



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8775 - 8784

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Aji Pangestu^{1✉}, Muhammad Firman Fatah², Ashfiyatul Untsa³, Siti Lailiyah⁴

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: ajipangestu617@gmail.com¹, firmanfatahuinsa@gmail.com², ashfiyatul.untsa11@gmail.com³, lailiyah@uinsby.ac.id⁴

Abstrak

Transisi pembelajaran menuju pasca pandemi mengubah metode pembelajaran dari daring menjadi luring. Hal ini menimbulkan perubahan kondisi belajar yang semula bebas menjadi terkontrol dan berimbas pada motivasi belajar siswa. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media youtube dan *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Tanada Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah kuantitatif *one-shot case study design* dengan sampel 20 siswa kelas IV B yang diberi perlakuan berupa penggunaan media youtube dan *quizizz*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data menggunakan regresi linier berganda berbantu aplikasi SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui uji F, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($9451,133 > 3,55$). Artinya, penggunaan media youtube dan *quizizz* secara simultan terbukti efektif dan memiliki dampak positif bagi peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: media youtube, media *quizizz*, motivasi belajar.

Abstract

The transition of learning to post-pandemic transforms the learning methods from online to offline. This causes changes in learning conditions that were free to be controlled and have an impact on student learning motivation. So this study aims to determine the effectiveness of the use of youtube and quizizz in increasing the learning motivation of fourth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah Tanada Sidoarjo. The method used is a quantitative one-shot case study design with a sample of 20 grade IV B students who were treated with the use of youtube and quizizz. Data collection techniques used observation, interviews, and questionnaires. Data analysis used multiple linear regression through SPSS 25. The results showed that through the F test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained and the F_{count} was greater than the F_{table} ($9451.133 > 3.55$). This means that the simultaneous use of youtube and quizizz media is proven to be effective and has a positive impact on increasing students' learning motivation.

Keywords: youtube media, quizizz media, learning motivation.

Copyright (c) 2022 Aji Pangestu, Muhammad Firman Fatah, Ashfiyatul Untsa, Siti Lailiyah

✉ Corresponding author :

Email : ajipangestu617@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 5 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan tengah mengalami transisi menuju pasca pandemi. Angka terpapar *corona virus disease 19* (Covid-19) berangsur menurun dalam skala tahun. Per 6 Juni 2022, kasus aktif berada di angka 3.948 (Tim Komunikasi Komite Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dan Pemulihan Ekonomi Nasional, 2022). Data pemulihan ini menjadi salah satu alasan mengapa pendidikan jarak jauh mulai reda dan beralih pembelajaran tatap muka (PTM). Regional kota Surabaya sendiri telah melakukan PTM 100 persen dari jenjang PAUD hingga SMP mulai 10 Januari 2022 (Cahyadi, 2022). Kondisi demikian, mengakibatkan perubahan kondisi belajar siswa yang semula bebas di rumah menjadi terkontrol di sekolah, tentu berimbas pada banyak hal termasuk motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi siswa turut mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Motivasi adalah penyediaan kondisi-kondisi tertentu melalui serangkaian usaha yang akan menimbulkan seseorang bertindak dikarenakan suka atau tidak suka. Dilihat dari faktor yang mempengaruhi, motivasi dapat dirangsang secara eksternal namun ia tumbuh dari dalam diri seseorang (Pratama & Irwandi, 2021). Motivasi belajar dibedakan menjadi dua yakni intrinsik (dari dalam) dan ekstrinsik (dari luar), keduanya saling berkaitan dalam pembelajaran (Emda, 2018). Seorang pendidik harus mampu membangunkan motivasi belajar siswa dalam belajar, salah satunya dengan melakukan pembelajaran berbasis internet (Chandra, 2017).

Dengan melihat fakta riset yang dilakukan oleh *Cambridge International* pada tahun 2018 melalui *Global Education Cencus*, ia menunjukkan sebanyak 67% pelajar di Indonesia memanfaatkan ponsel pintar di kelas, dan sebanyak 81% menggunakannya untuk membantu dalam mengerjakan *homework*. Namun faktanya, tidak banyak guru yang memakai media pembelajaran berbasis internet (Daryanto, 2010). Untuk itu, peneliti dalam hal ini bertujuan melakukan pembelajaran berbasis internet dengan asumsi menggunakan media youtube dan quiziz.

Media youtube menjadi salah satu *web video sharing* yang tidak asing lagi sebab dapat diakses, dilihat dan berbagi cuplikan video secara gratis (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016). Youtube menjadi video provider yang menggagahi bahkan menguasai pasar sebesar 43% serta fitur yang ada telah mengadaptasi kemajuan teknologi dan menyediakan banyak konten (Faiqah dkk., 2016). Sedangkan *quiziz*, adalah media pembelajaran berbasis online dan gratis diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore* (Tazkiyah & Isro, 2021). *Quiziz* disajikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam bentuk *game* yang menyenangkan. Melalui *quiziz* dapat tercipta suasana pembelajaran asyik dan mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dan mendapatkan hasil berupa *rank*, inilah yang kemudian meningkatkan motivasi anak untuk belajar (Muis, Sutomo, & Suhardi, 2021).

Terdapat berbagai penelitian yang telah dilakukan berkaitan peningkatan motivasi, penggunaan media youtube dan atau *quiziz*. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Prastowo yang meneliti tentang pembelajaran daring model *M-learning* melalui youtube sebagai media belajar di kelas 2 MI. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring bersifat membosankan, model pembelajaran berbasis website dan *M-Learning* melalui youtube menjadi satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut karena sesuai dengan karakteristik anak SD/MI (Latifah & Prastowo, 2020). Lihat juga kajian yang dilakukan oleh Septyaningtyas dan Hafidzah yang mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran melalui youtube di madrasah ibtidaiyah namun dalam upaya peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran melalui youtube memperluas wawasan guru mengenai *online learning*, metode pembelajaran yang relevan, kreatifitas guru, dan fasilitas yang memadai (Septantiningtyas & Hafidzah, 2022).

Lagi penelitian yang dilakukan oleh Mukharomah tentang penggunaan aplikasi *quizizz* namun digunakan untuk penilaian berbasis daring di madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berbantu aplikasi *quizizz*, guru mampu melaksanakan penilaian pengetahuan siswa pada pembelajaran jarak jauh (Mukharomah, 2021). Penelitian tentang motivasi juga dilakukan oleh Astuti, Novita dan Ismail dalam upaya

peningkatan motivasi belajar di madrasah ibtidaiyah namun menggunakan *contextual teaching and learning*. Tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dengan pendekatan CTL di siklus I meningkat menjadi 64,69% dari sebelumnya hanya 36,84% yang berarti pendekatan CTL meningkatkan motivasi siswa. (Astuti, Novita, & Ismail, 2020). Melihat berbagai kajian telah dilakukan, titik perbedaan yang dilakukan peneliti di sini dengan penelitian lain bahwa penelitian ini menggunakan dua variabel independen berupa media youtube dan *quiziz* untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebab PKn memiliki peran yang cukup signifikan dalam konstruk karakter siswa melalui pembelajaran di sekolah. PKn menjadi pembelajaran yang multidimensional sebab mencakup pendidikan nilai, moral dan norma yang mengedepankan kerukunan dan toleransi dan membentuk manusia yang beradab (Widiatmaka, 2016). Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan, diperoleh bahwa motivasi belajar siswa kelas IV MI Tanada Sidoarjo terlihat kurang disebabkan perubahan situasi dan kondisi belajar serta tidak ada media yang menarik (Izzati, 2022). Dengan pemaparan data di atas, terlihat urgensi penelitian efektivitas penggunaan media youtube dan *quiziz* dalam pembelajaran PKn di kelas IV MI Tanada Sidoarjo. Maka, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media youtube dan *quiziz* dalam pembelajaran PKn di kelas IV MI Tanada Sidoarjo.

METODE

Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif eksperimen. Amiruddin (2010) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan proses reduksi data melalui pertanyaan maupun pernyataan dalam angket kemudian diolah dan menghasilkan data kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study* dimana perlakuan hanya diberikan pada satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan (Kiromah, Sudarti, & Rohatin, 2020). Penelitian ini menggunakan dua variabel independen berupa media youtube (X_1) dan penggunaan media *quizizz* (X_2) dan satu variabel dependen berupa motivasi belajar (Y). Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu semua anggota populasi memiliki peluang yang setara dan bebas dipilih sebagai sampel (Sukmadinata, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Tanada Sidoarjo yang berjumlah 80 siswa dan terbagi menjadi kelas A (23 siswa), kelas B (28 siswa), dan kelas C (29 siswa). Berdasar pada teknik *simple random sampling*, pemilihan sampel dilakukan acak melalui undian (*lottere*) (Suharsaputra, 2012), dalam penelitian ini sampelnya yaitu 20 dari 28 siswa kelas IV B.

Penelitian dilakukan dengan memberi perlakuan terhadap subjek penelitian, berupa pembelajaran menggunakan media youtube dan *quiziz* dengan materi hak dan kewajiban. Media youtube digunakan untuk proyek materi mencari pengetahuan tambahan melalui youtube dengan masing-masing kelompok, jadi link youtube dan sumber *channel* bisa beragam tergantung kreativitas siswa dalam mencari video rujukan. Media *quizizz* digunakan untuk *time quiz* secara kelompok berbekal pengetahuan yang didapatkan melalui youtube. *Quizizz* yang digunakan memanfaatkan soal yang telah tertera di aplikasi *quizizz*, kuis yang digunakan dalam perlakuan (*treatment*) dapat diakses melalui link <https://quizizz.com/admin/quiz/5e9544b952ca4f001bb58d0e/hak-dan-kewajiban>.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan angket. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk mereduksi data terkait proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa dengan menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media youtube dan *quiziz*. Instrumen wawancara digunakan dalam pemerolehan data mengenai proses interaksi pembelajaran yang dialami guru dan siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penelitian menggunakan media youtube dan *quiziz*, dan proses pembelajaran yang dialami guru setelah diberi tindakan dengan menggunakan media youtube dan *quiziz*. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa menggunakan media youtube dan

quiziz. Angket yang digunakan berjumlah 3 angket yakni angket media youtube, angket media quiziz, dan angket motivasi belajar siswa. Masing-masing angket terdiri dari 20 butir pertanyaan dimana terdapat 4 indikator dalam angket media youtube dan quiziz. Indikator tersebut yakni penggunaan media youtube dan quiziz, sikap siswa terhadap penggunaan media youtube dan quiziz, frekuensi penggunaan media youtube dan quiziz, dan manfaat dalam penggunaan media youtube dan quiziz. Sedangkan angket motivasi belajar siswa terdiri dari 5 indikator diantaranya tekun mengerjakan tugas, ulet dalam mengatasi kesulitan belajar, minat terhadap proses pembelajaran, perasaan senang dalam belajar, *confident* terhadap pendapat.

Skala yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini adalah skala likert, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi. Skala likert yang digunakan oleh peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban yang dinyatakan dalam bentuk Selalu (4), Sering (3), Kadang-Kadang (2), Tidak Pernah (1). Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi digunakan untuk *solving* terhadap persoalan terkait hubungan dua atau lebih variabel independen. Analisis regresi berguna untuk mengecek dan memodelkan hubungan antar variabel (Sugiyono, 2011). Selanjutnya metode analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 25. Terdapat 4 tahap pengolahan data dalam penelitian ini, berupa pengecekan, *coding*, *scoring*, *tabulating*, (Arum & Anie, 2012).

Setelah empat (4) tahapan tersebut dilakukan, dilanjutkan langkah selanjutnya berupa pengujian data melalui SPSS 25.00, yaitu (1) Uji validitas sebagai pengukuran valid atau tidaknya instrumen penelitian. Cara melihatnya dari perbandingan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} maka instrumen dinyatakan valid dan jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} maka instrumen dinyatakan tidak valid (Yusup, 2018). (2) Uji reliabilitas, yaitu pengukuran akurasi dan konsistensi pertanyaan penelitian. Dalam dalam penelitian ini, uji reliabilitas memakai *Cronbach alpha (a)* berbantu aplikasi *Microsoft excel*. Jika hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach alpha (a)* lebih besar ($>$) dari 0,70 maka data dikatakan *reliable*. (3) Uji asumsi klasik, yakni uji pra syarat penelitian. Uji ini digunakan untuk melihat persamaan garis regresi yang didapatkan dalam penelitian; linier atau tidak, bisa dipakai atau tidak. Berdasar pada penelitian ini, uji asumsi klasik berupa uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas (Sulthoniyah, Afianah, Afifah, & Lailiyah, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tiga angket yang telah divalidasi oleh dua ahli. Validator satu yakni ahli di bidang strategi dan media pembelajaran. Sedangkan validator dua yakni ahli di bidang teknologi pembelajaran. Setelah masing-masing angket divalidasi oleh ahli, selanjutnya angket disebar untuk mendapatkan data kemudian hasil data yang diperoleh diuji validitas dan reliabilitasnya berbantu *Microsoft excel*. Hasil pengujian angket dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

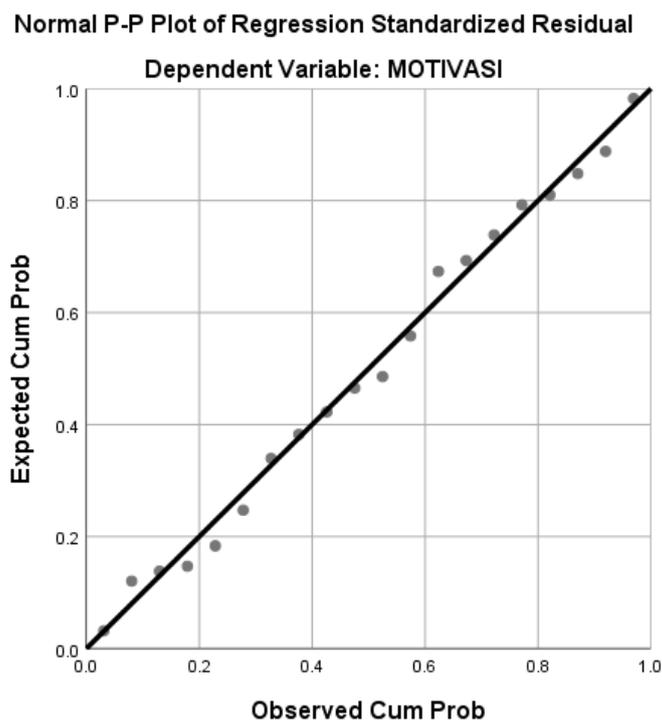
Tabel 1
Uji validitas angket youtube dan quizizz

angket media youtube			angket media quizizz		
r_{tabel}	r_{hitung}	simpulan	r_{tabel}	r_{hitung}	simpulan
0,444	0,7413	valid	0,444	0,626981	valid
0,444	0,7413	valid	0,444	0,643025	valid
0,444	0,4945	valid	0,444	0,711996	valid
0,444	0,7308	valid	0,444	0,66509	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,812269	valid
0,444	0,5835	valid	0,444	0,643025	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,765366	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,626981	valid
0,444	0,5519	valid	0,444	0,66509	valid

0,444	0,5835	valid	0,444	0,581082	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,454236	valid
0,444	0,5835	valid	0,444	0,658195	valid
0,444	0,5519	valid	0,444	0,581082	valid
0,444	0,7413	valid	0,444	0,644005	valid
0,444	0,4945	valid	0,444	0,645634	valid
0,444	0,5905	valid	0,444	0,454236	valid
0,444	0,7308	valid	0,444	0,812269	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,658195	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,711996	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,658195	valid

Melihat uji validitas yang tergambar pada tabel 1 di atas, diketahui angket media youtube dan media *quizizz* masing-masing 20 item kuisioner yang dinyatakan valid dengan melihat nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Kemudian setelah uji validitas, data di uji reliabilitasnya. Angket media youtube dinyatakan reliabel sebab melalui pengujian menghasilkan nilai *Cronbach alpha* 0,921 ($> 0,70$). Selanjutnya untuk angket media *quizizz*, setelah diuji dinyatakan valid dengan hasil nilai *Cronbach alpha* 3,263 ($> 0,70$).

Selanjutnya, uji normalitas untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel independen dan variabel dependen, keduanya memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *probability plots*. Hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Probability Plots Uji Normalitas

Melalui uji *normalitas probability plots*, data dapat dilihat berdistribusi normal atau tidak dengan melihat letak titik – titik pada “*normal P – P Plot of regression standardized residual*” dari variabel dependen. Pembacaan data adalah apabila titik-titik (sebaran data) berposisi menyebar tidak jauh dan beriringan di sepanjang garis diagonal dengan mengikuti arah garis, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal (Tandayu, Naukoko, & Sumual, 2022). Maka, melalui interpretasi gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan melihat titik-titik (sebaran data) menyebar tidak jauh dan beriringan di sepanjang garis diagonal dengan mengikuti arah garis.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, dilanjutkan pada pengujian multikolinieritas. Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui terdapat tidaknya korelasi antar variabel independen (bebas) melalui model regresi ini. Seharusnya, model regresi yang baik menunjukkan tidak terjadi korelasi antar variabel independen (Ningsih & Dukalang, 2019). Pada penelitian ini, uji multikolinieritas dilakukan menggunakan metode *Variance Inflation Factors* (VIF). Adapun kriteria yang digunakan adalah: jika nilai VIF lebih besar (>) 10 maka terjadi multikolinieritas tinggi antara *regresor* (variabel bebas) dengan *regresor* (variabel bebas) yang lain (Situmorang, 2018). Hasil pengujian multikolinieritas dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Uji Multikolinieritas

	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
youtube	.499	.005	.676	92.660	.000	.993	1.007
quizizz	.504	.005	.680	93.200	.000	.993	1.007

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat dilakukan pembacaan data didapatkan nilai VIF dengan semua variabel independen kurang dari (<) 10, yaitu 1,007. Sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas tinggi antar variabel independen (bebas).

Setelah hasil uji multikolinieritas didapatkan, selanjutnya adalah uji heteroskedastisitas untuk menilai apakah terjadi penyimpangan model akibat ada perbedaan varian dari residual antara satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Dikatakan memenuhi asumsi heteroskedastisitas apabila tidak terdapat varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain. Suatu model regresi dengan arti baik ialah cenderung ke “homokedastisitas” yaitu terdapat varians residual dari satu observasi ke observasi lain (Habibah & Andayani, 2015). Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan “uji gletser”, hasilnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Uji Heteroskedastisitas

	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t Sig.	
	B	Std. Error	Beta	t		
youtube	-.002	.001		-.264	-1.158	.263
quizizz	.002	.001		.260	1.140	.270

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa melalui standar signifikansi 0,05 didapatkan nilai variabel independen sebesar 0,263 dan 0,270. Oleh karena itu, hasil olah data dalam penelitian ini melalui uji heteroskedastisitas dikatakan tidak ada *problem* mengenai heteroskedastisitas.

Melalui pengujian normalitas, multikolinieritas dan heteroskedastisitas, maka uji asumsi klasik telah terlampaui. Artinya model regresi berganda dalam penelitian ini dikatakan baik. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis melalui uji F (simultan) untuk menguji pengaruh yang ditimbulkan variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan untuk melihat apakah secara simultan, dalam hal ini variabel independen (X_1 dan X_2) memengaruhi secara simultan terhadap variabel dependen (Y). Interpretasi data dilakukan dengan membaca hasil F_{hitung} dan F_{tabel} . Jika F_{hitung} kurang dari (<) F_{tabel} , keputusan H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan), dan jika F_{hitung} lebih dari (>) F_{tabel} , keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan). Hasil uji F dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Uji F (simultan)

ANOVA ^a				
Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1290.639	2	645.320	9451.133 .000 ^b
Residual	1.161	17	.068	
Total	1291.800	19		

Berdasarkan tabel 4 di atas, dilakukan pembacaan data bahwa secara simultan didapatkan hasil F_{hitung} sebesar 9451,133. Sedangkan F_{tabel} diperoleh dari $F(k; n-k) = F(2; 20-2) = F(2; 18)$. Kemudian dilihat pada F_{tabel} mendapati besaran 3,55. Dengan data tersebut, maka simpulan yang didapatkan adalah $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($9451,133 > 3,55$). Maka interpretasi data yang didapatkan adalah secara simultan X_1 (media youtube) dan X_2 (media quizizz) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berikutnya adalah uji t (uji parsial) untuk membuktikan apakah ada pengaruh secara parsial dari X_1 terhadap Y dan X_2 terhadap Y. Uji parsial dilaksanakan dengan melihat taraf signifikansi. Jika taraf signifikansi yang didapat kurang dari ($<$) 0,05 maka hipotesis diterima, apabila lebih dari ($>$) 0,05 maka hipotesis ditolak. Hasil uji parsial dapat dilihat dalam tabel 6 berikut:

Tabel 5
Uji Parsial

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t Sig.
youtube	.499	.005	.676	92.660 .000
quizizz	.504	.005	.680	93.200 .000

Interpretasi data dari tabel 6 di atas, bahwa hasil uji variabel bebas (X_1) didapatkan nilai t_{hitung} 92,660 dengan taraf signifikansi 0,000. Terlihat nilai signifikansi kurang dari ($<$) 0,05 maka keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya secara parsial media youtube (X_1) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar (Y). Kemudian untuk pengujian parsial variabel bebas (X_2) didapatkan nilai t_{hitung} 93,200 dengan taraf signifikansi 0,000. Terbaca nilai signifikansinya kurang dari ($<$) 0,05 maka keputusan hipotesisnya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, secara parsial media quizizz (X_2) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar (Y).

Melalui uji hipotesis secara berkesinambungan yang dilakukan dalam penelitian ini, membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dari variabel bebas (X_1 dan X_2) terhadap variabel terikat (Y). Artinya terdapat pengaruh yang positif antara efektivitas media youtube dan quizizz terhadap motivasi belajar siswa di MI Tanada Sidoarjo.

Pembahasan

Motivasi berdasar kata motif yang berarti dorongan. Motivasi dapat diartikan sebagai rangsangan dari dalam diri untuk mengerjakan suatu hal berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Terkait pembelajaran, motivasi sangat mempengaruhi terhadap kemauan siswa untuk belajar. Motivasi dibutuhkan setiap individual untuk mendorong dirinya agar *into* (meresap dalam) terhadap kemauan belajar sehari-hari (Muawanah & Muhid, 2021). Untuk mengetahui lebih dalam tentang motivasi maka kita juga harus memahami indikator motivasi belajar yang mana diantaranya yakni Terdapat 8 Indikator dalam motivasi belajar meliputi; kefokuskan, kesiapan, percaya diri, pantang menyerah, rasa ingin tahu, ambisi, kemandirian, dan semangat (Suryanti, Parmawati, & Muhid, 2021). Selain indikator, terdapat unsur-unsur yang turut mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya; (1) cita-cita siswa, (2) keinginan siswa, (3) kondisi siswa, (4) lingkungan siswa, (5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, dan (6) upaya guru dalam membelajarkan siswa (Dimiyati & Mujiono, 2010).

Mengetahui definisi motivasi, indikator dan unsur yang mempengaruhinya, melalui penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian perlakuan terhadap siswa berupa media youtube dan *quizizz*. Menyadari pembelajaran yang bertransformasi dari daring menjadi luring dan kondisi siswa dalam menghadapi pembelajaran, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media youtube dan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh bahwa media youtube dan *quizizz* berpengaruh positif dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Secara analitis, hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan apa yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Misalnya penelitian yang dilakukan Latifah dan Prastowo yang meneliti tentang pembelajaran daring model *M-learning* melalui youtube sebagai media belajar di kelas 2 MI. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring bersifat membosankan, model pembelajaran berbasis website dan *M-Learning* melalui youtube menjadi satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut karena sesuai dengan karakteristik anak SD/MI (Latifah & Prastowo, 2020). Kesesuaian terhadap penelitian terdahulu juga tampak pada apa yang dilakukan Septyaningtyas dan Hafidzah yang mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran melalui youtube di madrasah ibtidaiyah dalam upaya peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran melalui youtube memperluas wawasan guru mengenai *online learning*, metode pembelajaran yang relevan, kreatifitas guru, dan fasilitas yang memadai (Septantiningtyas & Hafidzah, 2022). Lagi penelitian yang dilakukan oleh Mukharomah tentang penggunaan aplikasi *quizizz* untuk penilaian berbasis daring di madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berbantu aplikasi *quizizz*, guru mampu melaksanakan penilaian pengetahuan siswa pada pembelajaran jarak jauh (Mukharomah, 2021). Penelitian senada juga dilakukan oleh Astuti, Novita dan Ismail dalam upaya peningkatan motivasi belajar di madrasah ibtidaiyah menggunakan *contextual teaching* dan *learning*. Tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dengan pendekatan CTL di siklus I meningkat menjadi 64,69% dari sebelumnya hanya 36,84% yang berarti pendekatan CTL meningkatkan motivasi siswa. (Astuti, Novita, & Ismail, 2020).

Melihat hasil penelitian dan kesesuaiannya terhadap penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki keterbatasan secara metodologis yang hanya mampu dilakukan di satu kelas. Hal tersebut berkaitan juga dengan efektivitas dan galat dari faktor-faktor luar yang mempengaruhi variabel motivasi belajar siswa. Namun, secara makna keilmuan tampak penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan keilmuan pendidikan, khususnya pada metode pembelajaran berbasis internet dan keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan melalui interpretasi data yang dilakukan dalam penelitian ini, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media youtube dan *quizizz* tergolong efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar di MI Tanada Sidoarjo. Hal ini terbukti melalui pengujian hasil analisis yang menunjukkan pengaruh positif dapat dilihat melalui pembacaan data uji F (simultan), terlihat F_{hitung} lebih dari ($>$) F_{tabel} ($9451,133 > 3,55$), maka keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima (penggunaan media youtube dan *quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa).

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, D. N. J., & Anie. (2012). *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda Dengan Spss*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Astuti, J., Novita, M., & Ismail, M. S. (2020). Peningkatan motivasi belajar menggunakan *contextual teaching* and *learning* di madrasah ibtidaiyah swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 16–28. <http://dx.doi.org/10.30983/educative.v5i1.1630>

- 8783 *Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah – Aji Pangestu, Muhammad Firman Fatah, Ashfiyatul Untsa, Siti Lailiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>
- Cahyadi, E. (2022). *PTM 100 Persen, Wali Kota Surabaya Pantau Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka 100%*. KOMPASTV. Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=JE0shHJtHGY>
- Chandra, E. (2017). Youtube, citra media informasi interaktif atau media penyampaian aspirasi pribadi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(2), 406–417.
<http://dx.doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1035>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mujiono. (2010). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
<http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 259–272. <https://doi.org/10.31947/kjik.v5i2.1905>
- Habibah, M., & Andayani, A. (2015). Analisis pengaruh profitabilitas, struktur aset, likuiditas, dan pertumbuhan penjualan terhadap struktur modal. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 4(7).
- Izzati. (2022, Juni 2). *Wawancara*.
- Kiromah, A., Sudarti, S., & Rohatin, R. (2020). Analisis aktivitas belajar siswa pada pembelajaran fisika menggunakan model problem based Learning Dengan Pendekatan STEM (Pokok Bahasan Gaya dan Hukum Newton). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(4), 165–168. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i4.17983>
- Latifah, A., & Prastowo, A. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran Pai Kelas 2 Sd/Mi. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 69–78.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid–19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1).
- Muis, A., Sutomo, M., & Suhardi, A. A. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) Tahun Ajaran 2021/2022. *PESAT: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 7(3), 74.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analisis regresi linier berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1), 43–53.
- Pratama, M. A., & Irwandi, I. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran PjBL Melalui Google Form terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 185–192.
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2505>
- Septantiningtyas, N., & Hafidzah, U. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Youtube; Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5801–5808. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3073>
- Situmorang, H. (2018). The Influence Analysis of Liquidity Level, Leverage and Level of Corporate Activity to Economic Profitability of PT. PT Kobexindo Traktor, Tbk, 2016/2017. *Fundamental Management Journal*, 3(1), 49–64.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- 8784 *Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah – Aji Pangestu, Muhammad Firman Fatah, Ashfiyatul Untsa, Siti Lailiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>
- Sulthoniyah, I., Afianah, V. N., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2379>
- Suryanti, D. E., Parmawati, A., & Muhid, A. (2021). Pentingnya Pendekatan Teknik Self Management Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Disekolah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid 19: Literature Review. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 181–192.
- Tandayu, R. M., Naukoko, A. T., & Sumual, J. I. (2022). Analisis Pendapatan Usaha Ikan Cakalang Fufu di Kecamatan Girian, Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 22(3).
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Tim Komunikasi Komite Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dan Pemulihan Ekonomi Nasional. (2022, Juni 6). Angka Kesembuhan COVID-19 Per 6 Juni 2022 Mencapai 5.897.022 [..Go.id]. Diambil dari Covid19 website: <https://covid19.go.id/artikel/2022/06/06/angka-kesembuhan-covid-19-6-juni-2022-mencapai-5897022>
- Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2), 188–198.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>