

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZWHIZZER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sendy Fahri Wijaya

NIM: 06051282025018

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZWHIZZER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sendy Fahri Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa 06051282025018

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

**Mengetahui
Koordinator Program Studi**



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012**

Pembimbing Skripsi



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZWHIZZER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sendy Fahri Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa 06051282025018

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Diajukan dan Lulus Pada:

Hari/Tanggal: Jumat, 8 Maret 2024

**Mengetahui
Koordinator Program Studi**

**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012**

Pembimbing Skripsi

**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012**



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sendy Fahri Wijaya

NIM : 06051282025018

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara” ini beserta seluruh isinya 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 di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian data ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Sendy Fahri Wijaya

NIM. 06051282025018

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak terutama ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam upaya menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ungkapan dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Kurnisar S.Pd., M.H., Bapak Drs, Emil El Faisal, M.Si., Ibu Dra, Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Asef Syarifullah sebagai admin Prodi PPKn atas bantuannya selama perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir, Kepala Sekolah, guru, dan staf tata usaha SMP Negeri 1 Indralaya Utara yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhir kata, terima kasih untuk pihak yang terlibat semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Indralaya, Maret 2024
Penulis



Sendy Fahri Wijaya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah SWT atas segala nikmat, limpahan rahmat, dan karuni-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini hingga selesai dan dapat berjalan dengan lancar guna memperoleh gelar Sarjana. Adapun sebagai bentuk rasa syukur, skripsi ini akan dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya alm.bapak Sukriadi yang selalu mendoakan saya disana untuk jadi yang terbaik, dan Ibu saya Heni Setiawati yang selalu berdoa, mendukung dan memberikan apapun untuk membantu saya meraih cita-cita, terima kasih banyak
2. Saudari saya Yu Ika, Yu Upik yang juga selalu mendukung dan mendoakan saya untuk segala hal yang saya lakukan
3. Keluarga semua yang tak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih banyak atas bantuan, doa, dan dukungannya
4. Dosen pembimbing akademik saya sekaligus pembimbing skripsi Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama perkuliahan hingga skripsi saya dapat saya selesaikan dengan baik
5. Seluruh dosen Program Studi PPKn FKIP Unsri atas segala ilmu yang diberikan, arahan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan, semua itu sangatlah berharga dan menjadikan saya semangat dalam perkuliahan
6. Guru Pamong Ibu Anisah Dwi Indah Sari, M.Pd, Terima kasih atas arahan dan bimbingannya selama proses penelitian
7. Teman-teman seperjuangan, tempat cerita, berbagi pengalaman, Sidik Handoko, Muhammad Rozi, Reyhan Audi Akbar, Joshua Ritonga, Fatih Ilhamsyah, Syahriza Alfayyad, terima kasih untuk dukungannya selama kuliah.

Motto:

“Hadiah terbaik adalah apa yang kamu miliki, dan takdir yang terbaik adalah apa yang sedang kamu jalani”

“Lakukan yang terbaik di semua kesempatan yang kamu miliki”

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Secara Teoritis	6
1.4.2 Secara Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Media Pembelajaran <i>QuizWhizzer</i>	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	9

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Media <i>QuizWhizzer</i>	12
2.1.6 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>QuizWhizzer</i>	14
2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>QuizWhizzer</i>	15
2.2 Teori Motivasi Belajar.....	17
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	17
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar.....	18
2.2.3 Indikator Motivasi Belajar.....	19
2.3 Hubungan Media Pembelajaran <i>QuizWhizzer</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	22
2.4 Kerangka Berpikir.....	23
2.5 Alur Penelitian.....	24
2.6 Hipotesis.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	28
3.3.1 DOV Penggunaan Media Pembelajaran <i>QuizWhizzer</i>	28
3.3.2 DOV Motivasi Belajar.....	32
3.4 Populasi dan Sampel.....	34
3.4.1 Populasi Penelitian.....	34
3.4.2 Sampel Penelitian.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Teknik Dokumentasi.....	36
3.5.2 Teknik Observasi.....	37
3.5.3 Teknik Angket.....	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Teknik Analisis Data Lembar Observasi.....	38
3.6.2 Teknik Analisis Data Lembar Angket.....	39
3.7 Uji Instrumen Penelitian.....	40
3.7.1 Uji Validitas.....	40

3.7.2 Uji Reliabilitas.....	40
3.8 Analisis Data.....	41
3.8.1 Uji Normalitas.....	41
3.8.2 Uji Hipotesis.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	42
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	44
4.2.1.1 Gambaran Umum SMP Negeri 1 Indralaya Utara.....	45
4.2.1.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Indralaya Utara.....	45
4.2.1.3 Data Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya Utara.....	45
4.2.1.4 Modul Ajar Guru.....	46
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi.....	46
4.2.2.1 Observasi Pertemuan Pertama.....	47
4.2.2.2 Observasi Pertemuan Kedua.....	48
4.2.2.3 Observasi Pertemuan Ketiga.....	49
4.2.2.4 Observasi Pertemuan Keempat.....	51
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Angket.....	53
4.2.3.1 Indikator Perhatian (<i>Attention</i>).....	55
4.2.3.2 Indikator Hubungan/Relevansi (<i>Relevance</i>).....	56
4.2.3.3 Indikator Percaya Diri (<i>Confidance</i>).....	57
4.2.3.4 Indikator Kepuasan (<i>Satisfaction</i>).....	58
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	59
4.3.1 Uji Persyaratan Instrumen.....	59
4.3.1.1 Uji Validitas Instrumen.....	60
4.3.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	61
4.3.2 Uji Persyaratan Analisis Data.....	62
4.3.2.1 Uji Normalitas Data.....	62
4.3.2.2 Uji Hipotesis.....	63
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67

5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
5.2.1 Bagi Pendidik.....	67
5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	68
5.2.3 Bagi Sekolah.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	27
Tabel 3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>QuizWhizzer</i>	29
Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar	32
Tabel 3.4 Daftar Populasi Penelitian	35
Tabel 3.5 Daftar Sampel Penelitian	36
Tabel 3.6 Keterangan Skor Lembar Observasi	37
Tabel 3.7 Keterangan Skor Lembar Angket	38
Tabel 3.8 Kriteria Skor Persentase Observasi Motivasi Belajar	39
Tabel 3.9 Kriteria Skor Persentase Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	43
Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya Utara	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Pertama	48
Tabel 4.4 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Kedua	49
Tabel 4.5 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Ketiga	50
Tabel 4.6 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Keempat	52
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Pretest dan Angket Posttest pada Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.8 Rekapitulasi Persentase Perhatian (<i>Attention</i>)	55
Tabel 4.9 Rekapitulasi Persentase Hubungan/Relevansi (<i>Relevance</i>)	56
Tabel 4.10 Rekapitulasi Persentase Percaya Diri (<i>Confidance</i>)	57
Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	58
Tabel 4.12 Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	59
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	60

Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas.....	61
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik.....	62
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar Peserta Didik.....	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	24
Bagan 2.2 Alur Penelitian	25

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik..... 52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Usul Judul Skripsi.....	74
Lampiran 2 : Surat Validitas Judul Skripsi.....	75
Lampiran 3 : Surat Keputusan Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	76
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya.....	78
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir.....	79
Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah.....	80
Lampiran 7 : Modul Ajar Guru.....	81
Lampiran 8 : Modul Ajar Peneliti.....	86
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	99
Lampiran 10 : Lembar Observasi.....	103
Lampiran 11 : Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	105
Lampiran 12 : Lembar Angket.....	110
Lampiran 13 : Hasil Uji Validitas Instrumen.....	113
Lampiran 14 : Dokumentasi.....	115
Lampiran 15 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	117
Lampiran 16 : Rubrik Perbaikan UAP.....	119
Lampiran 17 : Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	121
Lampiran 18 : Hasil Pemeriksaan Plagiat Universitas Sriwijaya.....	122

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara

Oleh

Sendy Fahri Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa: 06051282025018

Pembimbing: Camellia, S.Pd., M.Pd

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *pre-eksperimental design* jenis *one shot case study*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VII dengan jumlah 124 peserta didik, dengan sampel penelitian kelas VII.C yang berjumlah 31 peserta didik diambil dengan menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji one sample t-test dengan bantuan SPSS versi 23 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *QuizWhizzer*, Motivasi Belajar

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

The Influence of Using *QuizWhizzer* Learning Media on Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Indralaya Utara

By

Sendy Fahri Wijaya

Student Identification Number: 06051282025018

Supervisor: Camellia, S.Pd., M.Pd.

Study Program: Pancasila and Citizenship Education

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the *QuizWhizzer* learning media on students' learning motivation at SMP Negeri 1 Indralaya Utara. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design, one shot case study type. The population in this study was all class VII with a total of 124 students, with a research sample from class VII.C totaling 31 students taken using a non-probability sampling technique, purposive sampling type. Data collection techniques in this research used documentation, observation and questionnaire techniques. The results of the research show that the hypothesis test carried out using the one sample t-test with the help of SPSS version 23 obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, so the decision taken was that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of *QuizWhizzer* learning media on students' learning motivation at SMP Negeri 1 Indralaya Utara.

Keywords: QuizWhizzer Learning Media, Motivation to Learn

Approve off,
Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi kian berkembang beriringan dengan ilmu pengetahuan dan perkembangan peradaban manusia. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif dalam dunia pendidikan, seperti meningkatnya kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi saat proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan menjadi salah satu sarana yang tepat dalam mengembangkan dan memanfaatkan potensi diri di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Helmawati, 2014). Pendidikan yang baik dan berkualitas tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam segi kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengembangan diri, kepribadian. Kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, serta diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun masyarakat, bangsa, dan negara ke arah yang lebih baik lagi”.

Pada hakikatnya pendidikan menjadi kunci dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam upaya mengembangkan pola pikir dan potensi yang ada pada setiap individu. Oleh karena itu, melalui jalur pendidikan diharapkan bisa menghasilkan generasi muda yang berkualitas serta paham akan perkembangan yang ada. Keberhasilan dalam pendidikan tentunya harus ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran merupakan komponen penting yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan, baik itu jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diharapkan tersebut, inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran

sangat diperlukan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran. Dengan adanya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dunia pendidikan akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing serta berkualitas, hal ini dikarenakan di dalamnya melibatkan guru dan peserta didik yang saling melakukan timbal balik guna membangkitkan suasana pembelajaran yang dapat langsung diterima peserta didik serta mampu membangkitkan cara berpikir tingkat tinggi dan potensi yang ada pada peserta didik (Rustaman, 2003). Maka dari itu, guna mendukung hal tersebut inovasi baru sangat diperlukan dalam dunia pendidikan saat ini terutama dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, karena melalui inovasi baru ini diharapkan kualitas pendidikan dapat terus menerus berkembang.

Beberapa inovasi yang bisa diterapkan oleh guru di sekolah tentunya memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran, contohnya yaitu penerapan media pembelajaran yang interaktif dengan memadukan teknologi dalam penggunaannya. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu pendidik saat mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). (Suryani, dkk. 2018:4)

Pendapat lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu baik fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada peserta didik secara menarik dan utuh guna mengelola minat dan motivasi peserta didik untuk sekarang maupun selanjutnya (Sundayana, 2018: 5). Media pembelajaran yang inovatif bisa menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta mengatasi rasa kejenuhan dan kebosanan yang ditimbulkan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menarik dan praktis juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang berkembang sesuai zaman tentunya baik jika diterapkan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran masa kini.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan media pembelajaran *QuizWhizzer* sebagai inovasi media pembelajaran yang memadukan teknologi dalam proses pembelajaran. Media *QuizWhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini juga termasuk media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berupa game yang menarik (Meileni dkk, 2021). Media ini dirancang untuk meningkatkan semangat dan interaksi belajar di kelas, dimana pengguna dapat dengan mudah membuat soal kuis dalam bentuk game ular tangga yang bersifat naratif dan fleksibel (Wahyuningsih dkk, 2021). Maka dari itu, penerapan game edukasi *QuizWhizzer* ini memiliki keunggulan tersendiri pada saat pembelajaran di kelas, dengan harapan peserta didik dapat menjadi aktif, komunikatif, dan tidak takut salah dalam memberikan jawaban saat proses pembelajaran

Motivasi belajar menjadi kunci utama dalam keberhasilan dan ketercapaian pembelajaran peserta didik. Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan pada kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Laka dkk, 2020). Kunci motivasi belajar agar tercapai tentunya ada pada guru itu sendiri, terutama guru mata pelajaran yang mengajar. Tidak sedikit peserta didik terkadang mengalami jenuh dan bosan saat belajar karena media yang digunakan tidak bervariasi dan hanya mengandalkan buku pelajaran saja sehingga menyebabkan rendahnya tingkat motivasi belajar pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka guru perlu melakukan dorongan atau inovasi saat pembelajaran guna pembelajaran di kelas tidak terlihat monoton dan cenderung aktif. Maka dari uraian tersebut alasan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *QuizWhizzer* adalah karena media pembelajaran ini interaktif dan menarik untuk peserta didik karena mengkombinasikan juga dengan teknologi yang bisa diakses melalui *smartphone*

peserta didik masing-masing, maka dari itu penggunaan media ini akan memberikan kontribusi yang baik ketika diterapkan terkhusus dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik masih sedikit diteliti, karena tergolong media yang baru, namun terdapat beberapa penelitian dan riset yang mendekati penelitian ini diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Assyura (2023) dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Penggunaan Media *QuizWhizzer* Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya”. Penelitian yang relevan juga pernah diteliti Malik (2022) dari UIN Kias Haji Achmad Siddiq Jember, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Game Interaktif *QuizWhizzer* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Porbolinggo”. Penelitian terakhir yang relevan juga pernah diteliti Septiani & Santi (2022) dari Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Aplikasi *QuizWhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi”. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu: pada penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* yang diterapkan pada model PBL lalu penelitian tersebut juga berfokus pada minat, dan hasil belajar pada peserta didik. Sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Indralaya Utara pada kelas VII berupa observasi didapatkan hasil bahwa menurunnya semangat dan motivasi belajar peserta didik saat belajar, hal ini dapat dilihat dari peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung dan cenderung pasif, dimana peserta didik tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan ketika guru bertanya peserta didik tidak bisa menjawab, hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara

bersama guru PPKn diketahui bahwa dalam proses pembelajaran ternyata media yang digunakan sering menggunakan media konvensional seperti buku cetak PPKn, namun terkadang menggunakan Power Point, internet, dan video, selama pembelajaran juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti *QuizWhizzer* sebagai variasi media pembelajaran. Disampaikan juga bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran hanya asik dengan kegiatannya sendiri, dan terkadang merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran *QuizWhizzer* ini sangat cocok untuk diterapkan sebagai media baru di SMP Negeri 1 Indralaya Utara. Media pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan penjelasan serta uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai tugas akhir dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh adanya penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung berbagai teori tentang penerapan media pembelajaran *QuizWhizzer* dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pijakan pada penelitian selanjutnya berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2 Secara Praktis

Selain termuat manfaat secara teoritis, pada penelitian ini juga memuat manfaat secara praktis yang dapat dimanfaatkan bagi objek dalam penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis yaitu:

- a. Bagi pendidik

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi guru SMP untuk melatih penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
- b. Bagi peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam penggunaan media *QuizWhizzer*, serta dapat mengoptimalkan lagi penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer*, juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik hingga dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran PPKn.
- c. Bagi sekolah

Menjadi bahan acuan dalam mempertimbangkan penyusunan program dalam pembelajaran serta bisa jadi bahan untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyura, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media QuizWhizzer pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Atsani, L., G. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, H. (2019). *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darwis, R., & Hardiansyah, M. R. (2021). Pengaruh Penerapan Laboratorium Virtual Phet Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Pada Materi Gerak Lurus. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 271. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5514>
- Delviana, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.pdf. Deepublish.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2021). QuizWhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills. *Multidiscipline International Conference*, 1(1), 455–461. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2350>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Muhammad, M., Jamaludin, & Simantra, J. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 755–763. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Made, Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Malik, M. T. (2022). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. *Journal of Educational Sciences*, 22(3), 1–130.
- Mayadiana Suwarma, D., Munir, M., Ayu Wijayanti, D., Pandapotan Marpaung, M., Weraman, P., & Putu Agus Dharma Hita, I. (2023). Pendampingan Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung dan Motivasi Belajar. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1234–1239.
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(3), 525. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lli, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Buku Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Priansa, Donni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

- Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 19–24.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Sukarman, P., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, Yanti, Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *PENGANTAR MEDIA PEMBELAJARAN.pdf* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–9.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Stai, E. K., Khez, D. R., Purwakarta, M., Edlina, M., Stai, M., Nada, S., Stai, L., Stai, U. N., Setiawan, U., & Khez, S. D. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 22.
- Suaib, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI DDI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sundayana, Rostiana. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta..
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165. <https://doi.org/10.17977/um0330v4i2p165-179>

Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, 3(1), 232–245.

Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *Advances in Engineering Research*, 209(1), 148–152. www.quizwhizzer.com,