

**EFEKTIVITAS MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN
EKONOMI ANGKATAN 2019 FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh
Dahlia Febrianty Samosir

NIM 06031381823043

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**EFEKTIVITAS MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN
EKONOMI ANGKATAN 2019 FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Dahlia Febrianty Samosir

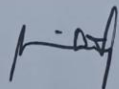
NIM 06031381823043

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd

NIP. 196408221990032005

Mengesahkan

Pembimbing,



Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd

NIP. 196412251989031004



**EFEKTIVITAS MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN
EKONOMI ANGKATAN 2019 FKIP UNIVERSITAS
SRWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Dahlia Febrianty Samosir

NIM 06031381823043

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Mengetahui,

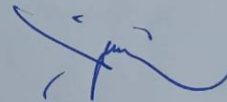
Koordinator Program Studi



Dra. Dewi Koryati, M.Pd

NIP. 196408221990032005

Pembimbing,



Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd

NIP. 196412251989031004



**EFEKTIVITAS MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN
EKONOMI ANGGARAN 2019 FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Dahlia Febrianty Samosir

NIM 06031381823043

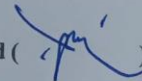
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Oktober 2022

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd (

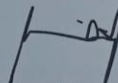


Palembang, 21 Oktober 2022

Mengetahui

Koordinator Program Studi,

Pendidikan Ekonomi



Dra. Dewi Koryati, M.Pd

NIP. 196408221990032005



SURAT PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dahlia Febrianty Samosir

NIM : 06031381823043

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 FKIP Universitas Sriwijaya” ini adalah benar-benar karya asli peneliti dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan 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 di temukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada peneliti.

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

Palembang, 17 Oktober 2022



membuat pernyataan,

Dahlia Febrianty Samosir

NIM 06031381823043

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur bagi Tuhan Yesus Kristus atas berkat kemurahan, kelancaran, dan Kasih-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya juga tidak lupa peneliti mempersembahkan kepada :

1. Pertama Tuhan Yesus, setiap perjalanan hidup dalam pendidikan terkhususnya. Tiada hentinya memberikan kelancaran dan kebahagiaan. Dahlia mengucapkan syukur terus menerus Tuhan baik bagi keselamatan hidup Dahlia. Terimakasih banyak Tuhan. Kiranya Tuhan memberkati masa depan Dahlia sehingga menjadi hidup yang berguna bagi setiap orang.
2. Kedua orang tua peneliti, Bapak Dapot Samosir dan Mama Nelly Frida Pardede yang telah memberikan dukungan baik respon dukungan positif, dan juga material sehingga dapat menyelesaikan pendidikan perguruan tinggi di Fkip Universitas Sriwijaya. Kiranya Tuhan Yesus memberkati dan memberikan panjang umur kepada Bapak dan Mama.
3. Ketiga Saudara kandung peneliti Daniel Ryan Samosir, Okta Trivia Samosir, Gerald Yosia Johan Samosir. Berharap kita berempati menjadi bibit unggul dan sukses di masa depan serta memberikan kebahagiaan kedua orang tua kita.
4. Keempat Diri peneliti, terimakasih sudah berjuang tiada henti berjuang demi sebuah masa depan. Tetaplah semangat dan andalkan Tuhan Yesus di setiap perjalanan hidup Mu!.
5. Partner abang R.Simbolon,SE yang paling hobby mengingatkan untuk selalu *follow up* skripsi, Terimakasih buat *support nya* dimasa-sulit ini. And Finally I'm did it. Semoga kedepan kita menjadi partner kehidupan.
6. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd atas semua dukungan bimbingan dan bantuan yang diberikan kepada peneliti. Semoga bimbingan dan bantuan dari bapak diberkati oleh Tuhan Yang Maha Esa.
7. Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi, Bapak Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd., Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Prof. Dr. Djahir Basir, M.Pd., Bapak Drs.

Ikkal Barlian, M.Pd., Alm. Bapak Drs, Rusmin, M.Pd., Ibu Dra. Yulia Djahir, M.M., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si., 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 Riansih. Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas dan memberkati setiap kebaikan kehidupan bapak dan ibu.

8. Kepada Seluruh teman angkatan 2018, Terimakasih atas kenangan kita selama 4 tahun kiranya kenangan ini menjadi bekal cerita buat anak-anak kita, betapa beruntungnya dapat bertemu, serta mendalami sifat karakter diri sendiri. Tetap berjuang untuk masa depan kita semua.
9. Kepada adik angkatan 2019, Terimakasih sudah memberikan support atas penelitian ini. Kiranya adik-adik terus diberkati dan berjuang untuk masa depan kalian.

MOTTO :

(Amsal 23:18 Karena Masa Depan Sungguh Ada, Dan harapanmu Tidak akan Hilang) (Matius 6:33 Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan Kebenarannya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu).

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kebijakan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Skripsi dengan judul “Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 FKIP Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak Dosen Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan dan masukan positif dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih banyak kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini, dan untuk seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan arahan pengetahuan selama penulisan skripsi menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen sebagai penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

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

Palembang, 17 Oktober 2022

Penulis,

Dahlia Febrianty Samosir
NIM 06031381823043

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN TELAH SKRIPSI	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Efektivitas Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Efektivitas Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media <i>Quizizz</i>	9
2.2.1 Pengertian Media <i>Quizizz</i>	9
2.2.2 Fungsi Media <i>Quizizz</i>	10
2.2.3 Manfaat Media <i>Quizizz</i>	11
2.3 Motivasi Belajar	12
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar	12
2.3.2 Indikator Motivasi Belajar	13
2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14
BAB III	18
METODE PENELITIAN	18
3.1 Jenis Penelitian.....	18

3.2 Variabel Penelitian	18
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	18
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.4.1 Populasi Penelitian	19
3.4.2 Sampel Penelitian.....	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5.1 Angket.....	20
3.5.1.2 Uji Validitas	24
3.5.1.3 Validasi Ahli	24
3.5.1.4 Validasi Eksternal	25
3.5.1.5 Uji Reliabilitas	27
3.5.2 Wawancara.....	29
3.5.3 Observasi.....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Deskripsi Data.....	35
4.1.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	35
4.1.1.2 Deskripsi Data Angket	35
4.1.1.3 Deskripsi Data Wawancara	40
4.1.1.3.1 Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	41
4.1.1.3.2 Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar.....	42
4.1.1.3.3 Adanya Penghargaan dalam Belajar	44
4.1.1.3.4 Adanya Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	45
4.1.1.3.5 Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	46
4.1.1.4.6 Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif.....	47
4.1.1.4 Deskripsi Data Observasi	48
4.2 Analisis Data	52
4.2.1 Analisis Data Angket	52
4.2.1.1 Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	52
4.2.1.2 Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	54
4.2.1.3 Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar.....	56
4.2.1.4 Indikator Adanya Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	58
4.2.1.5 Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar.....	60
4.2.1.6 Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif	61

4.2.2 Analisis Data Wawancara	67
4.2.3 Analisis Data Observasi	70
4.2.3.1 Observasi 1	70
4.2.3.2 Observasi 2	71
4.3 Pembahasan.....	71
BAB V.....	76
SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

<i>Table 1</i> Populasi Penelitian	20
<i>Table 2</i> Skor Penilaian	21
<i>Table 3</i> Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	21
<i>Table 4</i> Interpretasi Validitas Angket	26
<i>Table 5</i> Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	29
<i>Table 6</i> Pedoman Wawancara.....	29
<i>Table 7</i> Kisi-Kisi Pedoman Observasi	30
<i>Table 8</i> Kategori Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa	34
<i>Table 9</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	53
<i>Table 10</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	53
<i>Table 11</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	54
<i>Table 12</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran.....	55
<i>Table 13</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	56
<i>Table 14</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	57
<i>Table 15</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Harapan dan Cita-Cita Masa Depan Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	58
<i>Table 16</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Harapan dan Cita-Cita Masa Depan Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran.....	59
<i>Table 17</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	60
<i>Table 18</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran.....	60
<i>Table 19</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif Sebelum Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	61
<i>Table 20</i> Rekapitulasi Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif Setelah Penggunaan media <i>quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	62
<i>Table 21</i> Rekapitulasi Hasil Angket Setiap Indikator.....	62
<i>Table 22</i> Rekapitulasi Hasil Angket Setiap Mahasiswa sebelum penggunaan Media <i>Quizizz</i>	63
<i>Table 23</i> Rekapitulasi Angket Setiap Kategori Penilaian	64
<i>Table 24</i> Rekapitulasi Hasil Angket Setiap Mahasiswa Setelah Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	65
<i>Table 25</i> Rekapitulasi Angket Setiap Kategori Penilaian	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Sebelum Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	36
Gambar 2 Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Kuis Pembelajaran	37
Gambar 3 Persentase Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar Mahasiswa	38
Gambar 4 Persentase Hasil Angket Setiap Mahasiswa Sebelum Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	39
Gambar 5 Persentase Hasil Angket Setiap Mahasiswa setelah penggunaan Media <i>Quizizz</i>	39
Gambar 6 Persentase Hasil Angket Setiap Mahasiswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	40
Gambar 7 Persentase Hasil Observasi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penelitian	81
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	82
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	83
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Validasi	88
Lampiran 5 Surat Keternagan Validasi Instrumen Penelitian.....	93
Lampiran 6 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	94
Lampiran 7 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	94
Lampiran 8 : Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	96
Lampiran 9 Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	97
Lampiran 10 Hasil Perhitungan indikator Motivasi Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan Media <i>Quizizz</i>	99
Lampiran 11 Pedoman Wawancara Penelitian	113
Lampiran 12 Pedoman Observasi	115
Lampiran 13 Izin Penelitian	118
Lampiran 14 Lembar Usul Judul.....	119
Lampiran 15 SK Pembimbing.....	120
Lampiran 16 Buku Bimbingan Skripsi	122
Lampiran 17 Lembar Hasil Observasi	125
Lampiran 18 Hasil Plagiasi	128
Lampiran 19 Bukti Perbaikan Skripsi	129
Lampiran 20 Angket Motivasi Belajar.....	130
Lampiran 21 Cuplikan Wawancara.....	138
Lampiran 22 Cuplikan observasi	140

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 FKIP Universitas Sriwijaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini ialah mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2019. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang ditetapkan dengan ciri-ciri khusus ialah mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 kelas Palembang berjumlah 25 mahasiswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik yaitu angket, wawancara dan observasi. Uji validitas *instrument* menggunakan rumus *Product moment* dan Uji reliabilitas *instrument* menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Data diperoleh dari analisis dengan menggunakan teknik analisa data seperti reduksi data, penyajian data, dan tahap kesimpulan. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menyatakan bahwa efektivitas media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 terkategori baik termotivasi. Data motivasi belajar sebelum penggunaan media *quizizz* diperoleh persentase 77%, dan data motivasi belajar setelah penggunaan media *quizizz* diperoleh persentase 80%. Hal ini juga didukung bahwa terjadi peningkatan persentase berada pada skor 79%.

Kata kunci : Efektivitas media *quizizz*, motivasi belajar mahasiswa

ABSTRACT

This research aims to describe the effectiveness media quizizz increasing learning motivation of college students of Economics Education Study Program of the Faculty of Teacher Training and Education of Sriwijaya University of 2019 academic year. This research is quantitative type descriptive. The population in this college students of Economics Education of Sriwijaya University of 2019 academic year. The sample in this study was taken using a purposive sampling technique which was determined with a special characteristic value of college 25 students of Economics Education of Sriwijaya University Palembang class of 2019 academic year. Data collection techniques used three in the form which os questionnaires, interviews, and observations. The validity test of instrument used product moment formula and reliability used Cronbach's Alpha formula. Obtained data were analyzed with data analyzing techniques, which is data reduction, data presentation, and conclusion phase. Based on the results of research, it states that the effectiveness media quizizz increasing learning motivation of 2019 academic year college students are in the good category of motivated. The results data before of learning motivation using media quizizz with the percentage of 77%, and the results data after of learning motivation using media quizizz with the percentage of 80%. Based on this research, it supported get high percentage score on 79%.

Keyword : Effectiveness media quizizz, motivation of college students

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan ruang lingkup sadar dan terencana untuk mewujudkan proses penyaluran ilmu serta interaksi antara pendidik dengan maupun mahasiswa. Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) Bab II Pasal 3 bahwa :

“Pendidikan nasional berperan meningkatkan kemampuan dan membentuk watak dalam peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa yang menjadikan manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang menjunjung tinggi demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan terjadi jika adanya interaksi baik mahasiswa dengan tenaga pendidik yang dilakukan, dalam membentuk suasana pembelajaran kondusif yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pada kegiatan proses pembelajaran mahasiswa dituntut untuk menguasai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dibidang teknologi. Perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 terkhusus dalam ilmu pendidikan semakin memotivasi dan mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif efisien terkhusus di masa pandemi *covid-19*. Teknologi dapat digunakan sebagai alat dan sarana mendukung proses pembelajaran serta perencanaan sumber daya, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (Setyosari, 2013). Dengan adanya teknologi menimbulkan efek samping yang menarik mahasiswa bersemangat dalam kegiatan proses pembelajaran. Proses kegiatan mengajar, teknologi digunakan sebagai media efektif dan efisien. Menurut (Lefudin, 2017) pembelajaran yang efektif didapat dengan melalui pengalaman.

Dimasa pandemi *covid-19* seperti ini, Perkembangan teknologi semakin dibutuhkan dan menjadi faktor terpenting dalam menyelesaikan problematika

pendidikan yang berawal dari luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan). Dalam menurunnya motivasi belajar di pendidikan Indonesia akibat pandemi *covid-19* tak kunjung berakhir, sehingga diperlukan strategi yang tepat yaitu melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi digital interaktif. Penggunaan teknologi pendidikan dalam belajar mandiri dapat meningkatkan motivasi belajar, mengimplementasikan beraneka ragam jenis media pembelajaran, serta memudahkan mahasiswa melakukannya dimanapun dan kapanpun.

Media pembelajaran adalah suatu alat stimulan yang tidak dipisahkan dalam belajar dikarenakan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga mahasiswa tidak mudah jenuh selama kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat menciptakan tujuan pembelajaran yang lebih berkualitas. Menurut (Yaumi, 2018:7) segala bentuk desain peralatan fisik yang dirancang, dikelola dan dikembangkan secara terencana untuk menyampaikan sebuah informasi kebutuhan pembelajaran dan mencapai efektivitas dan efisiensi interaksi dalam proses pembelajaran.

Dibeberapa instansi pendidikan sudah marak menyebar luas dalam penggunaan teknologi selama proses pembelajaran, salah satunya Perguruan Tinggi Universitas Sriwijaya yang melibatkan beberapa program studi terkhusus Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sudah menerapkan media teknologi seperti perangkat seluler, komputer, jaringan internet, dan beberapa *platform* edukasi pembelajaran *e-learning*. Pada kenyataan masa pandemi sekarang membuat proses pembelajaran daring menjadi sulit, dengan adanya keterbatasan mengontrol secara langsung akibat jarak jauh. Hal permasalahan ini didukung oleh pendapat (Asmuni, 2020) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran secara daring kurang efektif jika dibandingkan dengan proses pembelajaran secara tatap muka yang dikarenakan materi yang disampaikan pastinya belum sepenuhnya dipahami beberapa mahasiswa, serta suasana lingkungan belajar berdampak kurang kondusif dikarenakan efek monoton dalam kegiatan mengajar. Dalam situasi ini pendidik perlu memilih dan memilah media yang tepat, efektif serta praktis dalam penggunaannya yang dapat menarik minat mahasiswa dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Beberapa contoh

media pembelajaran antara lain: *Google Classroom, Edmodo, Kahoot, Mentimeter, Trello, Ruang Guru, Youtube, Quipper, dan Quizizz.*

Media *Quizizz* merupakan aplikasi kuis *multiplayer* yang bersifat web yang digunakan untuk membuat pembelajaran *online* yang interaktif sangat berdampak positif bagi mahasiswa, dikarenakan kegiatan pengajaran dapat dilakukan seperti *pretest, posttest*, kuis, soal latihan, ujian penguatan materi serta remedial dan pengayaan. *Quizizz* memiliki keunggulan yaitu menyajikan pertanyaan dalam alokasi waktu sesuai ketentuan yang diterapkan. Dengan adanya alokasi waktu, mahasiswa dituntut untuk berfikir kritis dan memberikan stimulan pendorong untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Motivasi belajar yang di dapatkan oleh mahasiswa termasuk dalam aspek kognitif dimana menegaskan bagaimana proses untuk menjadikan yang terbaik dalam kemampuan aspek rasional yang dimiliki mahasiswa (Hanafi, 2020). Terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar antara lain model, metode, media pembelajaran yang dipilih pendidik, dukungan orang tua dan pengaruh lingkungan keluarga sekolah. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yocelia Alvia K yang berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan aplikasi *quizizz* termotivasi dari pada yang tidak menggunakan aplikasi *quizizz*, dan perbedaannya sangat signifikan yang berkategori peserta didik sangat baik 56,50% dan peserta didik masuk kategori baik 43,50%; hasil persentase ketuntasan 91,30% dan melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga dinyatakan efektif. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serupa, namun dengan metode, waktu dan topik yang berbeda.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan berupa wawancara dan penyebaran angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya angkatan 2019, persentase akumulasi 100% menyatakan sudah pernah menggunakan media *quizizz* pada saat pembelajaran tatap muka maupun daring *online*. Dan sebanyak 93% mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *quizizz* sangat menarik dan dapat memberikan stimulant pendorong dalam diri mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul: **“Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 FKIP Universitas Srwijaya”**

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sebelum penggunaan media *quizizz* dalam kuis pembelajaran?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa setelah penggunaan media *quizizz* dalam kuis pembelajaran?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universtas Sriwijaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini diadakan tujuan yang ingin dicapai:

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa sebelum penggunaan media *quizizz* dalam kuis pembelajaran?
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa setelah penggunaan media *quizizz* dalam kuis pembelajaran?
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universtas Sriwijaya?

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian secara teoritis maupun secara praktis, adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara Teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan informasi ilmiah ilmu pendidikan berinovasi mengenai efektivitas media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar.
- b. Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan motivasi belajar serta menjadikan kajian lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Bagi penulis, sangat menambah pengetahuan dan menciptakan suasana pengalaman mengenai cara meningkatkan motivasi belajar dengan efektivitas media *quizizz*.
- b. Bagi mahasiswa, dapat menambah pengetahuan terbaru mengenai efektivitas media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar.
- c. Bagi tenaga pendidik, dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media aplikasi internet. Sekaligus referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran lebih variasi, dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi Universitas Sriwijaya dan Prodi Pendidikan Ekonomi, dengan adanya penelitian ini menjadi sebuah informasi dan menjadi sebuah informasi dan menjadi menambah kepustakaan terkait penggunaan media aplikasi *quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Citra, C. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kelintang Surabaya. *Penelitian Skripsi*.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4) : 283.
- Badarudin. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal . Padang: CV Abe Kreatifindo.
- Batubara H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatwa Publishing.
- Brown dan Hidayati. (2020). Media Pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Djamarah. (2008). Psikologi Belajar. In Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (p. 157). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Firdianti. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Habiby, W. (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hamalik, O. (2020). Proses Belajar Mengajar . Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamid, M.A., Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi, I. &. (2020). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran . *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* , 3(2).
- Hapudin, M. S. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran : Menciptakan Pembelajaran yang kreatif dan Efektif. Jakarta: Kencana.
- Irwan Dkk. (2019). Efektivitas Penggunaan Quiziz untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *PEDAGOGIA : Jurnal Pendidikan*.
- Kustandi, C. &. (2020). Pengembangan media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Lefudin. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Dilengkapi dengan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish .

- Mei, Ju & Adam. (2020). Implementing Quiziz as Game Based Learning In the Arabic Classroom. *European Journal Of Social Sciences Education and Research* , 19.
- Neolaka. (2019). *Isu-isu Krisis Pendidikan Utama dan Tetap Penting Namun Terabaikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purba, L. S. L. (2020). Peningkatan Kosentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quiziz Pada Mata Kulia Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 84.
- Purwanto N. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmawati. (2019). Penggunaan manfaat Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 17.
- Ramadhani, Dkk. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ratchadaporn, a. (2018). "The Development of SQL Language Skil in Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students Learning Enggament. *Indonesian Journal Of Informatics Education*, Vol. 2 issue 2, pp 85-90.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S & Hatmawan, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif : Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative, Research, Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sadirman A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* . Depok: Rajawali Pers.
- Sadirman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. In Saifuddin. Yogyakarta: Deepublish.
- Samet. (2018). *Belajar Media dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sari. (2020). Manfaat Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14.
- Sastrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta : Deepublish.
- Setiawan, A. (2020). Quiziz Based Learning Game To Improve Learning Motivation Of Elementary School Students. In Soeharto. Al-Jabar.
- Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Soemanto. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Ciota.
- Sudjana, N. (2022). penelitian dan penilaian. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta CV.
- Suhana. (2017). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sumiati. (2020). Metode Pembelajaran . Bandung: CV. Wacana Prima.
- Supardi. (2020). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- syahputra. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. In *Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Uno H. B. (2017). Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan . Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Wijayanto,E. (2017). Pengaruh Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Yaumi, M. (2018:7). *Media & teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainudin, R. W. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* , Volume 5 Nomor 1 .