

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh:

Nyoman Artamy, NIM 1813011076

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika motivasi dan prestasi belajar sangat penting sehingga upaya dalam menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar matematika penting untuk dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 241 orang yang tersebar dalam 6 kelas. Sampel sebanyak 60 siswa diambil dari 2 kelas menggunakan metode *Cluster Random Sampling*, dilanjutkan dengan melakukan penyetaraan kelas dimana setiap individu yang dipilih dalam kelas dilakukan *matching* berdasarkan nilai ulangan umum semester genap tahun ajaran 2021/2022. Sampel yang diperoleh, diberikan seperangkat pernyataan yang berupa angket motivasi belajar matematika dan soal tes prestasi belajar matematika setelah dilakukannya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada kelompok eksperimen dan proses pembelajaran matematika secara konvensional pada kelompok kontrol. Dimana skor motivasi dan skor prestasi belajar matematika yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji dengan menggunakan pengujian mean dua kelompok menggunakan uji t dengan bantuan SPSS untuk mempermudah dalam pengolahan data skor motivasi belajar matematika. Hasil analisis terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa rata – rata skor motivasi belajar matematika dari kelompok eksperimen adalah 65,93 sedangkan rata – rata skor motivasi belajar matematika pada kelompok kontrol adalah 62,73. Kemudian analisis terhadap prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa rata – rata skor prestasi belajar matematika dari kelompok eksperimen adalah 70,67 sedangkan rata – rata skor motivasi belajar matematika pada kelompok kontrol adalah 61,67. Uji perbedaan pada motivasi belajar matematika pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan $t = 2,019$ dengan nilai $p < 0.05$, dan uji perbedaan pada prestasi belajar matematika pada kelompok eksperimen dan kelompok control menghasilkan $t = 2,862$ dengan nilai $p < 0.05$. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar matematika dan data prestasi belajar matematika tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran matematika.

Kata kunci : Aplikasi Quizizz, Motivasi belajar matematika, Prestasi Belajar, statistik uji t.

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh:

Nyoman Artamy, NIM 1813011076

Jurusan Matematika

ABSTRAC

In learning mathematics, motivation and learning achievement are very important so that efforts to grow motivation and achievement in learning mathematics are important to study. This study aims to determine whether there is an effect of using the Quizizz application on motivation and achievement in learning mathematics. The population in this study were all students of class XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja for the academic year 2022/2023 with a total of 241 people spread over 6 classes. A sample of 60 students was taken from 2 classes using the Cluster Random Sampling, followed by conducting class equalization where each individual selected in the class was matched based on the general test scores for the even semester of the 2021/2022 academic year. The samples obtained were given a set of statements in the form of a mathematics learning motivation questionnaire and mathematics learning achievement test questions after the mathematics learning process was carried out using the Quizizz application in the experimental group and the conventional mathematics learning process in the control group. Where the motivation scores and mathematics learning achievement scores obtained from the experimental group and the control group were tested using the mean of two groups using the t test with the help of SPSS to facilitate data processing of mathematics learning motivation scores. The results of the analysis of students' learning motivation showed that the average score of mathematics learning motivation from the experimental group was 65.93 while the average score of mathematics learning motivation in the control group was 62.73. Then the analysis of student achievement showed that the average score of mathematics learning achievement from the experimental group was 70.67 while the average score of mathematics learning motivation in the control group was 61.67. The difference test on mathematics learning motivation in the experimental group and control group resulted in $t = 2,019$ with a p value of < 0.05 , and the difference test on mathematics learning achievement in the experimental group and control group resulted in $t = 2.862$ with a p value < 0.05 . Thus, based on the results of the data analysis of mathematics learning motivation and mathematics learning achievement data, it can be concluded that the use of the Quizizz application in the mathematics learning process has a significant positive effect on students' motivation and learning achievement. during the process of learning mathematics.

Keyword : Quizizz application, motivation to learn mathematics, learning achievement, t test statistics