



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 10, No. 2, Oktober 2022
doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagodika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZZIZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS PATTIMURA AMBON

Chyntia Pasalbessy¹, Nathalia Y. Johannes^{2*}, Elsinora Mahananingtyas³
^{1,2*,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Pattimura
*nathaliayjohannes@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* dalam pembelajaran media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa PGSD. Pembelajaran daring sebagai dampak dari pandemi covid-19 memaksa pengajar melek IT menjadi latar belakang masalah penelitian ini. *Quizizz* adalah adalah satu media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Melalui media pembelajaran online *Quizizz*, mahasiswa secara aktif dan mandiri menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Karena pertanyaan harus dijawab secara online, maka tentu mahasiswa tidak memiliki kesempatan untuk melakukan tindakan kecurangan dalam menjawab, misalnya menyontek atau meminta jawaban dari teman. Secara tidak langsung mereka dibelajarkan untuk memiliki nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bekerja keras dan mandiri pada saat menjawab pertanyaan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan karakter mahasiswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Quizizz*, Motivasi, Karakter

THE INFLUENCE OF QUIZZIZ LEARNING MEDIA ON LEARNING MOTIVATION AND CHARACTER OF PGSD STUDENTS PATTIMURA AMBON UNIVERSITY

Chyntia Pasalbessy¹, Nathalia Y. Johannes^{2*}, Elsinora Mahananingtyas³
^{1,2*,3} Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP Universitas Pattimura
*nathaliayjohannes@gmail.com

Abstract; This study aims to determine the effect of *Quizizz* media in learning media for learning motivation and character of PGSD students. Online learning as a result of the COVID-19 pandemic has forced IT literacy teachers to be the background of this research problem. *Quizizz* is an online learning

medium that can be used to increase student motivation. Through Quizziz's online learning media, students actively and independently answer questions given by lecturers. Because questions must be answered online, students certainly do not have the opportunity to commit fraudulent actions in answering, for example cheating or asking for answers from friends. Indirectly, they are taught to have honest, disciplined, creative, hard-working and independent character values when answering questions using the Quizziz application. From the research results, it was found that there was an influence of Quizziz media on student motivation and character.

Keyword : Learning Media, Quizizz, Motivation, Character

Submitted: 27 September 2022

Accepted: 30 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan serta kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan individu. Pentingnya pendidikan menurut Suharsini (2002), bangsa Indonesia dapat mengembangkan sumber daya manusia sehingga memiliki rasa percaya diri untuk bersaing dan bersanding dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional. Pasal 2 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memuat dasar pendidikan nasional, yaitu berdasar Pancasila dan UUD 1945, sedang fungsinya adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk menjawab harapan undang-undang tersebut, pendidikan yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dasar sepatutnya mendorong anak untuk memiliki motivasi belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi, keberhasilan dalam pembelajaran semakin besar. Menarik untuk diperhatikan bahwa harapan undang-undang pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual anak semata. Keunggulan dalam watak dan karakter juga sangat penting bagi kualitas sumber daya manusia .

Pendidikan yang sangat penting itu diperhadapkan dengan tantangan baru di tahun 2020 yakni Pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Jadi, kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua bahkan semua orang yang berada dalam rumah. Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua dunia,

dari kabupaten/kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional. Di tengah persoalan Pandemi Covid-19 yang melanda dunia, lembaga pendidikan pun harus berpikir keras dan merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah sampai perguruan tinggi untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah. Para pendidik harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Pembelajaran dalam jaringan (daring) menjadi pilihan bagi tenaga pendidik untuk membelajarkan peserta didik belajar dari rumah. Pembelajaran daring sekalipun dikerjakan di rumah namun respon peserta didik terhadapnya diharapkan mampu memberikan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12-27 Februari 2020 pada mahasiswa PGSD kelas B semester IV Tahun Akademik 2019-2020, ketika diadakan *pretes* dan kuis kecil, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain mahasiswa kurang mandiri dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan. Kurang jujur menjawab pertanyaan berdasarkan kemampuannya karena berusaha menjawab pertanyaan dengan meminta jawaban teman, mencontek jawaban dari hasil googling dengan menggunakan android. Dengan menggunakan *Quizziz* mahasiswa harus benar-benar mandiri dan belajar menjawab pertanyaan tepat waktu. Dari sinilah terjadi proses penguatan nilai karakter jujur, mandiri, disiplin, kreatif, dan bekerja keras bagi mahasiswa. Karakter adalah cara berpikir atau berperilaku yang merupakan aplikasi dari nilai-nilai kebaikan seseorang di lingkungannya (Mahananingtyas, Johannes, dkk 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017:2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Ahmad Tanezh, (2009: 100), menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verifikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.

Penelitian kuantitatif. Korelasional ini bertujuan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010 : 14).

Pendekatan ini meneliti berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan Karakter Mahasiswa PGSD Universitas Pattimura Ambon.

Instrumen Penelitian

1. Instrumen yang Digunakan

Uji validitas tes menggunakan teknik *Content Validity* (Validitas Isi). Artinya isi atau materi tes disusun dan disesuaikan dengan kisi-kisi tes berdasarkan Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan yang baku.

Instrumen penelitian ini berupa angket motivasi mahasiswa yang dimaksudkan untuk mengukur motivasi mahasiswa. Tes yang diberikan pada mahasiswa merupakan *pretes* dan *postest* yang mempunyai bobot soal sama. Adapun soal yang diberikan sesuai dengan

materi yang dibahas dalam bentuk pilihan ganda. Tes objektif yang berjumlah 25 butir dengan empat alternatif jawaban.

Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti sendiri menggunakan *Quizizz* dan telah diuji validitas butir soal, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal per item. Soal *pre-test* dan *post-test* sama.

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kelas B semester IV. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang meliputi:

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan suatu tes. Sebuah butir soal tes dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan. Rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

N = jumlah mahasiswa

ΣX = skor tiap butir soal

ΣY = jumlah skor total

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor tiap butir soal

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor total

$(\Sigma X)^2$ = kuadrat jumlah skor semua butir soal

$(\Sigma Y)^2$ = kuadrat jumlah skor total

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan valid (Arikunto, 2006).

Setelah dilakukan perhitungan validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* kemudian dikonsultasikan dengan tabel r *product moment* dengan $dk = 35$, $\alpha = 5\%$ diperoleh $r_{tabel} = 0,334$.

b. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan teknik KR. 20 Kuder Richardson (dalam Sugiyono 2009), berikut rumusnya:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(\frac{S_{t^2} - \sum p_i \sum q_i}{S_{t^2}} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas yang dicari

k = jumlah butir soal instrumen

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

St^2 = varians total

Kriteria pengujian reliabilitas tes yaitu setelah didapatkan harga r_i kemudian harga r_i tersebut dikonsultasikan dengan harga r_i *product moment* pada tabel r. Jika $r_i > r_{\text{tabel}}$ maka item tes yang diujicobakan reliabel.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes digunakan untuk mengetahui apakah soal terlalu sukar atau terlalu mudah. Menurut Purwanto (2005:59):

Dasar analisis tingkat kesukaran adalah (1) suatu soal yang terlalu sukar (tidak dapat dikerjakan oleh semua mahasiswa atau lebih dari 75% dari mereka) tidak berfungsi, artinya tidak dapat mengukur kemampuan dan (2) suatu tes yang terlalu mudah (dapat dikerjakan oleh semua mahasiswa atau lebih dari 75% dari mereka) itu juga tidak bermanfaat. Suatu tes yang baik memiliki tingkat kesukaran antara 40 hingga 60% untuk tes standar dan antara 25 hingga 75% untuk tes buatan dosen.

Untuk menghitung analisis tingkat kesukaran tiap nomor soal, rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{B}{J_s} \quad (\text{Arikunto, 2006})$$

Keterangan:

P : indeks kesukaran

B : banyaknya mahasiswa yang menjawab soal dengan benar

J_s : jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

$P = 0,00 - 0,30$ dikategorikan sukar

$P = 0,31 - 0,70$ dikategorikan sedang

$P = 0,71 - 1,00$ dikategorikan mudah

d. Daya Beda

Uji daya beda digunakan untuk membedakan kemampuan kelompok pandai (kelompok atas) dan kelompok bodoh (kelompok bawah) (Purwanto, 2005:65). Uji ini juga dimaksudkan untuk menyisihkan butir soal yang mempunyai daya beda rendah. Untuk menentukan daya beda suatu tes diperlukan adanya sampel kelompok atas dan kelompok bawah yang masing-masing sebanyak 50% dari seluruh populasi. Untuk menentukan siapa-siapa yang tergolong kelompok atas dan kelompok bawah dengan cara merangking. Rangking ditentukan berdasarkan jumlah skor.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} \quad (\text{Arikunto, 2008a})$$

Keterangan:

- D : daya beda butir soal
 J_A : jumlah peserta kelas atas
 J_B : jumlah peserta kelas bawah
 B_A : jumlah peserta kelas atas yang menjawab benar
 B_B : jumlah peserta kelas bawah yang menjawab benar

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

D = 0,00 – 0,20 dikategorikan jelek D = 0,41 – 0,70 dikategorikan baik

D = 0,21 – 0,40 dikategorikan cukup D = 0,71 – 1,00 dikategorikan baik sekali

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

a. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran *Quizziz* Terhadap Motivasi Belajar dan Karakter

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter yakni sebagai berikut :

a. Mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jujur.

Mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jujur, hal ini nampak pada saat menjawab pertanyaan pada pembelajaran menggunakan *Quizziz* yang diberikan oleh dosen dan juga dimunculkan kembali konsepnya di dalam angket pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan pernyataan *favorable*, sebagai berikut :

Saya percaya pada kemampuan sendiri dalam menyelesaikan <i>Quizziz</i> yang diberikan dosen
Penggunaan aplikasi <i>Quizziz</i> membuat saya jujur
Saya percaya diri dalam menyelesaikan soal <i>Quizziz</i>
Saya tidak pernah menyontek hasil pekerjaan teman pada saat mengerjakan soal <i>Quizziz</i>
Saya meniru hasil pekerjaan teman dalam menyelesaikan <i>Quizziz</i> yang diberikan dosen

b. Mahasiswa dapat menjawab pertanyaan secara mandiri.

Pada saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *Quizziz* mahasiswa dapat menjawab pertanyaan secara mandiri tidak bergantung pada mahasiswa lain dan dapat pula dilihat kembali konsepnya di dalam angket pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan pernyataan sebagai berikut :

Dengan menggunakan media <i>Quizziz</i> saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran
Saya aktif menyampaikan pendapat saat menjawab soal menggunakan media <i>Quizziz</i>
Saya mengerjakan <i>Quizziz</i> secara mandiri tanpa bergantung pada mahasiswa lain

<i>Quizziz</i> membantu saya untuk dapat berpikir kritis
Saya tidak dapat mengambil keputusan dengan baik pada saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan <i>Quizziz</i>

- c. Mahasiswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan disiplin.

Dengan menggunakan media *Quizziz* dalam pembelajaran mendorong mahasiswa lebih disiplin dimana dalam pengisian setiap pertanyaan sudah ditentukan batas waktunya, sehingga mahasiswa akan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya dan juga dimunculkan kembali konsepnya di dalam angket pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan pernyataan sebagai berikut :

Dengan menggunakan aplikasi <i>Quizziz</i> membuat mahasiswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan hadir tepat waktu
Saya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dosen dengan baik
Saya mengerjakan <i>Quizziz</i> tepat waktu sesuai dengan yang ditetapkan dosen
Saya mengerjakan <i>Quizziz</i> berdasarkan prosedur dan aturan yang diterapkan oleh dosen
Saya menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya dalam mengerjakan soal <i>Quizziz</i>

- d. Mahasiswa dapat mengerjakan soal *Quizziz* secara kreatif.

Dengan menggunakan media *Quizziz* dalam pembelajaran mahasiswa lebih kreatif dalam menjawab pertanyaan, berperan aktif dalam proses pembelajaran dan juga dimunculkan kembali konsepnya di dalam angket pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan pernyataan sebagai berikut :

Saya membuat cara tersendiri dalam memahami materi
Saya berperan aktif selama pelaksanaan <i>Quizziz</i>
Sebelum mengikuti pembelajaran saya menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan
Saya menawarkan ide-ide kreatif saat mengerjakan <i>Quizziz</i> dengan teman-teman mahasiswa lain
Saya memanfaatkan waktu luang unruk membaca materi yang berkaitan dengan soal-soal <i>Quizziz</i> yang akan diberikan

- e. Mahasiswa lebih bekerja keras dalam mengerjakan soal *Quizziz*.

Penggunaan media *Quizziz* mendorong mahasiswa untuk bekerja keras baik dalam memahami pertanyaan, serta bersungguh-sungguh dalam menjawab pertanyaan dan juga dimunculkan kembali konsepnya di dalam angket pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan pernyataan sebagai berikut :

Saya berhasil mengerjakan soal dengan baik karena saya memahami materi yang diberikan
Saya menyelesaikan soal <i>Quizziz</i> dengan sungguh-sungguh
Saya membaca soal-soal <i>Quizziz</i> yang telah diberikan oleh dosen secara teliti
Saya benar-benar memperhatikan penjelasan dosen agar dapat memahami materi yang diberikan pada saat pembelajaran menggunakan media <i>Quizziz</i>
Saya sangat tekun belajar menggunakan media <i>Quizziz</i>

b. Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* Angket Pengaruh Media Pembelajaran *Quizziz* Terhadap Motivasi Belajar dan Karakter

Data hasil motivasi belajar dan karakter siswa diperoleh melalui angket yang terdiri dari 5 indikator karakter 25 butir soal pertanyaan, yang diberikan pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) pembelajaran.

Berdasarkan analisis data pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa pgsd dengan menggunakan *SPSS* maka sebelum melakukan Uji-t dependent terhadap pretes dan postes, harus memenuhi syarat asumsi normalitas dan homogenitas data. Dengan menggunakan *SPSS-21*, berikut adalah hasil uji normalitas data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	91.3250000
	Std. Deviation	3.85691838
	Absolute	.215
Most Extreme Differences	Positive	.215
	Negative	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		1.361
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, maka data dikatakan normal jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel output *SPSS* di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0,982 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data. Berikut hasil uji homogenitas data dengan menggunakan *SPSS-21*.

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.048	10	20	.083

Untuk pengujian homogenitas data juga memiliki kriteria yang sama, yaitu jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan homogeny. Berdasarkan tabel output SPSS di atas, diketahui bahwa nilai Sig. sebesar $0,083 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogeny atau kelompok data memiliki varians yang tidak berbeda.

Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan Uji-t. Berikut ini adalah rumusan hipotesis penelitian:
 H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata antara *motivasi belajar dan karakter* pre test dengan post test. Yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karkter mahasiswa.
 H_1 = Ada perbedaan rata-rata antara *motivasi belajar dan karakter* pre test dan post test yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karkter mahasiswa.
 Untuk pengambilan kesimpulan, jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dengan menggunakan SPSS-21, hasil Uji-t dapat dilihat pada tabel berikut.

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.100	6.238	.986	-10.095	-6.105	-8.212	39	.000

Berdasarkan tabel output Paired Samples Test di atas, diketahui nilai sig adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata *motivasi belajar dan karakter* pre test dengan post test yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karkter mahasiswa.

B. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini pengambilan data motivasi belajar dan karakter menggunakan instrumen angket berupa *pre-test* sebelum diberikannya pembelajaran dengan menggunakan media *Quizziz* dan *post-test* yang di ambil setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Quizziz*. Penggunaan media *Quizziz* dapat mempengaruhi motivasi belajar dan karakter

mahasiswa, dengan penggunaan media *Quizziz* dalam pembelajaran akan memicu siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Quizziz* juga dapat membentuk karakter mahasiswa dimana mahasiswa dilatih bersikap jujur, mandiri, disiplin, kreatif, dan juga bekerja keras dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk kativitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu Khodijah, (2015: 150-151).

Data pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dianalisis menggunakan uji *Paired Sample Test*. Sebelum dilakukan analisis untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas data skala motivasi belajar dan karakter mahasiswa. Hasil uji normalitas skala motivasi belajar dan karakter mahasiswa menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yaitu $0,982 > 0,05$ disimpulkan bahwa data motivasi belajar dan karakter mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizziz* dinyatakan normal. Sedangkan hasil uji homogenitas skala motivasi belajar dan karakter mahasiswa menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* yaitu $0,083 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data *homogeny* atau kelompok data memiliki varians yang tidak berbeda. Sehingga dilakukan uji *Paired Sample Test*, berikut hasilnya bahwa signifikansi $0,000 < 0,05$. Dalam pengambilan keputusan untuk menguji hipotesis, maka kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan $\alpha = 0.05$ adalah, jika sig. (*2-tailed*) lebih kecil dari α maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dibuat keputusan bahwa **H_0 di tolak dan H_1 diterima**. Artinya ada perbedaan rata-rata antara ***motivasi belajar dan karakter pre test*** dan ***post test*** yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karkter mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa kelas B semester IV kampus PGSD Jln Dr. Tamaela, Universitas Pattimura Ambon, maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pengaruh media pembelajaran *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karakter mahasiswa dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yaitu $0,982 > 0,05$ disimpulkan bahwa data motivasi belajar dan karakter mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizziz* dinyatakan normal.

Sedangkan hasil uji homogenitas skala motivasi belajar dan karakter mahasiswa menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* yaitu $0,083 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data *homogeny* atau kelompok data memiliki varians yang tidak berbeda. Sehingga dilakukan uji *Paired Sample Test*, berikut hasilnya bahwa signifikansi $0,000 < 0,05$. Dalam pengambilan keputusan untuk menguji hipotesis, maka kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan $\alpha = 0.05$ adalah, jika sig. (*2-tailed*) lebih kecil dari α maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dibuat keputusan bahwa **H_0 di tolak dan H_1 diterima**. Artinya ada perbedaan rata-rata antara ***motivasi belajar dan karakter pre test*** dan ***post test*** yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap motivasi belajar dan karkter mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, 1986), *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Rafindo
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azhar Arsyat, (2003), *Media Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada)
- Danim, Sudarwan. (2004). *Inovasi Pedididkan*. Bandung: Pustaka Setia
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah. 2002. *Strategi BelajarMengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- H. Martinis, Yamin. 2009. *Srategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada
- Hakim, A. 2006. *Analisis Pengaruh Motivasi, Komitmen Organisasi, Dan Iklim Organisasi Terhadap Iklim Kinerja Pegawai, Studi Pada Dinas Perhubungan Dan Telekomunikas*. Jawa Tengah: JRBI Vol 2
- Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Bumi Aksara.
- Handoko, T. Hani, 1992. *Manajemen personal dan sumber daya manusia*, edisi kedua, cetak ke empat. Penerbit yogyakarta: UGM
- Johannes, N. Y., Ritiau, S. P., Mahanangingtyas, E., & Nurhayati, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Sikap Positif Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 84-94.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Penddidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Mahanangingtyas, E. (2019, November). *JURNAL BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN EFIKASI DIRI MAHASISWA PGSD*. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 12-23).
- Nashar, H. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Oemar, Hamalik (2007). *Proses Belajar*. Jakarta: Buki Aksara.
- Purwanto, Edy. 2005. *Evaluasi Proses dan Hasil Dalam Pembelajaran (Aplikasi dalam Bidang Studi Geografi)*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, AM.1996. *Interaksi dan Sardiman,A.M. 2001. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sardirman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- STAIN. (2012). *Tim Laboratorium Jurusan, Pedoman Penyusunan Skripsi*. Tulungagung
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sukadi, (2006), *Guru Powerful Guru Masa Depan*. Bandung
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras
- Winardi. 2002. *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Winkel, W.S, 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*: PT.Grasindo. Jakarta.
- Wuitt,W.(2001). *Motivation To Learn. An Overview*. Educational Psychology *Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yudhi Munadi, (2008), *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press