

**PENGARUH MEDIA *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ina Yustika**

**NIM : 06031381924043**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGARUH MEDIA *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ina Yustika**

**NIM : 06031381924043**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Ekonomi,



**Dr. Dwi Hasmidyani, M. Si.**  
NIP 198405262009122007



Mengesahkan  
Pembimbing,



**Dra. Siti Fatimah, M. Si.**  
NIP 196906201994012001

**PENGARUH MEDIA *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ina Yustika**

**NIM : 06031381924043**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Telah diujikan :**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 26 Juni 2023**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.  
NIP 198405262009122007**



**Palembang, 03 Juli 2023  
Mengesahkan,  
Pembimbing**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si.  
NIP 196906201994012001**

**PENGARUH MEDIA *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ina Yustika**

**NIM : 06031381924043**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan :**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Ekonomi



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.**  
NIP 198405262009122007



Mengesahkan :  
Pembimbing,



**Dra. Siti Fatimah, M.Si.**  
NIP 196906201994012001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ina Yustika  
NIM : 06031381924043  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 26 Juni 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Ina Yustika  
NIM 06031381924043

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak A.Faika Umar dan Ibu Ermiyana yang telah memberikan do'a, kasih sayang tulus, dan bekerja keras untuk membiayai pendidikan sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan tinggi dan membawa pulang gelar sarjana kebanggaan ini.
2. Saudara-saudara ku tercinta terima kasih sudah mendukung dan memberi semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si. yang telah membimbing dengan baik dan bijaksana. Terima kasih atas bantuan dalam menulis dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. Terima kasih atas motivasi serta ilmu yang bermanfaat, semoga Allah Swt membalas setiap kebaikan dan jasa yang telah diberikan.
5. Agama dan almamater yang begitu berarti bagi peneliti

### **Motto :**

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada tuhan, berharaplah” (QS.Al Insyirah: 6-8)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Akbar Budiman, S.Pd., M.Si yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 26 Juni 2023



Ina Yustika  
NIM 06031381924043

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	7
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	8
2.4 Pengertian <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	10
2.5 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	11
2.6 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	14
2.7 Pengertian Motivasi Belajar.....	19
2.8 Fungsi Motivasi Belajar .....	20
2.9 Indikator Motivasi Belajar .....	21
2.10 Mata Pelajaran Ekonomi .....	22
2.11 Pengaruh Media <i>Wondershare Quiz Creator</i> Terhadap Motivasi Belajar ....	24
2.12 Penelitian Yang Relevan .....	25
2.13 Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
3.1 Metode Penelitian.....	28
3.2 Variabel Penelitian .....	28
3.3 Definisi Operasional Variabel Media <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	28
3.3.1 Media <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	28
3.3.2 Motivasi Belajar .....	29
3.4 Populasi Dan Sampel.....	29
3.4.1 Populasi .....	29
3.4.2 Sampel.....	29
3.5 Desain Penelitian.....	30
3.6 Rencana Penelitian .....	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7.1 Angket.....	31
3.7.1.1 Uji Validitas Ahli .....	32
3.7.1.2 Uji Reliabilitas Angket.....	33



3.7.2 Observasi.....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	34
3.8.1 Analisis Data Hasil Angket.....	34
3.8.2 Analisis Data Hasil Observasi .....	34
3.9 Uji Prasyarat .....	35
3.9.1 Uji Normalitas Data.....	35
3.9.2 Uji Linieritas.....	36
3.10 Uji Hipotesis.....	38
3.10.1 Uji Korelasi <i>Product Moment</i> .....	38
3.10.2 Uji Koefisien Determinan .....	38
3.10.3 Uji- T .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Deskripsi Data.....	40
4.1.1 Analisis Data Hasil Angket.....	40
4.1.2 Analisis Data Hasil Observasi .....	44
4.2 Uji Prasyarat Data .....	45
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	45
4.2.2 Uji Linieritas Regresi Sederhana .....	52
4.3 Uji Hipotesis .....	56
4.3.1 Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....	56
4.3.2 Koefisien Determinan.....	56
4.3.3 Uji-t .....	57
4.4 Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>64</b>
5.1 Simpulan .....	64
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	29
Tabel 2 Sampel.....	29
Tabel 3 Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	30
Tabel 4 Skala Pengukuran <i>Likert</i> .....	31
Tabel 5 Hasil Pengukuran Reliabilitas Angket .....	33
Tabel 6 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar.....	34
Tabel 7 Kriteria Penilaian Observasi .....	35
Tabel 8 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	38
Tabel 9 Hasil <i>Pretest</i> Motivasi Belajar .....	42
Tabel 10 Hasil <i>Posttest</i> Motivasi Belajar.....	43
Tabel 11 Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	46
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Yang Diharapkan.....	48
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	49
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Yang Diharapkan.....	51
Tabel 16 Penolong Menghitung Angka Statistik .....	52
Tabel 17 Penolong Variabel X dan Y untuk mencari ( $JK_E$ ) .....	54
Tabel 18 Ringkasan Anova Variabel X dan Y.....	55
Tabel 19 Penolong Harga Korelasi .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal Media <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	16
Gambar 2 Tampilan Pembuatan Soal Pilihan Ganda ( <i>Multiple Choices</i> ) .....	16
Gambar 3 Tampilan Pembuatan Soal Benar/Salah ( <i>True/False</i> ) .....	17
Gambar 4 Tampilan <i>Quiz Setting</i> pada <i>Quiz properties</i> .....	17
Gambar 5 <i>Setting/Pengaturan</i> Tambahan Untuk Soal .....	17
Gambar 6 Tampilan <i>Preview</i> Untuk Melihat.....	18
Gambar 7 Tampilan <i>Memublish Ke Web</i> .....	18
Gambar 8 Pola Hubungan Antar Variabel .....	28
Gambar 9 Hasil Perbedaan Angket <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> Motivasi Belajar .....	41
Gambar 10 Hasil Angket <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Perindikator.....	42
Gambar 11 Hasil Angket <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Perindikator .....	43
Gambar 12 Hasil Obervasi.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Ekonomi .....	68
Lampiran 2 RPP Ekonomi .....	69
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....	75
Lampiran 4 Lembar Angket Motivasi Belajar.....	76
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Angket .....	77
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	79
Lampiran 7 Hasil Validitas Angket .....	80
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Perindividu .....	81
Lampiran 9 Tabel Penolong Pasangan Variabel X dan Y .....	82
Lampiran 10 Kisi-kisi Observasi.....	83
Lampiran 11 Lembar Observasi.....	84
Lampiran 12 Tampilan Soal Media <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	87
Lampiran 13 Surat Pengantar Validasi Angket .....	98
Lampiran 14 Surat Pengantar Validasi Observasi Dan Media.....	99
Lampiran 15 Surat Pengantar Validasi Soal Tes .....	100
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket .....	101
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Instrumen Observasi.....	102
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Media Pembelajaran.....	103
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Instrumen Soal Tes .....	104
Lampiran 20 Surat Tugas Validator.....	105
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Validasi Angket .....	108
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Validasi Observasi .....	109
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Validasi Media .....	110
Lampiran 24 Kartu Bimbingan Soal Tes.....	111
Lampiran 25 Usul Judul Skripsi.....	112
Lampiran 26 SK Pembimbing.....	113
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 28 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi .....	115
Lampiran 29 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	116
Lampiran 30 Kartu Bimbingan Skripsi .....	117
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian .....	118
Lampiran 32 Hasil <i>Similarity</i> .....	119
Lampiran 33 Bukti Perbaikan Skripsi.....	120

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 1 Palembang. Sampel penelitian adalah kelas XI IPS 1 yang berjumlah 29 peserta didik sebagai kelas eksperimen dengan pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan observasi. Teknik analisis data motivasi belajar diperoleh dari hasil angket *pretest* dan *posttest* sedangkan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Wondershare Quiz Creator*. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji-t dan diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $30,338 > 1,703$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Palembang. Disarankan kepada pendidik dapat mengembangkan media *Wondershare Quiz Creator* dengan melakukan proses pengoprasian penginstalan media sesuai ukuran kapasitas perangkat *Software System Type* pada laptop/PC, dan dapat mengembangkan berbagai pilihan fitur, tata letak dan tampilan sepenuhnya yang tersedia pada *Template* (desain) yang dioptimalkan dengan pertanyaan soal yang dibuat ke sistem manajemen *Quiz Setting Propertis*.

**Kata-Kata kunci:** Media *Wondershare Quiz Creator*, Motivasi Belajar

**ABSTRACT**

*This study aims to prove the effect of Wondershare Quiz Creator media on students' learning motivation in economics subjects at state senior high school 1 Palembang. This research is a type of experimental research with a Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest Posttest Design. The population in this study were all class XI IPS subjects at state senior high school 1 Palembang. The research sample was class XI IPS 1, a total of 29 students as an experimental class with sampling using the Cluster Random Sampling technique. Data collection techniques are used in the form of questionnaires and observation. Data analysis techniques on learning motivation were obtained from the results of the pretest and posttest questionnaires while the observational data were obtained from observations during the learning process using the Wondershare Quiz Creator media. The hypothesis uses parametric statistics, namely the t-test and the results obtained are  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $30,338 > 1,703$ , which means that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. So it can be concluded that there is an influence of Wondershare Quiz Creator media on students' learning motivation in economics subjects at state senior high school 1 Palembang. It is recommended that educators can develop Wondershare Quiz Creator media by carrying out the process of operating the installation media according to the capacity size of the Software System Type device on a laptop/PC, and can develop various feature options, layout and appearance fully available on the template (design) which is optimized with questions questions made to the Quiz Setting Properties management system.*

**Keywords:** *Media Wondershare Quiz Creator, Learning Motivation*

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan di Indonesia perlu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mempermudah para peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan penting sebagai usaha dalam mengoptimalkan potensi dalam diri seseorang maupun kelompok yang berupa kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spritual keagamaan, kecerdasan, akhlak baik, serta keterampilan melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Aryani dan Wahyuni (2021:19) Pendidikan merupakan proses untuk menambah ilmu pengetahuan, nilai-nilai dan kebudayaan, menerapkan teknologi dan keterampilan dari peserta didik. Sehingga pendidikan menjadi tempat belajar seseorang maupun kelompok untuk menunjang perkembangan potensi dalam dirinya dalam bentuk kepribadian dan karakter.

Emda (2018) berpendapat bahwa motivasi peserta didik dapat meningkatkan keberhasilan proses pendidikan. Pendidik akan sulit dalam mengajarkan keterampilan berpikir kepada peserta didik yang tidak memiliki motivasi kuat dapat memunculkan sikap acuh terhadap mata pembelajaran. Sehingga, pendidik perlu berbagai strategi dorongan motivasi kuat untuk memunculkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Mahmudah (2018) keberhasilan proses pembelajaran diperoleh apabila tingkat berpikir peserta didik tinggi dengan bantuan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mempercepat memahami materi pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Gule (2022:4) motivasi belajar merupakan keinginan dalam diri peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang diharapkan akan mempermudah mengeluarkan potensi dalam dirinya. Oleh karena itu, pendidik harus bisa membuat peserta didik memiliki kesadaran pada saat proses pembelajaran bukan atas dasar keterpaksaan, dengan demikian proses pembelajaran akan bersifat interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada Rabu, 18 Januari 2023 melalui wawancara peneliti dengan pendidik yang mengajar ekonomi di SMA

Negeri 1 Palembang pada proses pembelajaran dilakukan dengan metode *Problem Base Learning*, *Project Based Learning*, *Market Place Activity*, diskusi kelompok, ceramah dan tanya jawab sebagai penuturan materi dalam bahan ajar secara lisan yang dilakukan oleh pendidik. Adapun dalam proses pembelajaran ekonomi pendidik menggunakan media pembelajaran *Games* monopoli, *Picture And Picture* yang memanfaatkan gambar-gambar sebagai media visual, *PowerPoint*, *Prezi*, *Whatsapp* dan *Zoom*. Pendidik juga menggunakan LKS dan modul pembelajaran. Sedangkan untuk media *Wondershare Quiz Creator* belum pernah diterapkan sebelumnya pada mata pembelajaran ekonomi.

Peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran ekonomi jika pendidik di sekolah hanya menerapkan metode ceramah dan tanya jawab serta diberi tugas untuk merangkum materi dari buku saja, sehingga peserta didik sering malas mengulangi materi yang diberikan pendidik. Hal tersebut menurut Uno (2021:43) dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran berjalan pasif dan membosankan. Sekolah dapat menerapkan media *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Palembang, serta pendidik dapat menggunakan sebagai media pendukung menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang tepat dan sesuai.

Menurut Firmadani (2020) media pembelajaran dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dimana pendidik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pentingnya media pembelajaran agar pendidik menciptakan suasana kelas yang awalnya peserta didik bersifat pasif tidak mau bertanya kepada pendidik terkait materi yang kurang dipahami termotivasi menjadi lebih aktif untuk mau bertanya, peserta didik tidak malas untuk mengulang materi ekonomi yang diberikan oleh pendidik dan tertarik dengan pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, pendidik perlu kreatif dan dapat memotivasi peserta didik agar berminat dan tertarik terhadap pembelajaran ekonomi dengan menggunakan bantuan media yang bervariasi seperti media *Wondershare Quiz Creator*.

Tafonao (2018) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat bantu proses mengajar bagi pendidik untuk memunculkan rangsangan pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan yang dapat mendorong proses belajar peserta didik.



Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi bertujuan agar pembelajaran tidak terlalu monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan itu, menurut Safaruddin dan Indah (2022) Media adalah bagian proses pembelajaran di sekolah yang dimanfaatkan sebagai upaya kreatif, inovatif dan sistematis. Peran media pembelajaran sebagai alat dorongan belajar yang menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik saat pembelajaran berlangsung yaitu media *Wondershare Quiz Creator*.

Penggunaan media *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran penting digunakan terutama sebagai media pengembangan evaluasi bagi pendidik karena dapat membantu meningkatkan produktifitas, motivasi belajar dan semangat dari peserta didik karena media ini sebagai perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes yang bervariasi sehingga memungkinkan pendidik dapat *Profesional* dalam menggunakan media berbasis *Flash*. Media ini mudah dipahami banyak orang terkait pembuatannya, serta menambah informasi dan wawasan pengetahuan untuk pengembangan penelitian mengenai media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi. Media *Wondershare Quiz Creator* dapat menunjang mutu dan kualitas dari proses pembelajaran juga mengalami eskalasi sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu, perlu dilakukan upaya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar, memberikan kemudahan dan kemajuan pada pendidik dan juga peserta didik.

Menurut Fery dan Irma (2020:87) media *Wondershare Quiz Creator* merupakan inovasi pendidik dalam pembuatan skema *quiz* yang bervariasi seperti pilihan ganda (*Multiple Choice*), penjodohan (*Matching*), benar/salah (*True/False*), pemilihan kata (*Fill The Blank*), kuis dengan area gambar dan lain sebagainya. Menurut Salsinha, dkk., (2022) media *Wondershare Quiz Creator* merupakan alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik untuk dapat berinteraktif, penggunaannya mudah dan fleksibel, pembuatan soal dapat disisipkan variasi media pendukung seperti gambar, suara, video, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Hamidah (2019) berjudul “Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK Al-Inayah Purwosari Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wondershare Quiz Creator* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Maulinda., dkk (2019) penelitian berjudul “*Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation*”. Diperoleh hasil media *Wondershare Quiz Creator* layak dikembangkan untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar yang dibuktikan pada tingkat motivasi peserta didik di kelas eksperimen dikategori Tinggi sebesar 62,5% dan motivasi peserta didik dalam kelas kontrol berada pada kategori Rendah sebesar 59,4%. Sehingga layak pendidik terapkan saat di kelas.

Menurut Islami (2021) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis *Windows* Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo”. Diperoleh hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang diuji dari hasil *pretest* media dan *post-tes* media menggunakan Uji T mendapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah  $5,09 > 1,69$  yang berarti media berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi semangat dan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Wibisono (2022) penelitian berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran IPS SMK”. Diperoleh hasil penggunaan media *Wondershare Quiz Creator* menunjukkan bahwa telah menghasilkan produk berupa alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang memenuhi kriteria valid dan efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran IPS, sehingga sangat baik untuk mengembangkan motivasi belajar agar peserta didik merasa antusias mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat persamaan berupa penelitian yang mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang digunakan pendidik untuk menghasilkan produk berupa alat evaluasi belajar, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian saat ini diteliti untuk mencari pengaruh media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan *Research and Development (RdanD)* dan Metode Eksperimen semu

sedangkan penelitian saat ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen desain *Pre-Experimental Designs* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Kemudian penelitian terdahulu menggunakan satu variabel *Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows*, sedangkan penelitian saat ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*Wondershare Quiz Creator*) dan variabel terikat (motivasi belajar).

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait **“Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Palembang”**

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, permasalahan penelitian ini yaitu **“Apakah Terdapat Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Palembang?”**

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian untuk membuktikan pengaruh media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Palembang.

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharap mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pendidik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi yang tepat dan sesuai.
2. Peserta didik semangat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan mempercepat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Palembang.
4. Dapat menambah informasi dan wawasan pengetahuan peneliti dalam penggunaan media *Wondershare Quiz Creator* terkait pembuatan skema soal berbagai variasi pada mata pelajaran ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfitry, S. (2020). *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran*. Pekanbaru: Guepedia.
- Alimudin, K. E. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* Berbantuan Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Prestasi Belajar Dan Keaktifan Peserta Didik (Studi Penelitian Di SMPN 1 Kota Tegal Kelas VIII Pada Materi Peluang Tahun Ajaran 2018/2019). *Tesis. Tegal: Universitas Pancasakti*.
- Amka. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ariani, Yetti., Ahmad, S., dkk. (2020). *Model Penilaian Kelas Online Pada Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish: CV Budi Utama.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aryani, N., dan Wahyuni, M. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Dafitri, h. (2017). Pemanfaatan *Wondershare Quiz Creator* Dalam Tes Berbasis Komputer. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1).
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran . *Lantanida Journal*, 172-182.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5, 181.
- Fakhrin, N. (2019). Pengembangan Evaluasi UASBN Bahasa Arab Dengan Media *Wondershare Quiz Creator* Di MTSN 9 Bantul. *Tesis*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fery, F., dan Irma. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator*. Malang: UMM Press.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.1. *Jurnal Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., dan Sari, M.Z. (2020). Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2).
- Gule, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa*. Indramayu: Adab.
- Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis .
- Hamidah, S. (2019). Pengaruh Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI Di SMK Al-Inayah Purwosari Pasuruan. *Skripsi*, Pasuruan: Universitas Yudharta Pasuruan .
- Haq, A. (2018). Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi . *Jurnal Vicratina*, 193-214.
- Harahap, Dian., A, dan Ginting, D. (2020). Teknologi *Wondershare Quiz Creator* Dalam Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Tanjungbalai. *Jurnal UNA*.
- Hernawati, K. (2020). Membuat Quiz/Evaluasi Dengan *Wondershare Quiz Creator*. *Jurnal FMIPA UNY*.

- Hurit, U. d. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Irfandi dan Murwindra, R. (2022). Analisis Pendahuluan Pengembangan Media *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(2), 73-79.
- Islami, A. Q. (2021). Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI Di Kelas X SMAN 2 Probolinggo. *Tesis*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Karo-karo, I.R., Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 91-96.
- Kemendikbud. (2022). *Kompetensi Dasar SMA Dan MA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mahmudah. (2018). Pengelolaan Kelas Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 53-70.
- Maulinda, Gimin., dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* dan *Wondershare Quiz Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal Of Educational Sciences*, 3(3). 390-400.
- Mesran, Sulaiman, O.K., Wijoyo, H., Putra, S.H., Watrianthos, R., Sinaga, R., Indarto, S.L. (2020). *Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19*. Medan: Green Press.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Pontianak : Yudha English Gallery.
- Nurjanah, A., dan Fitriani, Y. (2021). *Buku Panduan Guru Ekonomi Untuk Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misyat*, 3(1).
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmawati, Evie., Naili F., Zhahrotun, N., Lailatun, N., dan Bambang, S. (2021). Identifikasi Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan*, 15(2).
- Safarati, N., dan Nanda. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Menggunakan Media *Game* Edukasi *Quiziz*. *Journal Of Irip*, 3(2).
- Safaruddin, dan Indah, B., P. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, 3(1).
- Salsinha, Cecilia.S., Maifa, T.S., dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Evaluasi Berbasis *ICT* Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Bagi Guru-Guru SMPS Katolik Aurora. *Jurnal ABDIMAS BSI*, 5(1).177-186.
- Satriana, D. (2019). Pengembangan Perangkat Lunak *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Blog Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 5(1).
- Siyoto, S., Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD* . Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, W.,A dan Mulyono, W.D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 08(01). 2252- 5122.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran* . Sukabumi: CV Jejak.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* . Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Taufik, N. dan Suyatno. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan *Quiziz* Pada Siswa. *Jurnal Of Education Humanities And Social Science*, 3(3).
- Uno, H. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibisono, W. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran IPS SMK . *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 07-12.
- Yenni, dan Sukmawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 251- 262.