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

Dela Astuti¹, Siti Fatimah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
Jalan Raya Palembang – Prabumulih Km.32 Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan

*Corresponding author.

Email: delaa2577@gmail.com

Email: siti_fatimahfkip@yahoo.co.id

Abstrak

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

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan bagian penting dari sistem pendidikan. Menurut Rahman, dkk., (2020) belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi yang terjadi antara seseorang dengan lingkungan disekitarnya. Dalam hal ini proses adalah rangkaian kegiatan yang sifatnya terencana, terpadu dan berkelanjutan, yang secara keseluruhan memberikan ciri bagi proses pembelajaran.

Pattang, dkk., (2021) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja antara pendidik dan peserta didik yang terstruktur untuk mendorong peserta didik agar aktif belajar dengan penekanan pada penyediaan bahan dan sumber belajar. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran ekonomi, terdapat beberapa faktor penentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan sasaran. Menurut Tae, dkk., (2019) beberapa faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran antara lain, penerapan model dan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, evaluasi pembelajaran yang efektif serta motivasi yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar. Asral & Chandra (2021) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor pendorong yang dapat berasal dari dalam ataupun luar diri peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan Husamah, dkk., (2018) yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar serta memberi arah agar kegiatan belajar itu mencapai tujuan yang diinginkan peserta didik.



Sejalan dengan Fitriyani, dkk., (2020) yang mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tergantung dari bagaimana karakteristik peserta didiknya, dan salah satu karakteristik keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Karena pada dasarnya, motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar. Menurut Rahman, dkk (2020) proses pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar, dan cara yang dapat dilakukan guna menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik adalah dengan menggunakan variasi metode, model atau media yang belum dikenal oleh peserta didik sebelumnya sehingga akan menarik perhatian bagi peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan Trisiana (2020) yang berpendapat bahwa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi agar lebih jelas dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Dari data studi pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara pada bulan Juli 2021 kepada 15 peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Palembang. Beberapa fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik sudah menggunakan media berupa *Whatsapp*, *Power Point*, *Qualitiva*, dan *Zoom*. Untuk motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi diketahui bahwa peserta didik jarang memiliki keinginan untuk bertanya kepada pendidik meskipun ada materi pelajaran yang kurang mereka pahami, peserta didik malas untuk mengulang materi ekonomi yang diberikan oleh pendidik, peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran ekonomi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas seringkali hanya menggunakan bantuan media yang kurang bervariasi.

Dengan demikian untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Taufik & Suyatno (2020) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana untuk meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Sejalan dengan Hamid., dkk (2020:3) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik, yang diharapkan dapat merangsang perasaan, minat, pikiran dan perhatian pembelajar agar proses pembelajaran lebih efektif. Safarati, dkk., (2020) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan antara lain, media gerak audio visual, media audio visual diam, media semi gerak, media interaktif. Media *Quizizz* termasuk kedalam jenis media interaksi, dimana media ini biasanya digunakan oleh pendidik guna mendorong peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan sebuah program dalam penyajiannya.

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

Menurut Hasanah (2020) *Quizizz* telah digunakan lebih dari 10 juta peserta didik, guru dan orang tua. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis dan memonitoring hasil aktifitas belajar peserta didik. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik,

yang bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang gembira dan tidak membosankan. Sehingga peserta didik akan termotivasi dan mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Sejalan dengan Hayati (2020) memaparkan bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang baik karena dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung.

Seperti kebanyakan media pembelajaran, *Quizizz* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Ariyanti & Paksi (2020:14-15) kelebihan dari aplikasi *Quizizz* ini yaitu, *Quizizz* lebih *private*, hal ini dikarenakan, peserta didik perlu memiliki 6 kode digit untuk mengakses materi yang diberikan oleh pendidik melalui *Quizizz*, selain itu *Quizizz* juga dapat memudahkan pendidik memberikan materi pelajaran melalui fitur presentasi yang disediakan di *Quizizz*. Sedangkankan kekurangan dari aplikasi *Quizizz* ini yaitu, sinyal internet yang buruk dapat membuat peserta didik terhambat untuk mengerjakan tugas yang diberikan, selain itu, beberapa fitur presentasi di *Quizizz* tidak dapat dipakai secara gratisan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu, variabel bebas (X) adalah media *Quizizz* dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar.

Sampel dan Teknik Pengumpulan Data

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Palembang. Teknik *sampling* yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Sehingga, dipilih kelas yang akan digunakan untuk penelitian yaitu kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 10 Palembang. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai motivasi belajar. Angket diberikan sebanyak dua kali yakni sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan penggunaan media *Quizizz*.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk melihat aktivitas belajar yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian berdasarkan sintaks penggunaan media *Quizizz* pada kelas eksperimen.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah statistik deskriptif untuk mengukur data hasil angket dan data hasil observasi. Analisis data hasil angket dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum maupun sesudah menggunakan media *Quizizz*. Dan analisis data hasil observasi dilakukan untuk melihat motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Kemudian, dilakukan uji prasyarat yaitu, uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 10 Palembang yang beralamat di Jl. Srijaya Negara No.195, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 12 November 2021 sampai dengan tanggal 03 Desember 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas XI IPS semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 188 peserta didik yang terdiri dari 5 kelas. Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling* sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 5 yang berjumlah 37 peserta didik.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan penggunaan media *Quizizz*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil angket dan observasi. Data angket digunakan untuk mengetahui motivasi

belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dengan total 34 item pernyataan dengan masing-masing item alternatif pilihan jawaban antara lain Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Data observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada kelas eksperimen. Selain itu peneliti juga menggunakan soal untuk dijadikan soal evaluasi harian berupa kuis dengan total item pertanyaan sebanyak 20 soal. Seluruh instrumen dalam penelitian sebelumnya sudah di uji validitas bersama dosen ahli dan di ujicobakan kepada kelas yang bukan sampel sebelum digunakan dalam penelitian.

Deskripsi Data Angket

Data angket digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* sebelum dan sesudah diberi perlakuan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Angket ini diberikan pada pertemuan pertama dalam bentuk *pre-test* dan pertemuan kelima dalam bentuk *post-test*. Motivasi belajar diukur dengan menggunakan indikator yang meliputi, adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar, adanya cita-cita dimasa mendatang, adanya tekad dan keinginan berhasil, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya penghargaan dan hukuman dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari indikator tersebut terdapat 34 butir item pernyataan dengan skor 1-4, hal ini sesuai dengan pilihan alternatif jawaban yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

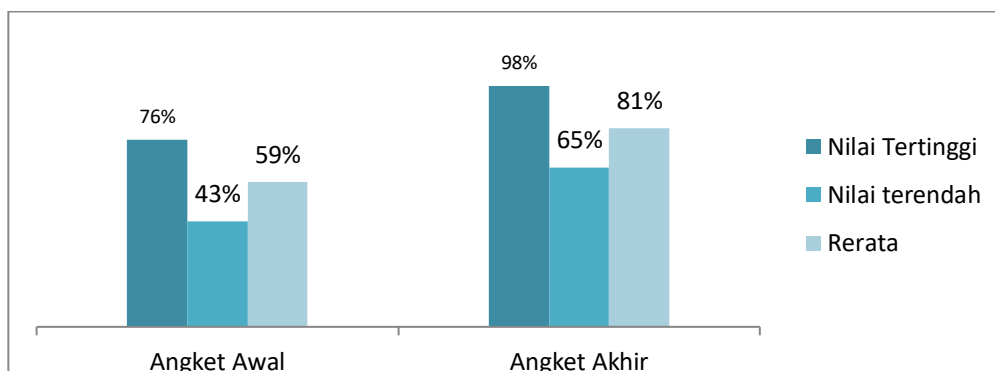
Berikut ini merupakan perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran:

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik

Data	Skor Terbesar	Skor Terkecil	Rerata
<i>Pre-test</i>	76%	43%	59%
<i>Post-Test</i>	98%	65%	81%

(Sumber: Data Peneliti, diolah bulan Desember 2021)

Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik saat diberikan *pre-test* sebelum perlakuan penggunaan media *Quizizz* pada peserta didik kelas XI IPS 5 dengan skor tertinggi 76%, skor terendah 43% dengan rerata sebesar 59% yang termasuk kedalam kategori kurang. Sedangkan skor tertinggi *post-test* atau setelah diberikan perlakuan adalah 98%, skor terendah 65%, dengan rerata 81% yang termasuk kedalam kategori baik. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 5 mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan penggunaan media *Quizizz*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 1 Hasil Angket motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 1 diatas diketahui bahwa skor motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran. Rerata skor angket motivasi belajar *pret-test* atau sebelum perlakuan adalah sebesar 59% dan rerata skor angket motivasi belajar *post-test* atau setelah diberi perlakuan adalah sebesar 81%, maka dapat disimpulkan bahwa rerata skor angket motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 22%.

Sebelum menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis, data angket motivasi belajar dikategorikan terlebih dahulu. Kategori motivasi belajar pada *pre-test* atau sebelum perlakuan penggunaan media *Quizizz* dan *Post-test* atau sesudah perlakuan penggunaan media *Quizizz* yang dapat di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori Motivasi Belajar

Skor Rerata (%)	Frekuensi	Presentase	Kategori
86-100	0	0	Sangat Baik
76-85	1	3%	Baik
60-75	12	32%	Cukup
55-59	13	35%	Kurang
≤ 54	11	30%	Sangat Kurang
Jumlah	37	100%	

(Sumber: Data Peneliti, diolah Desember 2021)

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa skor *pre-test* kelas XI IPS 5 terdapat 3% peserta didik berada pada skor rerata 76-85 dengan kategori motivasi belajar baik, kemudian terdapat 32% peserta didik berada pada skor rerata 60-75 dengan kategori motivasi cukup 35% peserta didik pada skor rerata 55-59 dengan kategori motivasi kurang, dan sisanya sebesar 11% berada pada skor rerata 0-54 termasuk kedalam kategori motivasi sangat kurang.

Tabel 3 Kategori Motivasi Belajar

Skor Rerata (%)	Frekuensi	Presentase	Kategori
86-100	8	22%	Sangat Baik
76-85	12	32%	Baik
60-75	17	46%	Cukup
55-59	0	0	Kurang
≤ 54	0	0	Sangat Kurang
Jumlah	37	100%	

(Sumber: Data Peneliti, diolah Desember 2021)

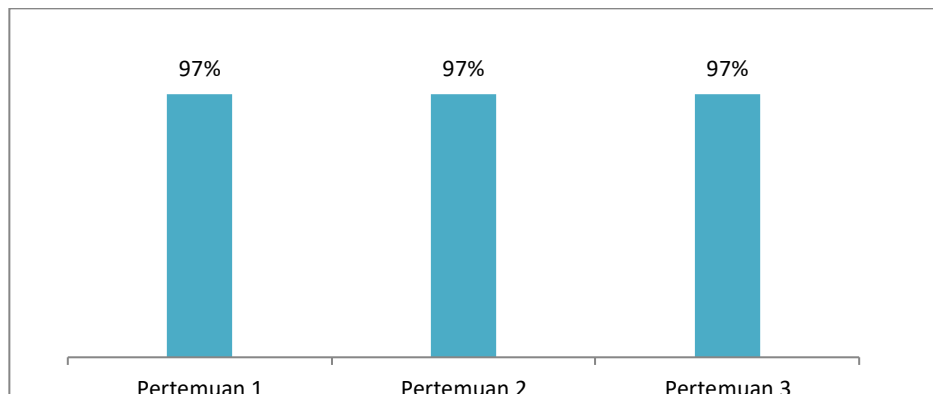
Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa skor *post-test* kelas XI IPS 5 terdapat 22% peserta didik berada pada skor rerata 86-100 dengan kategori motivasi belajar sangat sangat baik, kemudian terdapat 32% peserta didik berada pada skor rerata 76-85 dengan kategori motivasi baik, dan sisanya sebesar 46% berada pada skor rerata 60-75 termasuk kedalam kategori motivasi cukup.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *Quizizz* yaitu, untuk skor rerata 86-100 pada *pre-test* 0%, sedangkan pada *post-test* 22%, lalu skor rerata 76-85 pada *pre-test* 3%, sedangkan pada *post-test* 32%, selanjutnya skor rerata 60-75 pada *pre-test* 32%, sedangkan *post-test* 46%. Selanjutnya skor rerata 55-59 pada *pre-test* 35%, sedangkan *post-test* 0%. Dan sisanya skor rerata 0-59 pada *pre-test* 30% sedangkan pada *post-test* 0%.

Deskripsi Data Observasi

Berdasarkan observasi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga di kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 5 melalui penggunaan media *Quizizz* yang didampingi oleh observer selaku guru ekonomi pada saat penelitian melalui *zoom* dan *whatsapp group* diperoleh data observasi yang menunjukkan bahwa seluruh deskriptor pada penelitian tampak pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah menerapkan pembelajaran berdasarkan langkah penggunaan media *Quizizz* dengan sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 2 Presentase Hasil Observasi

Berikut ini merupakan tabel yang berisi data kriteria observasi:

Tabel 4 Presentase Kriteria Hasil Observasi

Pertemuan	Nilai Akhir	Kriteria Interpretasi
1	97%	Sangat Baik
2	97%	Sangat Baik
3	97%	Sangat Baik
Rerata	97%	Sangat Baik

(Sumber: Data Peneliti, diolah bulan Desember 2021)

Berdasarkan gambar 2 dan tabel 4 diatas diketahui bahwa persentase hasil observasi terhadap langkah-langkah penggunaan media *Quizizz* yang dilakukan peneliti di kelas XI IPS 5 pada kelas eksperimen di setiap pertemuan didapatkan rerata hasil observasi sebesar 97% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *Quizizz*.

Pembahasan penelitian

Proses penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dalam kurun waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuannya. Pertemuan pertama dilakukan pada Jumat, 12 November 2021. Pada pertemuan ini peneliti belum melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, namun peneliti mengajak peserta didik untuk berdiskusi atau tanya jawab berkaitan dengan materi indeks harga dan inflasi secara langsung. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, peneliti memeriksa terlebih dahulu kesiapan belajar peserta didik lalu membimbing peserta didik untuk membuat akun *Quizizz* melalui situs resmi *Quizizz* yaitu <http://quizizz.com>. Selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* berupa angket sebanyak 34 butir pernyataan terkait dengan motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 15 November 2021. Pada pertemuan kedua peneliti memberi perlakuan penggunaan media *Quizizz* kepada peserta didik dengan tujuan pembelajaran, menjelaskan pengertian indeks harga, menjelaskan tujuan perhitungan indeks harga, menjelaskan macam-macam indeks harga dan menjelaskan metode perhitungan indeks harga. Sebelum peneliti menjelaskan materi pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, apresepsi dan memeriksa kesiapan belajar peserta didik. Seperti, membimbing peserta didik masuk ke media *Quizizz* dengan menggunakan akun yang sudah dibuat sebelumnya pada pertemuan pertama. Selanjutnya peneliti membimbing peserta didik mempelajari materi yang diberikan dengan memanfaatkan media *Quizizz*. Setelah itu, peneliti mengajak peserta didik berdiskusi dan mengajukan permasalahan yang ditemukan pada materi yang dipelajari melalui *zoom* dan dilanjutkan melalui

whatsapp group. Pendidik bersama peserta didik mencari solusi dari masalah yang ditemukan dari pembelajaran yang baru dilaksanakan. Lalu, diakhir pembelajaran pendidik memberikan tugas kepada peserta didik berupa pengerjaan kuis melalui media *Quizizz*. Setelahnya pendidik dan peserta didik mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran, kemudian memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mengerjakan tugas dengan baik sebelum menutup pembelajaran.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Senin, 22 November 2021. Pada pertemuan ketiga peneliti memberi perlakuan penggunaan media *Quizizz* kepada peserta didik dengan tujuan pembelajaran, menjelaskan pengertian inflasi, menjelaskan penyebab inflasi, menjelaskan jenis jenis inflasi, menjelaskan cara menghitung inflasi, menjelaskan dampak inflasi dan menjelaskan cara mengatasi inflasi. Sebelum peneliti menjelaskan materi pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, apresepsi dan memeriksa kesiapan belajar peserta didik. Kemudian peneliti menerapkan sintaks pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah media *Quizizz*. Selanjutnya peneliti membimbing peserta didik mempelajari materi yang diberikan dengan memanfaatkan media *Quizizz*. Setelah itu, peneliti mengajak peserta didik berdiskusi dan mengajukan permasalahan yang ditemukan pada materi yang dipelajari melalui *zoom* dan dilanjutkan melalui *whatsapp group*. Pendidik bersama peserta didik mencari solusi dari masalah yang ditemukan dari pembelajaran yang baru dilaksanakan. Lalu, diakhir pembelajaran pendidik memberikan tugas kepada peserta didik berupa pengerjaan kuis melalui media *Quizizz*. Setelahnya pendidik dan peserta didik mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran, kemudian memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mengerjakan tugas dengan baik sebelum menutup pembelajaran.

Pertemuan keempat dilakukan pada Senin, 29 November 2021. Pada pertemuan keempat peneliti memberi perlakuan penggunaan media *Quizizz* kepada peserta didik dengan tujuan pembelajaran, Menjelaskan teori permintaan dan penawaran uang, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran uang. Sebelum peneliti menjelaskan materi pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, apresepsi dan memeriksa kesiapan belajar peserta didik. Kemudian peneliti menerapkan sintaks pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah media *Quizizz*. Selanjutnya peneliti membimbing peserta didik mempelajari materi yang diberikan dengan memanfaatkan media *Quizizz*. Setelah itu, peneliti mengajak peserta didik berdiskusi dan mengajukan permasalahan yang ditemukan pada materi yang dipelajari melalui *zoom* dan *whatsapp group*. Pendidik bersama peserta didik mencari solusi dari masalah yang ditemukan dari pembelajaran yang baru dilaksanakan. Lalu, diakhir pembelajaran pendidik memberikan tugas kepada peserta didik berupa pengerjaan kuis melalui media *Quizizz*. Setelahnya pendidik dan peserta didik mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran, kemudian memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mengerjakan tugas dengan baik sebelum menutup pembelajaran.

Pertemuan kelima dilakukan pada Senin, 03 Desember 2021. Pada pertemuan ini peneliti memberikan *post-test* berupa angket sebanyak 34 butir pernyataan terkait dengan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada materi indeks harga dan inflasi.

Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh data skor motivasi belajar yaitu dengan skor rata sebesar 59% dengan skor tertinggi 76% dan skor terendah 43% yang dapat dikategorikan ke dalam motivasi belajar kurang. Peserta didik sudah memiliki motivasi belajar namun belum terkategori baik karena pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian Anugrawati & Hermansyah (2020) yang mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh rasa bosan dan kurangnya dorongan dalam belajar. Selain itu, Taufik & Suyatno (2020) memaparkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga, menyebabkan kurangnya perhatian dan ketertarikan peserta didik agar lebih fokus dalam belajar. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hasil *post-test* diperoleh data skor motivasi belajar yaitu dengan skor rerata sebesar 81% dengan skor tertinggi 98% dan skor terendah 65% yang dapat dikategorikan ke dalam motivasi belajar baik. Diketahui, bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat karena telah menerapkan media *Quizizz*

dalam pembelajaran, terutama pada indikator adanya kegiatan belajar yang menarik dalam belajar dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Media *Quizizz* membuat peserta didik tertarik pada proses pembelajaran sehingga lebih fokus untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pemaparan Taufik & Suyatno (2020) dalam penelitiannya bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam belajar. Selain itu, Lestari (2019) juga memaparkan hal yang sama dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan dampak yang positif bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan dalam penelitian ini diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan melalui penggunaan media *Quizizz* terdapat peningkatan sebesar 22% untuk nilai tertinggi peserta didik dan setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan sebesar 22% untuk nilai terendah. Pada nilai rerata juga mengalami peningkatan sebesar 22%. Artinya terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Hal ini sejalan dengan Yulianto, dkk., (2020) dalam penelitiannya yang memaparkan bahwa media *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Salsabila, dkk., (2020) dalam penelitian yang memaparkan bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis maka dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas data dan uji linieritas motivasi belajar. Perhitungan uji normalitas untuk data motivasi belajar menggunakan metode Liliefors dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5%. Dengan ketentuan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dan setelah dilakukan perhitungan diketahui untuk data *pre-test* diperoleh $L_{hitung} = 0.143$ dan $L_{tabel} = 0.145$. Artinya $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0.143 < 0.145$, sedangkan untuk *post-test* diperoleh $L_{hitung} = 0.136$ dan $L_{tabel} = 0.145$. Artinya $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0.136 < 0.145$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar berdistribusi normal. Kemudian, untuk hasil uji linieritas untuk data motivasi belajar menggunakan metode statistik uji F dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k). Dengan ketentuan jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berpola linier. Dan setelah dilakukan perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 0.15$ dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 20 dan dk penyebut = 16, maka diperoleh $F_{tabel} = 0.28$. Artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0.15 < 0.28$. Maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar berpola linier.

Setelah melakukan uji prasyarat, maka langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X (media *Quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar), dilakukan uji kolerasi *pearson product moment* dan diperoleh hasil kolerasi positif sebesar 0.6463 antara penggunaan media *Quizizz* dan motivasi belajar peserta didik. Yang kemudian dapat dikonversikan dengan tabel interpretasi r bernilai kuat yaitu terletak pada rentang nilai kolerasi 0,60 sampai dengan 0,799.

Sejalan dengan Rahman, dkk., (2020) dalam penelitiannya yang memaparkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel yaitu motivasi belajar mahasiswa meningkat melalui penggunaan media *Quizizz*. Selain itu, Wijayanti, dkk., (2021) dalam penelitian yang memaparkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel yaitu motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat melalui penggunaan media *Quizizz*.

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya pengaruh variabel X (media *Quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) dapat dihitung dengan menggunakan rumus koefisien determinan. Dari hasil perhitungan diperoleh variabel X (media *Quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) sebesar 46% sedangkan 54% dipengaruhi oleh faktor variabel lain. Sejalan dengan Rahman., dkk (2020) dalam penelitiannya yang memaparkan bahwa selain penggunaan media pembelajaran, motivasi belajar dapat timbul karena faktor lain seperti, minat dan keinginan untuk berhasil.

Kemudian pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5%. Dengan ketentuan H_a diterima dan H_0 ditolak jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau dengan kata lain terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Dan setelah dilakukan perhitungan diperoleh $T_{hitung} = 5.011$ dan $T_{tabel} = 2.031$. Artinya $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5.011 > 2.031$ atau H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada saat peneliti menerapkan penggunaan media *Quizizz* pada saat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring pada kelas XI IPS 5. Observasi dilakukan untuk melihat kesesuaian aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran melalui penggunaan media *Quizizz* dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada setiap deskriptor yang tersedia di lembar observasi. Dari hasil perhitungan observasi diperoleh hasil rata sebesar, 97% dan tergolong kedalam kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa peneliti telah menerapkan sintaks pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *Quizizz*.

Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang berbunyi:

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

Dengan demikian untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Nasution (2017:64) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai pendidik untuk menyampaikan pesan agar peserta didik memiliki kemauan untuk belajar. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih media mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai jawaban dari tantangan pada era revolusi industri 4.0 yang sedang berkembang. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan pilihan oleh pendidik sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rahman, dkk., (2020) dengan judul “*Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students' Motivation in Online Learning*” dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan media aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar. Anugrawati & Hermansyah (2020) dengan judul “*The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physic Course*” dalam penelitiannya mengenai analisis efektifitas pembelajaran online melalui pemanfaatan media *Quizizz* memaparkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, karena peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Adapun kendala dalam penelitian ini yaitu peserta didik kesulitan untuk mengakses media *Quizizz* dikarenakan peserta didik kurang teliti seperti, salah ketik, ataupun terbalik ketika mengisi identitas diri, dimana seharusnya menuliskan nama ternyata yang disisipkan adalah kode materi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Rerata skor motivasi belajar sebelum perlakuan adalah sebesar 59%, sedangkan rerata skor motivasi belajar setelah perlakuan adalah sebesar 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan rerata motivasi belajar peserta didik sebesar 22%. Selanjutnya diketahui pengaruh variabel X (media *Quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) sebesar 46% sedangkan 54% dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020) International Journal of Education. *Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students Motivation in Online Learning*. 3(1).
- Ariyanti, L., & Paksi, H.P. (2020). *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Asral, S. & Chandra, R. (2021). Journal MSI Transaction on Education. *Perbedaan Motivasi Belajar Peserta didik yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional*. 2(2).
- Depdiknas. (2003) *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M.Z. (2020). *Jurnal Kependidikan. Motivasi Belajar Peserta didik didik Pada Pembelajaran Daring Selama masa Pandemic Covid-19.* 6(2).
- Hamid., dkk (2020). *Media Pembelajaran.* Medan:Yayasan kita menulis.
- Hasanah, U. (2020). *Google & Quizizz.* Lamongan:Pagan Press.
- Hayati. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning.* Magelang: Graha Cendikia.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran.* Malang: UMM Press.
- Lestari, T.W. (2019). *Journal of English Language Teaching Learning and Literature. Kahoot and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Towards Students' Motivation.* 2(2).
- Nasution, W.N. (2017). *Strategi pembelajaran.* Medan: Perdana publishing.
- Pattanang., dkk. (2021). *Jurnal Manajemen Pendidikan. Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di MAsa Pandemi Pada SMK Kristen Tagari.* 1(2).
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Peserta didik.* 4(3).
- Safarati, N. & Nanda. (2020). *International Journal of IRiP. The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physic Course.* 3(2).
- Salsabila, dkk. (2020). *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.* 4(2).
- Tae., dkk (2019). *Indonesian Journal Of Educational Assesment. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa Dalam Pembelajaran Sains.* 2(1).
- Taufik, N. & Suyatno. (2020). *International Journal of Education Humanities and Social Sience. Efforts to Improve Learning Motivation Through The Use of Quizizz in 6th Grade Student Of Tirtoadi state elementary School.* 3(3).
- Trisiana, A. (2020). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.* 1(2).
- Yulianto, dkk. (2020). *International Journal for Education and Vocstionsl Studies. The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesia History Subject at SMA Trimurti Surabaya.* 2(11).
- Wijayanti, R., hermanto, D., & Zaiinudin. *Jurnal Pendidika Matematika. Eektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata kuliah matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik didik.* 5(1).