

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Dela Astuti
NIM: 06031281722019
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA N 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dela Astuti

Nim : 06031281722019

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir program sarjana

Pembimbing,



Dra. Siti Fatimah., M.Si

NIP. 196906201994012001

Koordinator Program Studi,

Pendidikan Ekonomi



Dra. Dewi Koryati., M. Pd

NIP. 196408221990032005

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA N 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dela Astuti
Nim : 06031281722019
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan :

Pembimbing,


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

Koordinator Program Studi,
Pendidikan Ekonomi


Dra. Dewi Koryati., M. Pd
NIP. 196408221990032005



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA N 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dela Astuti

Nim : 06031281722019

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 Januari 2022

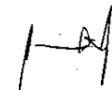
TIM PENGUJI

Dra. Siti Fatimah., M.Si (*✓*)

Palembang, Januari 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,
Pendidikan Ekonomi



Dra. Dewi Koryati., M. Pd
NIP. 196408221990032005

PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dela Astuti

NIM : 06031281722019

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Palembang” beserta seluruh isi di dalamnya adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia tahun 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

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

Indralaya, Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Dela Astuti

NIM 06031281722019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim,

Segala puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 10 Palembang”. Sehingga secara khusus peneliti mempersembahkannya kepada:

- ❖ Kedua orang tua saya yaitu, Bapak Ifan Diwansyah dan Ibu Mariama yang tidak henti-hentinya mendoakan kelancaran dan memberikan tulus cinta serta kasih sayangnya.
- ❖ Keluarga besarku, terutama adik tercinta Deni Setiadi yang selalu memberikan dukungan terbaik hingga saya bisa sampai pada titik ini.
- ❖ Kepada Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si yang telah memberikan bimbingan terbaik sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kepada mas pacar, Jerricko Lucky Valerie yang telah bersedia menemani dalam segala kondisi.
- ❖ Almamater tercintaku, Universitas Sriwijaya

MOTTO:

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 10 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 peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Fatimah., M.Si selaku pembimbing atas segala yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono., M.A sebagai Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida., M.Si sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dra. Dewi Koryati., M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi. Yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota Penguji yang telah memberikan sejumlah saran perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Eka Amrina., S.Pd., M.Pd., Ibu Yuliana FH., S.Pd., M.Pd., dan ibu Dewi Pratita., S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran selanjutnya, khususnya pada bidang studi Pendidikan Ekonomi dan dalam pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan ekonomi.

Indralaya, Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Dela Astuti

NIM 06031281722019

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN TELAH SIDANG	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat hasil penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.4 Media <i>Quizizz</i>	12
2.5 Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Quizizz</i>	13
2.6 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	17
2.7 Pengertian Motivasi Belajar	20
2.8 Fungsi Motivasi Belajar	21
2.9 Indikator Motivasi Belajar	23
2.10 Mata Pelajaran Ekonomi	25
2.11 Pengaruh Media <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	26
2.12 Penelitian Yang Relevan	28
2.13 Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Variabel Penelitian.....	32
3.3 Definisi Operasional	32
3.3.1 Media <i>Quizizz</i>	32
3.3.2 Motivasi Belajar	33
3.4 Populasi Dan Sampel	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel.....	34

3.5 Desain Penelitian	34
3.6 Rencana penelitian	35
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7.1 Angket.....	36
3.7.1.1 Uji Coba Instrumen.....	37
3.7.1.3 Uji Reliabilitas Angket	40
3.7.2 Observasi.....	41
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
3.8.1 Analisis Data Hasil Angket.....	41
3.8.2 Analisis Data Hasil Observasi	42
3.9 Uji Prasyarat.....	43
3.9.1 Uji Normalitas.....	43
3.9.2 Uji Linieritas	44
3.9 Uji Hipotesis	45
3.9.1 Uji Korelasi <i>Product moment</i>	45
3.9.2 Koefisien Determinasi.....	46
3.9.3 Uji-t	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Data.....	47
3.7.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	47
4.1.1 Analisis Data Hasil Angket.....	48
4.1.2 Analisis Data Hasil Observasi	51
4.2 Uji Prasyarat.....	53
4.2.1 Uji Normalitas Data	53
4.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	53
4.2.2 Hasil Uji Linieritas.....	60
4.3 Hasil Uji Hipotesis	64
4.3.1 Hasil Korelasi <i>Product Moment</i>	64
4.3.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi	64
4.3.3 Hasil Uji-t.....	65
4.4 Pembahasan.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Simpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	33
Tabel 2 Sampel	34
Tabel 3 <i>Desain One-Group Pretest-Posttest Design</i>	35
Tabel 4 Skala Pengukuran Likert.....	37
Tabel 5 Hasil Uji Coba Validitas Angket	39
Tabel 6 Kriteria Reliabilitas.....	40
Tabel 7 Hasil Realialbitas Instrumen Angket	41
Tabel 8 Kriteria Persentase Motivasi Belajar	42
Tabel 9 Kriteria Persentase Penilaian Observasi	42
Tabel 10 Interpretasi Nilai r (Koefisien Korelasi)	46
Tabel 11 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik.....	48
Tabel 12 Kategori Motivasi Belajar.....	50
Tabel 13 Kategori Motivasi Belajar.....	50
Tabel 14 Presentase Kriteria Hasil Observasi.....	53
Tabel 15 Tabel Uji Normalitas Data Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i>	56
Tabel 16 Uji Normalitas Data Motivasi Belajar <i>Pre-Test</i>	59
Tabel 17 Tabel Hasil Uji Normalitas Data.....	60
Tabel 18 Tabel Penolong Menghitung Angka Statistik	61
Tabel 19 Tabel Penolong ANOVA.....	63
Tabel 20 Hasil Uji Linieritas.....	63
Tabel 21 Tabel Penolong Untuk Menghitung Kolerasi	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan utama <i>Quizizz</i>	19
Gambar 2 Tampilan daftar akun di <i>Quizizz</i>	19
Gambar 3 Tampilan pilihan jenis keperluan di <i>Quizizz</i>	19
Gambar 4 Tampilan isi data diri	20
Gambar 5 Tampilan penggunaan akun di <i>Quzizz</i>	20
Gambar 6 Pola hubungan antar variabel	32
Gambar 7 Hasil Angket motivasi belajar peserta didik	49
Gambar 8 Presentase Hasil Observasi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Ekonomi.....	77
Lampiran 2 RPP Ekonomi	79
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	104
Lampiran 4 Lembar Angket Motivasi Belajar	105
Lampiran 5 Kisi-Kisi Observasi Kelas Eksperimen	108
Lampiran 6 Lembar Observasi Kelas Eksperimen	109
Lampiran 7 Media Pembelajaran Ekonomi	112
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Kuis Ekonomi	118
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Validasi Ahli.....	122
Lampiran 10 Uji Validitas Eksternal dan Reliabilitas	127
Lampiran 11 Uji Validitas Eksternal dan Reliabilitas Angket	133
Lampiran 12 Surat Pengantar Izin Penelitian Dekanat	136
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	137
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian SMA Negeri 10 Palembang.	138
Lampiran 15 Usul Judul Skripsi.....	139
Lampiran 16 Sk Pembimbing	140
Lampiran 17 Kuis Ekonomi Melalui Media <i>Quizizz</i>	142
Lampiran 18 Nilai Kuis Peserta didik.....	143
Lampiran 19 Hasil Angket Awal	144
Lampiran 20 Hasil Angket akhir.....	145
Lampiran 21 Hasil Plagiasi	146
Lampiran 22 Foto-Foto Penelitian	147
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi	149
Lampiran 24 Lembar Perbaikan Skripsi	152

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *Pre-test Post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Palembang dan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 5 yang berjumlah 37 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Angket dan observasi melalui pembelajaran daring. Teknik analisis data motivasi belajar diperoleh dari analisis data angket *pre-test* dan *post-test* serta analisis data observasi pada saat menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Hipotesis menggunakan uji t yaitu statistik uji F sehingga diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5.011 > 2.301$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Uji koefisien determinasi pengaruh variabel X (media *Quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) sebesar 46% sedangkan 54% dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan peserta didik menggunakan identitas diri berupa nama bukan kode materi ekonomi saat mengakses media *Quizizz*.

Kata-Kata Kunci : Media Quizizz, Motivasi Belajar

ABSTRAK

This research aims to prove the effect of Quizizz's media use on students' learning motivation on economics subjects at Palembang State High School 10. This research is a type of experimental research with Pre-Experimental Design research designs in the form of Pre-test Post-test design. The population in this study was all IPS XI class students at Palembang 10 State High School and the sample in this study was IPS 5 class XI students who numbered 37 students. The sampling technique uses the Random Sampling Cluster technique. Data collection techniques used in the form of Angket and observation through online learning. Learning motivation data analysis techniques are obtained from pre-test and post-test sequential data analysis and observation data analysis when using Quizizz media in the learning process. The hypothesis uses the t test, which is the F test statistic so that $T_{hitung} > T_{tabel}$ is $5,011 > 2,301$ so that H_a is accepted and H_0 is rejected. Test the coefficient of determination of the effect of variable X (Quizizz media) on variable Y (learning motivation) by 46% while 54% is influenced by other variables. This means that there is an influence on the use of Quizizz media on students' learning motivation on economics subjects at Palembang State High School 10. It is recommended that students use their self-identity in the form of names instead of economic material codes when accessing Quizizz media.

Key Words: *Quizizz Media, Learning Motivation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap peserta didik. Menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana oleh pendidik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa pengetahuan, sikap, dan sikap, minat dan bakat sehingga memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, sifat-sifat luhur, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Sejalan dengan Haddar & Juliano (2021) memaparkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membuat siswa lebih produktif serta dapat mengembangkan potensi peserta didik pada tingkat kognitif atau pengetahuan, psikologis atau keterampilan dan afektif atau sikap. Pendidikan akan terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, perubahan prestasi belajar juga terjadi pada kegiatan belajar dan proses pembelajaran.

Belajar merupakan bagian penting dari sistem pendidikan. Belajar adalah suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak memandang apa yang diajarkan siapa pengajarnya, dan dimana tempatnya, tetapi lebih menekankan pada bagaimana hasil dari belajar itu sendiri. Menurut Rahman, dkk., (2020) belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi yang terjadi antara seseorang dengan lingkungan disekitarnya. Dalam hal ini proses adalah rangkaian kegiatan yang sifatnya terencana, terpadu dan berkelanjutan, yang secara keseluruhan memberikan ciri bagi proses pembelajaran. Sejalan dengan Wardi & Nurhayati (2020) yang memaparkan bahwa belajar adalah sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk menciptakan suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan sekitarnya.

Tiana, dkk., (2021) pembelajaran merupakan setiap upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan interaksi antara dua pihak yaitu peserta didik dan pendidik dalam proses belajar. Menurut Pattanang, dkk., (2021) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja antara pendidik dan peserta

didik yang terstruktur untuk mendorong peserta didik agar aktif belajar dengan penekanan pada penyediaan bahan dan sumber belajar. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran ekonomi, terdapat beberapa faktor penentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan sasaran. Menurut Tae, dkk., (2019) beberapa faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran antara lain, penerapan model dan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, evaluasi pembelajaran yang efektif serta motivasi yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan Fitriyani, dkk., (2020) yang mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tergantung dari bagaimana karakteristik peserta didiknya, dan salah satu karakteristik keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Karena pada dasarnya, motivasi memegang perasan penting dalam proses belajar. Menurut Amka (2018:109) peran motivasi dalam belajar diantaranya adalah sebagai penguat dalam belajar, dasar untuk mencapai tujuan dalam belajar dan kendali terhadap stimulan yang diterima dalam belajar. Bagi pendidik; mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sangat diperlukan untuk menumbuhkan sikap optimis dan meningkatkan semangat belajar dari peserta didik itu sendiri. Sehingga peserta didik akan melakukan aktivitas belajar dengan optimal karena didorong oleh motivasi. Selain itu, menurut Rahman, dkk., (2020) proses pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar, dan cara yang dapat dilakukan guna menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik adalah dengan menggunakan variasi metode, model atau media yang belum dikenal oleh peserta didik sebelumnya sehingga akan menarik perhatian bagi peserta didik untuk belajar. Begitu pula dengan Nasution (2017:65) mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membangkitkan motivasi peserta didik sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan Trisiana (2020) yang berpendapat bahwa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi agar lebih jelas dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Dari data studi pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara pada bulan Juli 2021 kepada 15 peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Palembang. Beberapa fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik sudah menggunakan media berupa *Whatsapp*, *Power Point*, *Qualitiva*, dan *Zoom*, sedangkan untuk media *Quizizz* belum pernah diterapkan sebelumnya. Kemudian untuk motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi diketahui bahwa peserta didik tidak mau bertanya kepada pendidik meskipun ada materi pelajaran yang kurang mereka pahami, peserta didik malas untuk mengulang materi ekonomi yang diberikan oleh pendidik, peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran ekonomi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas seringkali hanya menggunakan bantuan media yang kurang bervariasi. Selaras dengan indikator motivasi belajar dalam penelitian ini beberapa hal diatas menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang berbunyi:

“pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”.

Dengan demikian untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Taufik & Suyatno., (2020) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana untuk meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih media mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai jawaban dari tantangan pada era revolusi industri 4.0 yang sedang berkembang. Menanggapi hal tersebut, media

pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan pilihan oleh pendidik sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rahman, dkk., (2020) dengan judul “*Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students' Motivation in Online Learning*“ dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan media aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar. Anugrawati & Hermansyah (2020) dengan judul “*The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physic Course*” dalam penelitiannya mengenai analisis efektifitas pembelajaran online melalui pemanfaatan media *Quizizz* memaparkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, karena peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahman, dkk., (2020) media *Quizizz* digunakan untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online selama covid-19 dengan jenis penelitian deskriptif dan metode kualitatif. Selanjutnya pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anugrawati & Hermansyah (2020) media *Quizizz* digunakan untuk melihat keefektifan pembelajaran online menggunakan media edukasi *Quizizz* selama pandemi covid-19 dengan jenis penelitian deskriptif dan metode kuantitatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu, untuk melihat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan metode penelitian eksperimen dan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one-group pre-test post-test*.

Menurut Hasanah (2020) *Quizizz* telah digunakan lebih dari 10 juta peserta didik, guru dan orang tua. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis dan memonitoring hasil aktifitas belajar peserta didik. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang gembira dan tidak membosankan. Sehingga peserta didik akan termotivasi dan mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Sejalan dengan Hayati (2020)

memaparkan bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang baik karena dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

1.4 Manfaat hasil penelitian

Manfaat hasil dari penelitian ini yaitu :

- a. Dapat mempermudah dan mempercepat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat.
- b. Dapat digunakan pendidik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai.
- c. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 10 Palembang.
- d. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Amminudin. (2020). Jurnal Ilmiah Teknik kejuruan. *Pemanfaatan Fitur Lesson Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif*. 13(2)
- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020) International Journal of Education. *Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students Motivation in Online Learning*. 3(1).
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Gramedia
- Yasmini, N.W. (2021). Indonesian Journal of Education Development. *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Covid Berbasis Zozizz*. 2(1).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti. (2019). *Be a Smart Teacher With Smartphone*. Bedagan: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Asral, S. & Chandra, R. (2021). Journal MSI Transaction on Education. *Perbedaan Motivasi Belajar Peserta didik yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional*. 2(2).
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto: Pena Persada.
- Chotimah, C. & Fathhurohman, M,. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruz media.
- Depdiknas. (2003) *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dharmayanti, F.I. (2021). Journal Education. *Perception and Motivation Toward quizizz as Learning Media in English E-Classroom*. 4(2).
- Efendi, R. & Gustriani, D. (2020). *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. Pasuruan: Qlara Media.
- Fathurrohman, M. & Sulistyorini. (2012) *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta:Teras.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M.Z. (2020). Jurnal Kependidikan. *Motivasi Belajar Peserta didik didik Pada Pembelajaran Daring Selama masa Pandemic Covid-19*. 6(2).
- Hamid., dkk (2020). *Media Pembelajaran*. Medan:Yayasan kita menulis.
- Hasanah, U. (2020). *Google & Quizizz*. Lamongan:Pagan Press.
- Hayati. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendikia.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2013). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Pusat: Kurikulum Balitbang.
- Lestari, E.T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Budi Utama.

- Lestari, T.W. (2019). Journal of English Language Teaching Learning and Literature. *Kahoot and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Towards Students' Motivation.* 2(2).
- Nasution, W.N. (2017). Strategi pembelajaran. Medan: Perdana publishing.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar.* Ponorogo: Wade Grup.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.* Yogyakarta: Gramasurya.
- Paksi, H.P. (2020). *Sekolah dalam Jaringan.* Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Purwanti & Suharni. (2019). Jurnal Bimbingan dan Konseling. *Upaya Meningkatkan Motivasi belajar Peserta didik.* 3(1).
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Peserta didik.* 4(3).
- Ramadhani, dkk. (2020) *Teori dan Praktik Platform Assesmen Untuk Pembelajaran Daring.* Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. (2012). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika.* Bandung: Alfabeta.
- Safarati, N. & Nanda. (2020). International Journal of IRiP. *The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physic Course.* 3(2).
- Salsabila, dkk. (2020). Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.* 4(2).
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siyoto, S. & Ali, S. (2015). *Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran.* Malang: Multimedia Edukasi.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Instan Madani.
- Tae., dkk (2019). *Indonesian Journal Of Educational Assesment. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa Dalam Pembelajaran Sains.* 2(1).
- Taufik, N. & Suyatno. (2020). International Journal of Education Humanities and Social Sience. *Efforts to Improve Learning Motivation Through The Use of Quizizz in 6th Grade Student Of Tirtoadi state elementary School.* 3(3).
- Tiana, A., Sagita, A.D., & Sarwi, M. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika.* 2(6).
- Trisiana, A. (2020). Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. *Penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.* 1(2).

- Zulfikar. (2020). Jurnal Ilmiah Pranata Edu. *Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19.* 2(1).
- Yulianto, dkk. (2020). International Journal for Education and Vocstionsl Studies. *The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesia History Subject at SMA Trimurti Surbaya.* 2(11).
- Wijayanti, R., hermanto, D., & Zaiinudin. Jurnal Pendidika Matematika. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata kuliah matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik didik.* 5(1).