dalam upaya mengatasi permasalahan motivasi belajar, berbagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dikembangkan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah **aplikasi Quizizz**. Quizizz merupakan platform kuis daring interaktif yang memungkinkan guru membuat soal dan siswa menjawabnya melalui perangkat digital seperti ponsel pintar atau komputer. Aplikasi ini dirancang dengan elemen gamifikasi, seperti poin, *leaderboard*, dan *avatar* yang menarik, sehingga dapat mengubah

suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif (Lie, dkk., 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Kapp, 2012; Hamari & Koivisto, 2014).

MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang, sebagai lembaga pendidikan yang berlokasi di Medan, Sumatera Utara, juga menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Meskipun fasilitas dasar TIK mungkin telah tersedia, optimalisasi penggunaannya dalam pembelajaran masih perlu dieksplorasi. Penggunaan aplikasi inovatif seperti Quizizz memiliki potensi besar untuk mengubah dinamika kelas, dari yang pasif menjadi lebih interaktif dan partisipatif, yang pada gilirannya diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji secara empiris **efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang**. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan, serta menjadi masukan berharga bagi guru dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan.

# BAB II
# KAJIAN TEORITIS

## 1) Konsep Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk mencapai tujuan belajar (Uno, 2012). Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu tindakan, termasuk dalam konteks pembelajaran. Motivasi dapat dikategorikan menjadi motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri, seperti motivasi belajar dan rasa ingin tahu) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar, seperti hadiah, pujian, atau nilai). Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa akan memengaruhi proses dan hasil belajar yang dicapai. Menurut Woolfolk (2009), motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk terlibat aktif, persisten, dan berorientasi pada penguasaan materi.

## 2) Pembelajaran Informatika

Mata pelajaran Informatika adalah bidang studi yang mempelajari konsep dasar, prinsip, dan praktik teknologi informasi dan komunikasi, serta dampak sosialnya. Pembelajaran Informatika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional, literasi digital, dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Materi dalam Informatika seringkali melibatkan konsep abstrak seperti algoritma, pemrograman, dan jaringan komputer, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

### 3) Konsep Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen desain permainan dan prinsip-prinsip permainan dalam konteks non-permainan (Deterding, dkk., 2011). Dalam pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan menambahkan unsur-unsur menyenangkan yang biasa ditemukan dalam permainan, seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan hadiah (Kapp, 2012). Hamari dan Koivisto (2014) menegaskan bahwa gamifikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif dan kompetisi yang sehat di antara siswa.

### 4) Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Quizizz adalah platform kuis daring interaktif berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis dan latihan soal yang dapat diakses siswa secara *real-time* atau sebagai pekerjaan rumah (Lie, dkk., 2020). Fitur-fitur Quizizz yang mendukung peningkatan motivasi antara lain:

- Mode Interaktif: Siswa dapat menjawab pertanyaan langsung dari perangkat mereka.
- Umpan Balik Instan: Siswa segera mengetahui jawaban benar atau salah setelah menjawab.
- Elemen Gamifikasi: Poin, *leaderboard*, *power-up*, dan musik latar menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan.

- Fleksibilitas: Dapat digunakan untuk format kuis individu, tim, atau sebagai penugasan mandiri.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional, meningkatkan partisipasi aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

**5) Hubungan antara Penggunaan Quizizz dan Motivasi Belajar**

Berdasarkan tinjauan teori gamifikasi dan karakteristik Quizizz, terdapat asumsi kuat bahwa penggunaan aplikasi ini dapat secara positif memengaruhi motivasi belajar siswa. Desain yang menyerupai permainan, tantangan yang diberikan, dan umpan balik yang cepat, semuanya berkontribusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memicu dorongan internal siswa untuk berpartisipasi dan berhasil. Sejalan dengan teori motivasi, elemen kompetisi sehat dan pengakuan (melalui *leaderboard*) dapat menjadi stimulus ekstrinsik yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Pekrun, 2006).

# BAB III
# METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan kelompok eksperimen (yang menggunakan Quizizz) dengan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional) tanpa perlu melakukan randomisasi penuh pada subjek penelitian, yang seringkali sulit dilakukan dalam konteks pendidikan di sekolah.

Penelitian akan dilaksanakan di MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang, Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, selama periode pembelajaran mata pelajaran Informatika. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian akan dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pertimbangan karakteristik yang relatif dengan kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan kuesioner. Teknik observasi digunakan untuk melihat Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang.

. Sedangkan kuesioner motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media yang gunakan oleh guru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz yang kemudian dengan data tersebut dilakukan pengkategorian terhadap kemampuan guru berdasarkan tingkat kemampuan. Sedangkan teknik statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik komparasi dengan membandingkan motivasi belajar siswa berdasarkan tingkat kemampuan guru menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan uji One Way Anova dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Sebelum uji One Way Anova dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov sedangkan uji homogenitas data dilakukan dengan uji Levene dengan taraf signifikan 0,05.

# BAB IV
# HASIL DAN PEMBAHASAN

## A. Deskripsi Data Penelitian

### Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Eksperimen (Penggunaan Quizizz) Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang

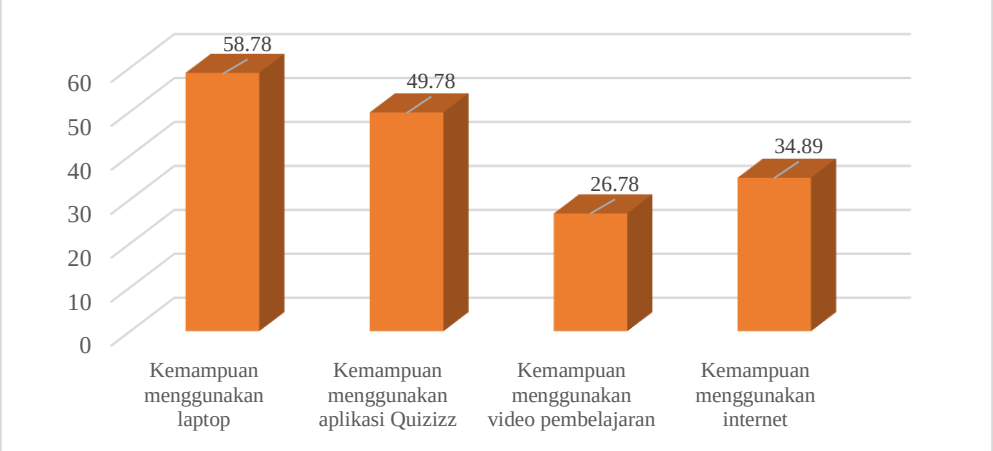
Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang dapat di lihat pada table berikut :

**Tabel 4.1** Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

(Penggunaan Quizizz)

| No | Indikator | Butir Item | Jumlah Skor |
|---|---|---|---|
| 1 | Kemampuan menggunakan laptop | 19 | 58,78 |
| 2 | Kemampuan menggunakan aplikasi *Quizizz* | 18 | 49,78 |
| 3 | Kemampuan menggunakan video pembelajaran | 9 | 26,78 |
| 4 | Kemampuan menggunakan internet | 14 | 34,89 |
| **Jumlah** | | **60** | **170,22** |

Untuk lebih jelas, di bawah ini disajikan secara visual Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang.



**Gambar 4.1** Histogram Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang .

**Tabel 4.2** Kategori Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

| Kategori | Rentang Skor |
|---|---|
| Rendah | X < 140 |
| Sedang | 140 ≤ X < 220 |
| Tinggi | 220 ≤ X |

Berdasarkan tabel 4.2, didapatkan bahwa jumlah skor kemampuan guru adalah 170,22. Nilai tersebut berada diantara 140 ≤ X < 220. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT di Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang tergolong ***sedang*.**

**a. Kategorisasi Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di**

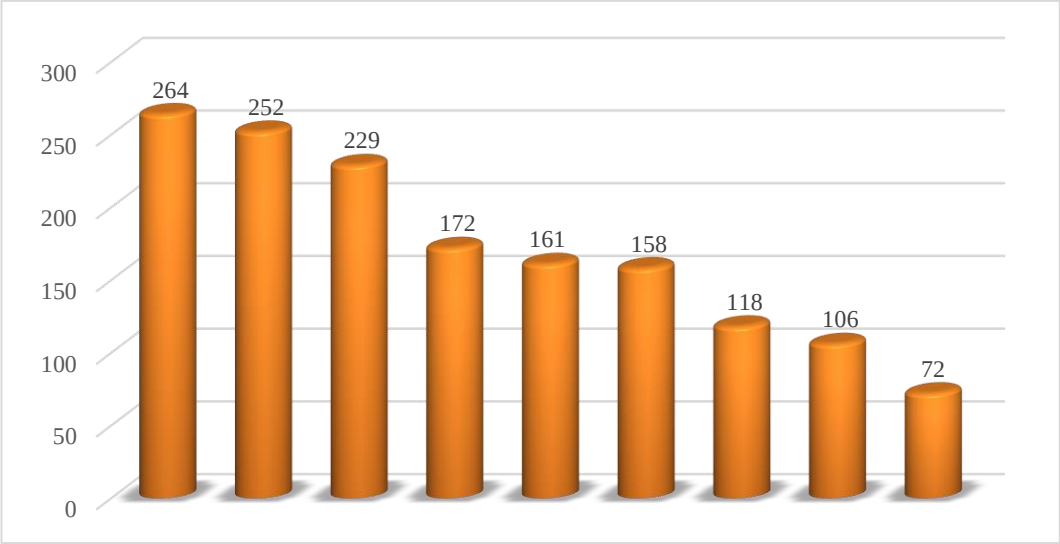
Kategorisasi kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT pada masing-masing Sekolah Dasar di Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3** Kemampuan Guru pada penggunaan Quizizz pada Masing-masing kelas Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang.

| No | Indikator | Butir Item | Guru | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | G 1 | G 2 | G 3 | G 4 | G 5 | G 6 | G 7 | G 8 | G 9 |
| 1 | Kemampuan menggunakan laptop | 19 | 85 | 87 | 55 | 34 | 53 | 44 | 89 | 54 | 28 |
| 2 | Kemampuan menggunakan *aplikasi quizizz* | 18 | 75 | 62 | 50 | 37 | 47 | 40 | 75 | 44 | 18 |
| 3 | Kemampuan menggunakan video pembelajaran | 9 | 40 | 37 | 28 | 16 | 26 | 17 | 41 | 26 | 10 |
| 4 | Kemampuan menggunakan internet | 14 | 52 | 43 | 39 | 19 | 35 | 17 | 59 | 34 | 16 |
| **Jumlah** | | 60 | 252 | 229 | 172 | 106 | 161 | 118 | 264 | 158 | 72 |

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dideskrpsikan sebagai berikut: (1) Jumlah skor efektivitas dan motivasi belajar di Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang sekitar 25 orang, nilai ini berada pada rentang 220 ≤ X. Dengan demikian efektivitas dan motivasi belajar tergolong *tinggi*; (2) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 1 adalah 229, nilai ini berada pada rentang 220 ≤ X. Dengan demikian kemampuan guru 1 tergolong *tinggi*; (3) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 2 adalah 172, nilai ini berada pada rentang antara 140 ≤ X < 220. Dengan demikian kemampuan guru 2 *sedang*; (4) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 3, nilai ini berada pada rentang X < 140. Dengan demikian kemampuan guru 3 tergolong *rendah*; (5) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru SD 4, nilai ini berada pada rentang antara 140 ≤ X < 220. Dengan demikian kemampuan guru 4 tergolong *sedang*; (6) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 5, nilai ini berada pada rentang X < 140. Dengan demikian kemampuan guru 5 tergolong *rendah*; (7) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 6, nilai ini berada pada rentang 220 ≤ X. Dengan demikian kemampuan guru 6 tergolong *tinggi*; (8) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 7, nilai ini berada pada rentang antara 140 ≤ X < 220. Dengan demikian kemampuan guru 7 tergolong *sedang*; dan (9) Jumlah skor kemampuan yang didapatkan oleh guru 8, nilai ini berada pada rentang X < 140. Dengan demikian kemampuan guru 8 tergolong *rendah*.

Untuk lebih jelas, kategori kemampuan guru pada masing-masing sekolah dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini.




**Gambar 4.2** Histogram Kemampuan Guru

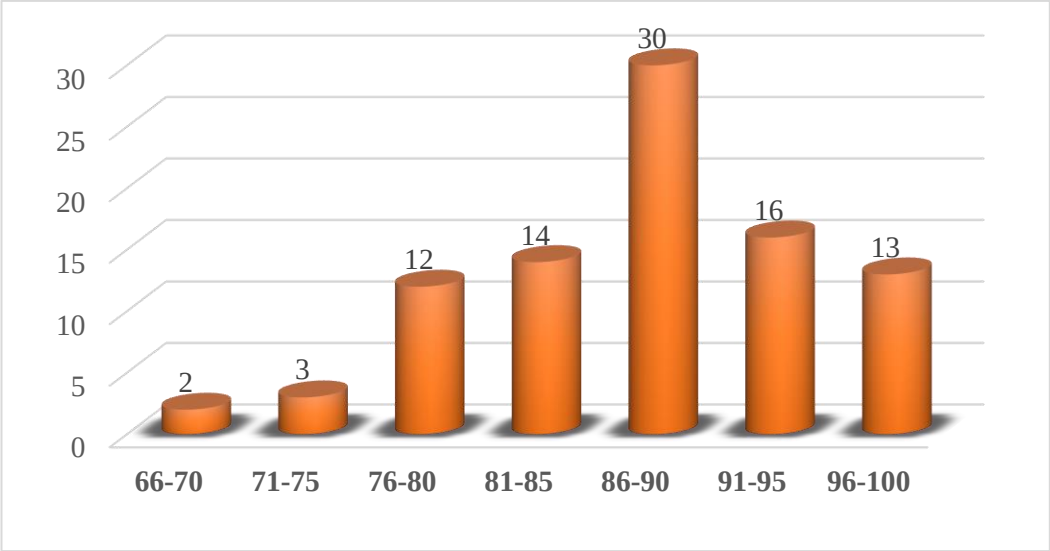
**b. Motivasi Belajar Siswa yang Diajar oleh Guru Berkompetensi Tinggi**

Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi tinggi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Tinggi

| **Motivasi belajar** | | |
|---|---|---|
| **Interval** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 66-70 | 2 | 2% |
| 71-75 | 3 | 3% |
| 76-80 | 12 | 13% |
| 81-85 | 14 | 16% |
| 86-90 | 30 | 33% |
| 91-95 | 16 | 18% |
| 96-100 | 13 | 14% |
| **Jumlah** | **90** | **100%** |

Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru yang berkompetensi tinggi secara visual diperlihatkan dalam bentuk histogram berikut ini:




**Gambar 4.3** Histogram Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Tinggi

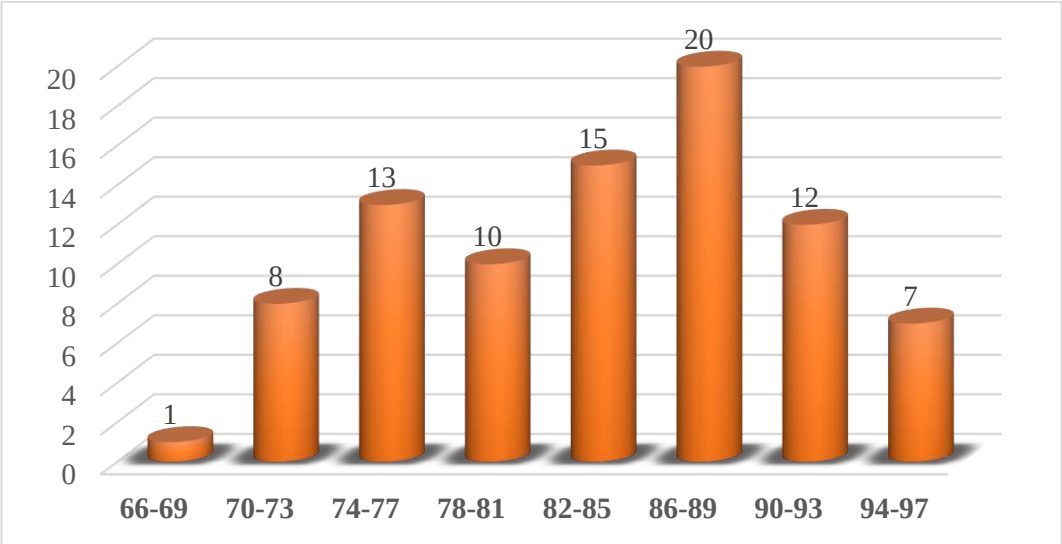
**c. Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa yang Diajar oleh Guru Berkompetensi Sedang**

Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi rendah dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Sedang

| **Motivasi belajar** | | |
|---|---|---|
| **Interval** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 66-69 | 1 | 1% |
| 70-73 | 8 | 9% |
| 74-77 | 13 | 15% |
| 78-81 | 10 | 12% |
| 82-85 | 15 | 17% |
| 86-89 | 20 | 23% |
| 90-93 | 12 | 14% |
| 94-97 | 7 | 8% |
| **Jumlah** | **86** | **100%** |

Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru yang berkompetensi sedang secara visual diperlihatkan dalam bentuk histogram berikut ini:




**Gambar 4.3** Histogram Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Sedang

**d. Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa yang Diajar oleh Guru Berkompetensi Rendah**

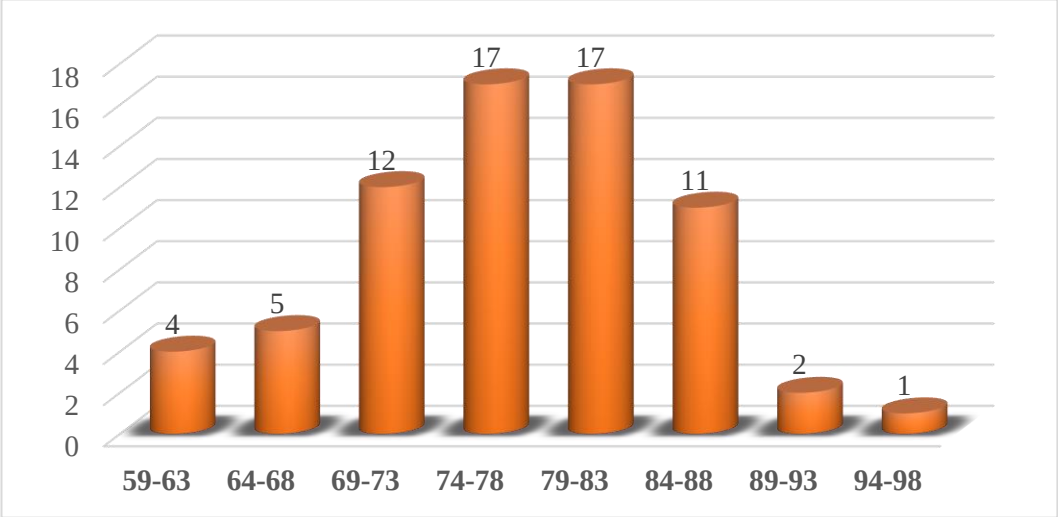
Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi rendah dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Rendah

| **Motivasi belajar** | | |
|---|---|---|
| **Interval** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 59-63 | 4 | 6% |
| 64-68 | 5 | 7% |
| 69-73 | 12 | 17% |
| 74-78 | 17 | 25% |
| 79-83 | 17 | 25% |
| 84-88 | 11 | 16% |
| 89-93 | 2 | 3% |
| 94-98 | 1 | 1% |

| | | |
|---|---|---|
| **Jumlah** | **69** | **100%** |

Distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru yang berkompetensi rendah secara visual diperlihatkan dalam bentuk histogram berikut ini:




**Gambar 4.3** Histogram Motivasi belajar Siswa yang Diajarkan oleh Guru Berkompetensi Rendah

## B. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

**Tests of Normality**

| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kategori | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Motivasi belajar | Tinggi | ,117 | 90 | ,004 | ,973 | 90 | ,054 |
| | Sedang | ,097 | 86 | ,045 | ,975 | 86 | ,100 |
| | Rendah | ,095 | 69 | ,200* | ,976 | 69 | ,217 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas maka dapat dilihat bahwa data motivasi belajar tinggi memperoleh nilai sig. sebesar 0,54 > 0,05 dengan demikian dapat dikatakan data tersebut berdistribusi dengan normal. Kemudian data motivasi belajar sedang diperoleh nilai sig. sebesar 0,100 > 0,05 dengan demikian dapat

dikatakan data tersebut berdistribusi dengan normal. Selanjutnya data motivasi belajar rendah diperoleh nilai sig. sebesar 0,217 > 0,05 dengan demikian dapat dikatakan data tersebut berdistribusi dengan normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel penelitian bersifat homogen atau tidak. Ringkasan perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel berikut ini

**Tabel 4.5** Pengujian Homogenitas Motivasi belajar Siswa yang Diajar oleh Guru Berkompetensi Tinggi, Sedang dan Rendah

**Test of Homogeneity of Variances**

Motivasi belajar

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|
| ,217 | 2 | 242 | ,805 |

Berdasarkan Tabel tersebut terlihat bahwa pengujian homogenitas motivasi belajar siswa yang diajar oleh guru berkompetensi tinggi, sedang dan rendah memperoleh nilai sig. sebesar 0,805 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga kelompok data tersebut relatif sama atau bersifat homogen.

**C. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan one way anova yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23 dengan taraf sig. sebesar 0,05%. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.6** Hasil Uji One Way Anova Motivasi belajar Siswa Berdasarkan Tingkat Kompetensi Guru Memanfaatkan ICT sebagai Media Pembelajaran

**ANOVA**

Motivasi belajar

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Between Groups | 4371,751 | 2 | 2185,875 | 40,205 | ,000 |
| Within Groups | 13157,147 | 242 | 54,368 | | |
| Total | 17528,898 | 244 | | | |

Hipotesis statistik yang diuji adalah:

$H_o$ : $\mu_{a1} = \mu_{a2} = \mu_{a3}$

$H_a$ : $\mu_{a1} \neq \mu_{a2} \neq \mu_{a3}$

Keterangan:

$\mu_{a1}$ : Rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi tinggi dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran

$\mu_{a2}$ : Rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi sedang dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran

$\mu_{a3}$ : Rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi rendah dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran

Berdasarkan output SPSS yang muncul dari hasil perhitungan ANAVA satu arah pada Tabel 4.17 diperoleh bahwa nilai $F_{hitung}$ = 40,205 dengan signifikan sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga hasil pengujian hipotesis menolak $H_o$ dan menerima $H_a$. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi tinggi, sedang dan rendah dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT.

## D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, hasil tersebut menunjukkan bahwa kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT di SMA PAB 5 Klumpang termasuk dalam kategori sedang. Untuk memiliki kemampuan dan keahlian, para guru dituntut agar

senantiasa meningkatkan pengetahuan, memakai dan menguasai teknologi, baik itu komputer maupun alat-alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Rusyan (2014:27). Senada dengan itu Degeng (dalam Husain, 2014:184) mengatakan kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi yaitu segi proses dan hasil pembelajaran. Sedangkan upaya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran mengarah kepada munculnya prakarsa baik dari peserta didik maupun tenaga pendidik. Berkaitan dengan kualitas pembelajaran seperti apa yang disampaikan oleh Degeng tersebut, maka Miarso (dalam Husain, 2014:184) mengatakan faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan salah satu diantaranya adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi tinggi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT lebih tinggi dibandingkan dengan dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi sedang dengan perbedaan nilai rata-rata hingga mencapai 4,096. Sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi rendah, perbandingan rata-rata tersebut hingga mencapai 10,564. Begitu juga dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi sedang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru berkompetensi rendah, dengan perbandingan rata-rata hingga mencapai 6,468. Hasil temuan itu mengisyaratkan

bahwa motivasi belajar siswa akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media. Dalam hal ini media ICT tidak hanya mampu mendukung proses pembelajaran agar tersciptanya pembelajaran yang aktif, melainkan dengan pemanfaatan ICT sebagai media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

# BAB V
# SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Kemampuan guru MTs dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Informatika di Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang berada pada kategori sedang, total skor yang diperoleh adalah sebesar 170,22 ( 140 ≤ X < 220).
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru yang memiliki kompetensi tinggi, sedang dan rendah dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran (nilai sig. 0,000 < 0,05).

## DAFTAR PUSTAKA


Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 9-12). ACM.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring Flow in Gamification: Development of the Gamification User Experience Scale (GUESS). In *Proceedings of the 2014 Conference on Games User Research*.


Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring Flow in Gamification: Development of the Gamification User Experience Scale (GUESS). In *Proceedings of the 2014 Conference on Games User Research*.


Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.


Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.


Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lie, A., Tam, W. W., & Chang, R. Y. (2020). Using Kahoot! and Quizizz for Formative Assessment in Secondary Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology, 29*(1), 1-13.


Lie, A., Tam, W. W., & Chang, R. Y. (2020). Using Kahoot! and Quizizz for Formative Assessment in Secondary Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology, 29*(1), 1-13.


OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.


OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.


Pekrun, R. (2006). The control-value theory of achievement emotions: Assumptions, corollaries, and implications for educational research and practice. *Educational Psychology Review, 18*(4), 315-341.

Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.


Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.


Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology* (11th ed.). Pearson Education, Inc.