

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *QUIZLET*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 2
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nyayu Audiah Syahirah

06031382025063

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *QUIZLET*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 2
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nyayu Audiah Syahirah

NIM : 06031382025063

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui

Koordinator Program Studi,

Pendidikan Ekonomi,

Dr. Dwi Hasmi Dyani, S.Pd., M.Pd.

NIP 198405262009122007

Mengesahkan

Pembimbing

Dra. Siti Fatimah, M.Si

NIP 196906201994012001



**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *QUIZLET* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nyayu Audiah Syahirah

NIM : 06031382025063

Program Studi Pendidikan Ekonomi

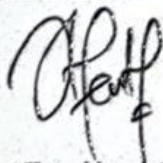
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah diujikan :

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2024

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



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



**Mengesahkan,
Pembimbing,**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si.
NIP 1969062001994012001**

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *QUIZLET* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nyayu Audiah Syahirah

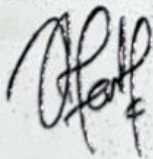
NIM : 06031382025063

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan ;

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyani, S.Pd., M.Si.
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan,
Pembimbing,**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP 1969062001994012001**

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nyayu Audiah Syahirah

NIM : 06031382025063

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh media *Flashcard* Berbasis *Quizlet* Terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang” beserta seluruh isi didalamnya adalah benar-benar karya saya 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 Nomor 17 tahun 2019 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 23 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Nyayu Audiah Syahirah

NIM. 06031382025063

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah SWT, yang memberikan nikmat yang sangat luar biasa dan atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Kedua orang tua saya yaitu Bapak Kgs. H. M Husni Anwar, ST dan Ibu Hj. Nyayu Noviani, S.Pd yang selalu mendoakan, memberikan motivasi serta cinta dan kasih sayang yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi pendidikan tinggi.
- Adik - adik saya yaitu Nyayu Rizka Fariha dan Nyayu Adzkia Nafisah yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta doa.
- Dosen pembimbing saya yaitu Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si., Yang telah menjadi pembimbing akademik. Terima kasih banyak Ibu atas segala bimbingan, bantuan, arahan, dan petunjuk yang telah diberikan kepada saya dalam menjalani perkuliahan, penelitian, dan penyelesaian skripsi.
- Terimakasih saya ucapkan kepada seluruh keluarga besar program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya dan Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., dan seluruh dosen program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Riswan Jaenudin., M.Pd., Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd., Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd., Ibu Dra. Dewi Koryati., M.Pd., Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd., Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd., Ibu Dewi Pratita, S.Pd, M.Pd., Bapak Firmansyah, S.Pd, M.Si., Bapak Muhammad Akbar Budiman, S.Pd., M.Si. yang telah mendidik, mengarahkan, membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat, terimakasih atas segala hal yang telah bapak dan ibu berikan.

“MOTTO”

**Dan Janganlah Kamu merasa Lemah, Dan Jangan Pula Bersedih hati,
sebab kamu paling tinggi derajatnya, jika kamu orang
beriman(QS.3:139)**

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
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	7
2.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran	8
2.3 Pengertian <i>Flashcard</i>	9
2.4 Pengertian <i>Quizlet</i>	10
2.5 Langkah – langkah menggunakan <i>Quizlet</i>	11
2.6 Kelebihan Media Aplikasi <i>Quizlet</i>	14
2.7 Kekurangan Media Aplikasi <i>Quizlet</i>	16
2.8 Pengertian Motivasi Belajar	18
2.9 Fungsi Motivasi	19
2.10 Indikator Motivasi Belajar.....	21
2.11 Penelitian yang Relevan.....	22
2.12 Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Metode penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian.....	26
3.3 Definisi Operasional	26
3.3.1 Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Quizlet</i>	26
3.3.2 Motivasi Belajar.....	26
3.4 Populasi dan Sampel	27
3.4.1 Populasi.....	27
3.4.2 Sampel.....	27
3.5 Desain Penelitian	28
3.6 Rancangan Penelitian	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data	29
3.7.1 Angket.....	29
3.7.1.1 Uji Validitas Ahli.....	30
3.7.1.2 Uji Validitas Angket	30
3.7.2 Observasi.....	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	32

3.8.1 Analisis Data Angket	32
3.8.2 Analisis Data Observasi	32
3.9 Uji Prasyarat	33
3.9.1 Uji Mormalitas Data	33
3.9.2 Uji Regresi Linier Sederhana	34
3.10 Uji Hipotesis.....	36
3.10.1 Korelasi Product Moment.....	36
3.10.2 Uji Koefisien Determinan.....	37
3.10.3 Uji-t.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Deskripsi Data	39
4.1.1 Analisis Data Angket.....	40
4.1.2 Analisis Data Observasi	44
4.2 Uji Prasyarat	45
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	47
4.2.2 Uji Linearitas Regresi.....	55
4.3 Uji Hipotesis.....	62
4.3.1 Koefisien Product Moment.....	62
4.3.2 Koefisien Determine	62
4.3.3 Hasil Uji-t.....	63
4.4 Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	28
Tabel 2 Sampel	28
Tabel 3 Desain <i>One Group Pre-Test Post-test Design</i>	29
Tabel 4 Pernyataan dan Skor Nilai Dalam Skala Likert.....	30
Tabel 5 Kriteria Reliabilita	32
Tabel 6 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Persentase	33
Tabel 7 Kriteria Penilaian Hasil Observasi.....	34
Tabel 8 Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	38
Tabel 9 Kategori Motivasi Belajar (PreTest).....	43
Tabel 10 Kategori Motivasi Belajar (PostTest)	44
Tabel 11 Tabel Penolog Data Pretest kelas Eksperimen.....	48
Tabel 12 Tabel Penolog Data Pretest kelas Eksperimen.....	50
Tabel 13 Tabel Penolog Data Posttest kelas Eksperimen	52
Tabel 14 Tabel Penolog Data Posttest kelas Eksperimen	54
Tabel 15 Tabel Penolog Angka Statistik.....	56
Tabel 16 Tabel Penolong Variabel X dan Y untuk Mencari (JKE).....	59
Tabel 17 Tabel Penolong Anova untuk uji linearitas Regresi.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pretest Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	44
Gambar 2 PostTest Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	42
Gambar 3 Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar Sebelum Diberikan Pelakuan Media <i>Flashcard</i> Berbasis Quizlet.....	42
Gambar 4 Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar Setelah Diberikan Pelakuan Media <i>Flashcard</i> Berbasis Quizlet.....	44
Gambar 5 Hasil Observasi Menggunakan Media Flashcrd Berbasis Quizlet.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran.....	73
Lampiran 2 Kisi Kisi Angket Motivasi Belajar	100
Lampiran 3 Lembar Angket Motivasi Belajar.....	101
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Instrumen Angket.....	104
Lampiran 5 Tabel Uji Validitas Angket.....	105
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Interpretasi Validasi Instrumen Angket	106
Lampiran 7 Hasil Uji Instrumen Validitas Angket.....	108
Lampiran 8 Tabel Uji Reliabilitas Angket	112
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	113
Lampiran 10 Kisi Kisi Instrumen Observasi	115
Lampiran 11 Lembar Observasi	117
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Instrumen Observasi.....	119
Lampiran 13 Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik.....	120
Lampiran 14 Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	121
Lampiran 15 Lembar Angket Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 16 Surat Keterangan Dinas Pendidikan.....	133
Lampiran 17 Surat Keterangan Selesai Penelitian	134
Lampiran 18 Usulan Judul Skripsi.....	135
Lampiran 19 Surat Keterangan Pembimbing.....	136
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian Dekanat.....	138
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	139

ABSTRAK

Tujuan Penelitian untuk membuktikan pengaruh media *Flashcard* berbasis *Quizlet* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *one Group Pretest-posttest Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh kelas XI.4 SMA Negeri 2 Palembang. Sampel penelitian ini kelas XI.4 yang berjumlah 44 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi melalui proses pembelajaran tatap muka. Teknik analisis data motivasi belajar diperoleh dari pretest dan posttest sedangkan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Quizlet*. Hipotesis menggunakan statistik parametis yaitu uji-t dan diperoleh thitung >ttabel yaitu $83,47 > 1,663$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Quizlet* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. Saran pada penelitian selanjutnya media *Flashcard* Berbasis *Quizlet* terus dikembangkan dan dilakukan penelitian untuk fitur Pelajari dan Kuis.

Kata-kata kunci : Media Pembelajaran, *Flashcard Quizlet*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The aim of the research is to prove the influence of Quizlet-based Flashcard media on students' learning motivation in economics subjects at SMA Negeri 2 Palembang. type of experimental research with a Pre-Experimental Design in the form of one Group Pretest-posttest Design. The research population was all classes XI.4 of SMA Negeri 2 Palembang. The research sample was class XI.4, totaling 44 students. The sampling technique uses Cluster Random Sampling. Data collection techniques include questionnaires and observations through a face-to-face learning process. The data analysis technique for learning motivation was obtained from the pretest and posttest, while the observation data was obtained from the results of observations during learning using Quizlet-based Flashcard learning media. The hypothesis uses parametric statistics, namely the t-test and obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $83.47 > 1.663$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of Quizlet-based Flashcard learning media on students' learning motivation in economics subjects at SMA Negeri 2 Palembang. In further research, Quizlet-based Flashcard media continues to be developed and further research is carried out for the Learn and Quiz features.

Keywords : Learning Media, *Flashcard* Quizlet, Learning Motivation

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar dialami setiap individu dalam hidupnya. Menurut Ulfia & Azrul (2022:10), Kemampuan belajar yang dimiliki memberikan perubahan yang baik dalam diri individu baik perubahan tingkah laku, pengetahuan, pola pikir, dan keterampilan-keterampilan yang relevan dengan kehidupan. Tentu saja akan ada perbedaan antara individu yang telah menempuh proses belajar dengan yang belum. Melalui proses belajar, baik belajar dari pengamatan, pengalaman, bacaan atau pengetahuan, aktivitas fisik, dan Proses pembelajaran lainnya. Seorang individu akan berkembang kompetensinya. Artinya, untuk mendapatkan individu yang memiliki kompetensi diperlukan proses belajar yang baik dan positif. Namun, menurut Benti, dkk, (2019) setiap orang memiliki proses belajar yang berbeda karena proses pembelajaran itu sendiri memberi kesan bahwa penganan hanya terjadi pada satu pihak saja, yaitu proses mengajar saja oleh pendidik. Sementara pembelajaran menyiratkan terjadinya proses interaksi antara pendidik dengan pembelajar

Untuk menghasilkan pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik hal ini juga sangat dipengaruhi kreativitas pendidik dan juga motivasi pembelajar. Menurut Pupu (2018:192) Kegiatan belajar yang baik dan efektif akan dapat terselenggara jika pendidik dapat menciptakan suasana yang kondusif, nyaman, dan terjalin interaksi aktif antara peserta didik dan. Adanya motivasi dari sebagai dorongan bagi peserta didik merupakan sebuah keutamaan harus yang dilakukan guru jika menginginkan peserta didik mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Lain halnya dengan peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik karena mereka dengan kesadaran sendiri ingin belajar dan memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran. Peserta didik ini memiliki keingintahuan yang tinggi dalam pembelajaran sehingga sulit terpengaruh oleh gangguan yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu sangat pentingnya bagi pendidik untuk dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. pada dasarnya motivasi dapat juga dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan Proses

pembelajaran, yang menjamin kelangsungan dari Proses pembelajaran dan yang memberikan arah pada Proses pembelajaran, sehingga tujuan yang dikehendaki arah pada Proses pembelajaran. Hamzah (2020) juga menegaskan, motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual.

Oleh karena itu, motivasi merupakan hal terpenting yang harus dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Karena motivasi memiliki fungsi dan peran yang utama dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi adalah dorongan atau niat yang kuat dan kesungguhan untuk melakukan sebuah pekerjaan dengan sebaik baiknya. Menurut Amka (2018:109) Selain berfungsi sebagai penguat belajar, motivasi juga berfungsi sebagai landasan tercapainya tujuan belajar dan mengatur perangsang yang diperoleh selama belajar. Saat ini juga kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memilih minat belajar mereka, mengurangi beban akademik, dan mendorong kreativitas guru. Kemendikbud juga menyebutkan bahwa kurikulum merdeka memberikan keluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik maka diperlukan cara-cara seperti menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang variatif karena kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan/ saling berkaitan, dimana pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Saat ini juga media pembelajaran sangat beragam jenisnya, mulai dari media pembelajaran berbentuk audio, media visual dan media audio visual. Menurut Agodi, dkk (2020) Pemilihan media *Flashcard* dalam pembelajaran membaca dapat membangun semangat atau memotivasi peserta didik dalam pembelajaran bisa dilihat dari antusiasnya peserta didik dalam memulai pembelajaran. Menurut Syahputri, dkk (2021:334) yang menuliskan *Flashcard* dapat memberikan kesenangan dan ketertarikan peserta didik karena memuat gambar, simbol, penggunaan warna yang menarik, dan teks singkat mengenai materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih tertarik pada *Flashcard* dibandingkan membaca materi pada buku cetak.

Namun, di masa sekarang ini berkembang teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat yang mana pada era digital ini semuanya sudah mengalami modernisasi. Kehadiran teknologi ini dapat mempermudah kehidupan kita sehari-hari terutama dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah pelajar dan pendidik dalam berinteraksi tentang pembelajaran. Di era globalisasi seperti sekarang ini pendidikan mengharuskan kita semua untuk mengetahui dan memahami bagaimana tentang teknologi seperti halnya pada penerapannya ketika menjelaskan dan mengajarkan materi yang sulit dipahami sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dari hasil pemanfaatan teknologi dan memberikan peran penting bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Rizka Ariani (2020) Ilmu Pengetahuan dan teknologi adalah suatu bagian yang tak lepas dari kehidupan manusia dari awal peradaban sampai akhir dari segala akhir kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terus berkembang seiring perkembangan peradaban manusia di dunia. Dengan demikian pertumbuhan teknologi dapat memberikan banyak keuntungan pada bidang pendidikan.

Menurut Sari (2019), salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik adalah media *Flashcard* digital berbasis *Quizlet*. *Flashcard* digital berbasis *Quizlet* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan karena dapat menarik minat peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar. Memberikan angin segar bagi dunia pendidikan, khususnya media pembelajaran digital berbasis online (daring). Menurut Kalecky (2016:7), urgensi dari media pembelajaran berbasis online juga semakin meningkat karena generasi milenial hampir tidak pernah lepas dari smartphone sehingga aplikasi *Quizlet* yang gratis serta menyuguhkan berbagai fitur menarik dapat menjadi suatu terobosan media pembelajaran untuk segala usia dan disiplin ilmu. Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya.

Menurut Dani (2023:66) Media Pembelajaran *Quizlet* ini tentunya memiliki banyak kelebihan sehingga dapat dipilih menjadi media pembelajaran di kelas, *Quizlet* sebagai media pembelajaran tidak rumit untuk digunakan, tidak memakan

ruang memori penyimpanan yang besar, pembuatan materinya tidak memakan waktu yang lama, dan media tersebut dapat diakses di mana dan kapan saja.

Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara bersama pendidik ekonomi dan penyebaran angket pada peserta didik kelas XI 4 di SMA Negeri 2 Palembang pada tanggal 7 Februari 2024. Berdasarkan fakta di lapangan pendidik menggunakan media pembelajaran selama proses belajar seperti *Power Point* dan *Canva*, **yang membuat peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran tersebut merasa monoton dan membosankan sebab media yang digunakan kurang interaktif dan terkesan kurang menarik** sedangkan untuk media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Quizlet* sendiri belum pernah digunakan sebelumnya. Proses belajar yang diterapkan masih menggunakan media yang kurang interaktif, karena pada hasil angket yang diberikan masih banyak peserta didik yang kurang dorongan/ motivasi dalam pembelajaran **ekonomi sehingga dapat dikatakan bahwasannya tingkat motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang pada mata pelajaran ekonomi masih rendah sehingga perlu diadakan pembaruan pada media pembelajaran.**

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Almaz (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Berbasis *Quizlet* Pada Materi Ikatan Kimia. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media *Flashcard Quizlet* pada materi ikatan kimia layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ikatan kimia. Dari setiap pertemuan yang di berikan dengan penggunaan media pembelajaran *Flashcard Quizlet* selalu mendapatkan respon yang positif secara terus menerus dari guru dan peserta didik, sehingga keduanya termasuk kategori yang baik dari penggunaan *Flashcard Quizlet* di SMAN 6 Depok dan dari penelitian yang dilakukan juga belum menilai keefektifan media *Flashcard* digital berbasis *Quizlet* materi ikatan kimia ketika digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena ingin melihat pengaruh pada motivasi belajar peserta didik, sementara penelitian terdahulu mengembangkan fitur *Flashcard* digital pada aplikasi *Quizlet*, sehingga menggunakan data penelitian kualitatif & kuantitatif dan pada instrumennya, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, observasi dan angket. Sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan teknik

pengumpulan data yaitu dengan wawancara, angket dan observasi.

Pentingnya penelitian ini karena penerapan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Quizlet* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab berdasar peneliti belum menilai keefektidan media *Flashcard Quizlet* ini. Pada permasalahan tersebut tentunya ada beberapa cara untuk menyelesaikannya dengan melihat atau dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik. Pemberian materi belajar dengan menggunakan fitur *Flashcard* ini dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar dengan penyampaian materi yang jelas serta menarik dan hal ini dapat juga menjadi cara baru bagi seorang pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik. Dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Quizlet* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Kota Palembang**”.

1.1 Permasalahan Penelitian

Permasalahan penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh media *Flashcard* berbasis *Quizlet* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk membuktikan Pengaruh media *Flashcard* berbasis *Quizlet* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 2 Palembang

1.3 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang.
- c. Dapat meningkatkan kinerja pendidik dalam penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang.
- d. Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan wawasan penelitian dalam menggunakan multimedia *Flashcard* berbasis *Quizlet* pada mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agodi, Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). Analisis penggunaan media flash card dalam meningkatkan motivasi membaca permulaan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas1 sekolah dasar inpres bertingkat Oebobo 2 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 101-110.
- Alexander.S., Sitanggang, R.R., Tegeh, I.M.,, 2022. Media Pembelajaran Interakti BerbasisKuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7 (1): 68–74.
- Almaz.A.A (2022)Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital. (n.d.).
- Almi R., et al. "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, 2022, pp. 1959-1965,
- Alriani, Siska (2021) Pengembangan Media Flashcard dengan Aplikasi Quizlet pada Tema“Indahnya Keragaman di Negeriku” Kelas IV SD/Sederajat. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang.
- Amka. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Arman. Media Flashcard. 1 ed., Kuningan, Goresan Pena Publishing, 2019.
- Assist Foreign Language Vocabulary Learning. In Proceedings of the SixthInternational Conference on Language,
- Atherton, P. (2018). 50 ways to ude technology learning in the classroom practical strategyfor teaching. California: Mohan Cooperative Industrial
- Ayu. (2021). Pengaruh penggunaan media quizlet pada materi pembelajaran kooperatif tipetgt terhadap hasil belajar peserta didik kelas x smk negeri rea timur. *Journal Ilmiah*, 2-3.
- Azhar,Arsyad .Media Pembelajaran. revisi ed., Jakarta, Raja Grafindo Persada,
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS), 1(2), 308–318
- Barr, B. W. B. (2016). Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning. *ELF: The Center for English as a Lingua Franca Journal*, 2(1), 36–48.
- Bentri , Aisyah, et al. "Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) TerhadapHasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3.4 (2019): 2016-2024.
- Chee L.L., Kumar, P., & Keppel, M. J. (2019). Preparing 21st Century Teachers For Teachless Learnmore (TLLM) Pedagogies. IGI Global Book.
- Cleveresty, T. B., & Afrina, U. (2022). Pengenalan Bahasa Mandari Dengan Media E-Flashcard Quizlet Di Pondok Pesantren Tamaddun.
- Dani, A., Rahayu, N., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5 (3): 1294–1303.
- Dewi,F., Putri, S.L., Setiawati, M., 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2): 133–140.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar

- Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN PORIS GAGA 05 Kota Tangerang. 4(1), 2614–0136.
- Feriska, A., Imam, S., Zahwa 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01): 61–78.
- Fernando dkk. 2020 Pengembangan Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkamain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(2), 77-81.
- Hamzah, K. (2019). Efektifitas penggunaan media powerpoint topik lingkaran terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 18-24.
- Hamzah, Y.K., 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7 (3): 1171.
- Husamah, dkk. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Jatinangor. Kumawula: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 522.
- Julyanti, E. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama The Effect Of Motivation On Student's learning Outcomes In First High School.
- Kalecky, R. (2016). Quizlet vs. Vocabulary Notebook: The Impact of Different Methods of Storing and Revising Vocabulary on Students' Progress, Retention and Autonomy. Masaryk University
- Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2022) (pp. 71–76). Atlantis Press SARL.
- Lubis, A. H., Johan, S. A., & Alessandro, R. V. (2022). Quizlet as an Electronic Flashcard to
- Masruriyatun, A., Mah, N., n.d. the effectiveness of using quizlet application as digital flashcard on the eleventh gradestudents' motivation in learning vocabulary.
- Meletiadou, e. (2023). *Handbook of Research on Redesigning Teaching, Learning, and Assessment in the Digital Era* (1st ed.). IGI Global.
- Nguyen, Thanh Thuy, et al. "Quizlet as a tool for enhancing autonomous learning of English vocabulary." *AsiaCALL Online Journal* 13.1 (2022): 150-165.
- Novitasari, E. (2022). Student attitudes toward quizlet in english vocabulary learning. *Journal University KWM Surabaya*, 155.
- Nur Mazidah Nafala, 2022. Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3 (1):114–130.
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil

Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring.

- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (n.d.). Studi Literatur Media Pembelajaran FlashCard dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasa sistem radio dan televisi.
- Pupu, r. s. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Putra, R. S., & Ayuningsih, A. (2021). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. Seminar Bahas dan Sastra Indonesia, 1-2.
- Reddy, S., Labutov, I., Banerjee, S., & Joachims, T. (2016). Unbounded human learning: Optimal scheduling for spaced repetition. *Proceedings of the ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining*, 13-17-Aug, 1815–1824. San Fransisco.
- Rizka, A. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. In *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* (Vol.5, Issue 2).
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. pertama ed., Jakarta, Prenada Media, 2017.
- Sadirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sadirman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Salim, N., Nasuka, M., & Abid, M. N. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar , Aktivitas Belajar dan, Prestasi Belajar Melalui media Flashcard
- Sapriyah, S., 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3 (1): 45–56.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Selamat, U., Kendal, S., & Kurniawan, D. A. (n.d.). *Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19 Menik Tetha Agustina* 1.
- Sitorus, J. S. (2021). Improving students vocabulary mastery through the utilization of quizlet application at the tenth grade of mas ibadurrohman. *Journal Repository Uin Sumatera Utara*, 23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta,
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Yusnelli, S., Maria, M., 2021. Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar
- Syahputri, D., Putri, A. N., & Amelia, T. (2021). Analisis Kebutuhan Media Flashcard Digital pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh pada Manusia. *Universitas Maritim Raja Ali Haji Student Online Journal*, 2(1), 333–339
- Tunjuk Ajar: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 96.
- Ulfa, and Azrul. *Desain Dan Implementasi Blended Learning*. 1 ed., vol. 1,
- Van, H. D. (2020). Using quizlet to enchange vocabulary acquisition of non english major fresmen. *Journal Open Tesol International Conference*, 576
- Vani A., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi

- Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8–13.
- Wahyuni, S., 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 (1): 9.
- Waluyo, Budi, and Junifer Leal Bucol. "The impact of gamified vocabulary learning using Quizlet on low-proficiency students." *Computer-Assisted Language Learning* 22.1 (2021): 158-179.
- Wandah, W. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 1 ed., Jember, Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- Wati, P.R., 2021. Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur’an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan. *The Annual International Conference on Islamic Education*, 5 (1): 256–265. Yogyakarta, ANDI Yogyakarta,