

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN AKADEMIK 2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kristina Situmorang**

**Nim: 06031181823013**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN AKADEMIK 2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kristina Situmorang**

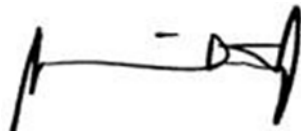
**NIM:06031181823013**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

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

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**



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

**Pembimbing**



**Drs. Ikbal Barlian, M.Pd  
NIP. 196004301986031003**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN AKADEMIK 2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kristina Situmorang**

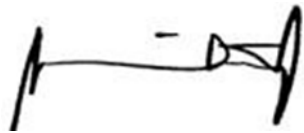
**NIM : 06031181823013**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

Mengesahkan,

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**



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

**Pembimbing**



**Drs. Ikbal Barlian, M.Pd  
NIP. 196004301986031003**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN AKADEMIK 2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kristina Situmorang**

**NIM : 06031181823013**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Telah diujikan dan lulus pada**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 4 Juli 2022**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**



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

**Indralaya, 15 Juli 2022  
Mengesahkan  
Pembimbing**



**Drs. Ikbal Barlian, M.Pd  
NIP. 196004301986031003**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kristina Situmorang

Nim : 06031181823013

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019” ini adalah 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 karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 21 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Kristina Situmorang

NIM. 06031181823013

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan atas rahmat, kasih, dan karunia Tuhan Yesus Kristus karena berkat dan anugrah-Nya saya diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua yang sangat hebat dan kuat, yang telah mendoakanku selalu, memberikan semangat, nasehat dan didikan dalam hidupku. Bapak tersayang Liber Situmorang terimakasih atas perhatian dan semangat yang diberikan hingga sampai saat ini dan juga mama Adia Br Panjaitan yang selalu mendukungku, membantuku, rela berkorban apa saja untuk memberikan segalanya yang kubutuhkan
- ❖ Abang – abangku, Bg Eri Situmorang, Bg Dedi Situmorang terimakasih dukungan dan semangatnya. Terkhusus untuk Bg Kristian Situmorang terimakasih telah membantuku dalam menyelesaikan studiku, terimakasih atas pengorbananmu telah memperjuangkan aku sampai saat ini. Kakakku tersayang, tercinta kak Nurlina Situmorang terimakasih untuk semuanya telah mendoakan aku selalu. Adik – adikku, Jhon Piter Situmorang, Oktavianie Situmorang dan Anggi Situmorang terimakasih selalu mendoakanku
- ❖ Dosen pembimbing kepada bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd terimakasih atas bimbingan, arahan dan ilmu yang telah diberikan
- ❖ Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi, Bapak Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd., Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Prof. Dr. Djahir Basir, M.Pd., Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd., Alm. Bapak Drs. Rusmin, M.Pd., Ibu Dra. Yulia Djahir, M.M., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.S.i, Bapak Deskoni S.Pd, M.Pd., Bapak Firmansyah, S.Pd, M.Si., Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd, M.Ak., Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd, M.Pd., Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd., Ibu Fitriyanti, S.Pd., M.Pd., Bapak Muhammad Akbar Budiman, S.Pd., M.Si., dan staff Pendidikan Ekonomi Mbak Iis Sumandari dan Mbak Rika, A.Md., yang

telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman berharga yang didapatkan peneliti selama menempuh pendidikan.

- ❖ Partner terbaik Marthin Sitorus, terimakasih selalu ada dalam perjalananku selama perkuliahanku
- ❖ Agama dan Almamater Kebangganku

### **MOTTO**

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.” (Filipi 4:6)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019” 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 memujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Hj. Dra. Dewi Koryati, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Tidak lupa juga ucapan terimakasih ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Indralaya, 21 Juli 2022

Penulis



Kristina Situmorang

NIM.06031181823013



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	6
2.2 Media <i>Quizizz</i> .....	8
2.2.1 Pengertian Media <i>Quizizz</i> .....	8
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Quizizz</i> .....	9
2.2.3 Langkah-langkah Mengakses <i>Quizizz</i> .....	12
2.3 Motivasi Belajar .....	16
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	16
2.3.2 Fungsi Motivasi Belajar .....	17
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	18
2.3.4 Indikator Motivasi Belajar .....	21
2.4 Pengaruh Penggunaan Media <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar .....	22
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan .....	23
2.6 Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian .....	27
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.3.1 Media <i>Quizizz</i> .....	27
3.3.2 Motivasi Belajar .....	28
3.4 Populasi .....	29

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.1 Angket.....	29
3.5.1.1 Validitas Ahli Angket .....	31
3.5.1.2 Validitas Eksternal .....	32
3.5.1.3 Uji Reliabilitas .....	35
3.5.2 Dokumentasi .....	37
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
3.7 Uji Prasyarat.....	38
3.7.1 Uji Normalitas.....	38
3.7.2 Uji Homogenitas .....	40
3.7.3 Uji Linearitas Regresi Sederhana.....	40
3.8 Uji Hipotesis .....	42
3.8.1 Korelasi Pearson Product Moment.....	42
3.8.2 Koefisien Determinan .....	43
3.8.3 Uji-t.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Deskripsi Data.....	44
4.1.1 Analisis Data Angket Media Quizizz.....	45
4.1.2 Analisis Data Angket Motivasi Belajar .....	49
4.1.3 Analisis Data Dokumentasi.....	53
4.2 Uji Prasyarat.....	53
4.2.1 Uji Normalitas Data .....	53
4.2.1.1 Uji Normalitas Data Angket Media Quizizz.....	53
4.2.1.2 Uji Normalitas Data Angket Motivasi belajar .....	57
4.2.2 Uji Homogenitas Data.....	60
4.2.3 Hasil Uji Linearitas Regresi Sederhana .....	64
4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	70
4.3.1 Hasil Korelasi Pearson Product Moment .....	70
4.3.2 Hasil Koefisien Determinan .....	71
4.3.3 Hasil Uji-t.....	71
4.4 Pembahasan.....	72
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
5.1 Simpulan .....	77
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	29
Tabel 2 Daftar Pernyataan dan Skor penilaian.....	30
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Media <i>Quizizz</i> .....	30
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	30
Tabel 5 Hasil Uji Coba Validitas Angket Media <i>Quizizz</i> .....	33
Tabel 6 Hasil Uji Coba Validitas Angket Motivasi Belajar.....	34
Tabel 7 Kategori Reliabilitas .....	37
Tabel 8 Hasil Pengukuran Reliabel Angket .....	37
Tabel 9 Interpretasi Nilai r (Koefisien Korelasi) .....	42
Tabel 10 Hasil Angket Media <i>Quizizz</i> .....	46
Tabel 11 Persentase Hasil Angket Media <i>Quizizz</i> .....	46
Tabel 12 Hasil Angket Motivasi Belajar.....	50
Tabel 13 Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar.....	50
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Media <i>Quizizz</i> .....	54
Tabel 15 Daftar Frekuensi Data Angket Media <i>Quizizz</i> .....	56
Tabel 16 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar .....	57
Tabel 17 Daftar Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar.....	60
Tabel 18 Penolong Untuk Menghitung Angka Statistik .....	64
Tabel 19 Penolong Pasangan X dan Y Untuk Mencari JK Angket Motivasi Belajar .....	68
Tabel 20 Ringkasan Anova Variabel X dan Y Untuk Uji Linearitas Rata-rata .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cara Mendaftar Akun <i>Quizizz</i> .....	12
Gambar 2 Opsi Jenis Akun <i>Quizizz</i> yang Digunakan .....	12
Gambar 3 Opsi Jenis Pengguna Akun <i>Quizizz</i> .....	12
Gambar 4 Akun <i>Quizizz</i> Siap Digunakan .....	13
Gambar 5 Mengisi Nama <i>Quiz</i> dan Mata Pelajaran .....	13
Gambar 6 Opsi Bentuk Soal <i>Quizizz</i> yang Akan Digunakan .....	14
Gambar 7 Mengisi Soal dan Jawaban .....	14
Gambar 8 Tampilan Untuk Melengkapi Keterangan <i>Quiz</i> .....	15
Gambar 9 Persentase Hasil Angket Media <i>Quizizz</i> .....	45
Gambar 10 Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Media <i>Quizizz</i> .....	84
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	85
Lampiran 3 Surat Pengantar Validasi .....	86
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Validasi .....	87
Lampiran 5 Uji Kelayakan Instrumen Angket .....	89
Lampiran 6 Lembar Jawaban Mahasiswa .....	90
Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Penelitian.....	92
Lampiran 8 Uji Validasi Media <i>Quizizz</i> .....	96
Lampiran 9 Uji Validasi Motivasi Belajar .....	99
Lampiran 10 Uji Reliabilitas Media <i>Quizizz</i> .....	102
Lampiran 11 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar .....	105
Lampiran 12 Usul Judul Skripsi.....	107
Lampiran 13 SK Pembimbing.....	108
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian di FKIP Universitas Sriwijaya .....	110
Lampiran 15 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	111
Lampiran 16 Hasil Penelitian Media <i>Quizizz</i> .....	112
Lampiran 17 Hasil Penelitian Motivasi Belajar .....	116
Lampiran 18 Dokumentasi .....	120
Lampiran 19 Angket Penelitian .....	122
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi .....	127

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019. Jenis penelitian ini menggunakan *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019 yang berjumlah 66 mahasiswa yang terdiri dari kelas Indralaya dan kelas Palembang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas regresi sederhana, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019. Hal tersebut dapat dilihat dari uji t yang diperoleh thitung  $82,17 > t_{tabel} 1,997$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan pengujian determinan diperoleh hasil sebesar 99,06% ini berarti variabel X memengaruhi variabel Y dan sisanya sebesar 0,94% dipengaruhi variabel lain. Diharapkan dengan penggunaan media *Quizizz* menjadi bahan penilaian dalam proses pembelajaran dan mahasiswa lebih termotivasi lagi dalam belajar.

**Kata-kata kunci :** Media *Quizizz*, Motivasi Belajar

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to prove the effect of using Quizizz Media on Student Motivation of the Economic Education Study Program of Sriwijaya University in the 2019 Academic Year. This type of research used Ex Post Facto. The sample in this study were students of the Sriwijaya University Economic Education Study Program in the 2019 Academic Year, totaling 66 students consisting of the Indralaya class students and the Palembang class students. Data collection techniques in this study are questionnaires and documentation. The data analysis technique used normality test, homogeneity test, simple regression linearity test, and hypothesis testing. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an effect of using Quizizz media on the learning motivation of students of the Sriwijaya University Economics Education Study Program in the 2019 Academic Year. This result can be seen from the T-test obtained tcount  $82.17 > t_{table} 1.997$ , it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Based on the results of the calculation of the determinant test, the result is 99.06%, this means that the X variable affects the Y variable and the remaining 0.94% is influenced by other variables. It is hoped that the use of Quizizz media can be used as an assessment material in the learning process and students getting more motivated in learning.*

**Keywords :** *Quizizz Media, Learning Motivation*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) sebab memegang peranan utama dalam menggerakkan pertumbuhan ekonomi untuk kemajuan suatu bangsa dan negara disegala aspek. Pendidikan juga sebagai proses belajar manusia untuk membentuk nilai-nilai karakter yang ada dalam diri masing-masing. Seperti yang dinyatakan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

Pasal 1: Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Melalui kegiatan pendidikan inilah diharapkan mampu mendorong untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan terhadap sumber daya manusia agar dapat mengembangkan potensi diri dalam menghadapi perkembangan zaman.

Indonesia saat ini tengah terdampak wabah virus *covid-19*, yang mana tidak hanya Negara Indonesia saja yang terkena dampaknya melainkan juga seluruh dunia. Mewabahnya dampak virus *covid-19* tersebut membuat seluruh kegiatan masyarakat dikurangi untuk mencegahnya penularan virus *covid-19*. Termasuk juga salah satunya kegiatan proses belajar mengajar yang harus dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh (*daring*). Karena adanya perubahan tersebut membuat pendidik, baik guru maupun dosen harus lebih kreatif dalam memilih dan memberikan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang nyaman dan mudah dimengerti oleh siswa maupun mahasiswa karena pembelajaran dilakukan secara *daring*.



Adanya sistem pembelajaran jarak jauh (*daring*) mengubah sistem belajar peserta didik yang memberi dampak, baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak positif yang dirasakan adalah pembelajaran yang fleksibel, materi yang mudah diakses dimana pun berada dan juga hemat waktu. Sedangkan dampak negatif dari sistem pembelajaran jarak jauh (*daring*) ini adalah koneksi internet yang tidak stabil, kurangnya semangat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, mahasiswa kurang paham terhadap materi yang diberikan, keterbatasan fasilitas dalam pembelajaran *daring* dan kuota internet yang mahal (Adi, 2021). Pembelajaran *daring* memiliki beberapa faktor terhadap keberhasilan peserta didik yaitu dari faktor internal dan juga faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri seseorang seperti kemampuan yang dimiliki baik dari tingkat kecerdasan maupun kemauan dari setiap individu, kebiasaan yang dilakukan peserta didik dalam belajar, motivasi belajar dan minat belajar, serta rasa kecemasan peserta didik dalam belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan juga lingkungan masyarakat (Lestari, 2017).

Motivasi merupakan pergerakan yang ada dalam diri seseorang sehingga terdorong untuk melakukan perbuatan atau tindakan karena ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut (Rafika, 2021) motivasi terjadi karena adanya dorongan mental dalam diri seseorang yang dapat menggerakkan serta mengarahkan seseorang untuk bersikap dan bertindak untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang yang termotivasi dalam belajar pastinya akan membawa dampak yang baik dalam proses pembelajaran, saat seseorang senang dan nyaman dalam belajar hal tersebut merupakan adanya motivasi dalam dirinya. Saat seseorang nyaman dalam belajar banyak faktor yang mempengaruhinya baik dari tujuannya yang ingin dicapainya, penjelasan guru atau dosen terhadap materi yang mudah dimengerti, maupun strategi dan media pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dosen.

Saat proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan serta menumbuhkan minat belajar siswa maupun mahasiswa. Maka diperlukan adanya media pembelajaran untuk

menunjang proses belajar siswa maupun mahasiswa. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan suatu pembelajaran. Media disini sebagai penyalur sarana dan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Saat ini sudah banyak berkembang pesat media pembelajaran berbasis internet tersebar, mulai dari *Kahoot!*, *Edmodo*, *E – Learning*, *Classroom*, *Quizizz*, *E – mail*, *Word Wall*, *Quipper* dan lain sebagainya. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, efektif, efisien, dan inovatif sangat dibutuhkan di masa pandemi ini mengingat sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh. Untuk pemanfaatan media pembelajaran tersebut harus didukung dengan berbasis teknologi digital untuk dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

*Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan sebagai kuis interaktif yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Cahyani Amildah Citra & Brillian Rosy (2020) mengemukakan Aplikasi pendidikan *Quizizz* berbasis *game* diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk media evaluasi pembelajaran yang tidak membosankan agar dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. *Quizizz* merupakan suatu aplikasi yang cocok digunakan untuk mahasiswa dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena dapat membangun pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, sesama teman dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dan diakhir kuis dapat diketahui ranking yang dapat menjawab pertanyaan. Melalui aplikasi tersebut dapat menarik perhatian mahasiswa dalam belajar karena dengan adanya aplikasi *Quizizz* dapat mempermudah mahasiswa dalam menyerap dan memahami materi dalam pembelajaran daring sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Aini, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh (Astuti, 2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang”

dengan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa, dengan pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 46% sedangkan 54% dipengaruhi oleh variabel lain.

Penelitian lainnya yang telah dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *Quizizz* berkontribusi lebih baik untuk kuis interaktif dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2019 didapatkan hasil 8 dari 10 mahasiswa bahwa saat proses pembelajaran sudah menggunakan media. Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti saat wawancara, mahasiswa memiliki motivasi belajar yang rendah ketika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, selain itu masih ada mahasiswa yang tidak secara aktif saat proses pembelajaran, merasa bosan dan kurang konsentrasi saat proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa rendah ketika keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung saat proses pembelajaran daring seperti fasilitas laptop, handphone dan jaringan internet yang tidak stabil. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang efektif bagi mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media *Quizizz* sebagai motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Ditinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019”**.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah **“Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2019?”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya tahun akademik 2019.

### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan agar peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Universitas Sriwijaya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi serta dapat dijadikan pengembangan ke penelitian selanjutnya. Dan juga dapat dijadikan sebagai kepustakaan terkait dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

b. Bagi Dosen

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuat bahan referensi dosen untuk melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, mahasiswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran yang efektif secara daring dan juga dapat membantu mahasiswa dalam menambah semangat dan minat belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, dkk. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 44.
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25): 1 – 6 .
- Amany, A. (2020). *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 10 – 11.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). “The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises With *Quizizz* For Students’ Learning Enggement”. *Indonesian Journal Of Informatics Education*. 2(20): 85 – 90.
- Ananda, R & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA bNegeri 10 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Azizah, B. (2020). Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas XII MAN 1 Gresik. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Citra, C, A & Rosy, B. (2020). Keektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261 – 272.
- Delviana, K. (2021). Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi. *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. 5(2): 93 – 196.
- Fikri, H & Madona, A, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Samudra Biru.

- Firdaus, A. M. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing*, 9, 64.
- Fitriani, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz (Quiz)* Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK NU 1 Slawi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*. Tegal: Universitas Pancasakti.
- Handayani, S. (2019). *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter Cooperative Learning*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Haryati, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Hasanah, U. (2020). *Google & Quizizz*. Lamongan: Pagan Press.
- Husna, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu – ilmu Sosial*. Prenada Media Group.
- Kusumaningrini, D. L & Sudibjo, N. (2021). Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(10), 147.
- Lagili, dkk. (2019). Identifikasi Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Economic Education Journal*. 1, 25.
- Lestari, W. (2017). Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Analisa*, 77.
- Muryanto, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi *Gamifikasi Daring Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cawas Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Naipospos, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara *Online* Di Masa Pandemi Covid 19. *Skripsi*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah.

- Nasrah & Maufiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 03 (2), 207 – 213.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Panggabean, S. & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78 – 83.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1. *JDP*. 2(1), 29 – 39.
- Purwanto, N. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pusti, R. S. R. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMAN 9 Bandung). *Skripsi*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Rafika. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al – Rifa'IE Gondanglegi. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ramadhani, dkk. (2020). Teori dan Praktik Platform Assesmen Untuk Pembelajaran Daring. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(2), 188 – 201.
- Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, 17.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33 – 41.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salsabila, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 165.

- Sanjaya, W. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sarnoto, A. Z. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 3 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam, Vol 1, No. 1 Tahun 2019 Magister Manajemen Pendidikan Islam Institut Ptiq Jakarta*.
- Sattar, dkk. (2021). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah AS'Adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 3(3)*, 100.
- Setyanigrum, N. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Shidik, M.A. (2019). Pengaruh Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Kaledupa Kabupaten Wakatobi. *Bioedu, 4(2)*, 76.
- Siregar, S. (2017). *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA, 7. 3*.
- Sudiby, dkk. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *JPPIPA, 1. 15*.
- Suharsono, A. (2020). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 11(1)*, 65.
- Suhartatik, T. (2020). *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H, B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2016). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar – Ruzz Media.
- Wijayanti, R. dkk. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 347*.



Wijoyo. H, dkk. (2021). *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*.  
Sumatera Barat: Insan Cendikia Mandiri.