

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ BERBASIS
SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
MATA PELAJARAN HUBUNGAN MASYARAKAT DI SMK BAKTI 17**

JAKARTA

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi

Salah Satu Persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Dosen Pengampu: Supriansyah, M.Pd



Disusun Oleh :

Siti Rahmania

1601085017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Smartphone
Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran
Hubungan Masyarakat di SMK Bakti 17 Jakarta

Nama : Siti Rahmania

NIM : 1601085017

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

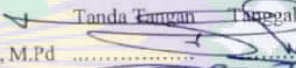
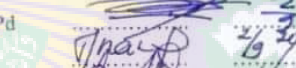
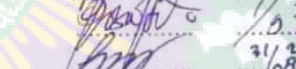


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. H. M. Jamil Latief, MM, M.Pd		28/8/20
Sekretaris : Dr. Hj. Onny Fitriana S, M.Pd		28/8/20
Pembimbing : Supriansyah, M.Pd		28/8/20
Penguji I : Trisni Handayani, M.Pd		28/8/20
Penguji II : Moh. Supendi, S.E., M.Pd		28/8/20

Disahkan oleh:

Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN 03.1712.6903

ABSTRAK

Siti Rahmania : 1601085017, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Hubungan Masyarakat Di Smk Bakti 17 Jakarta*. Skripsi, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif asosiatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Semester Genap yang berjumlah 41 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket data yang bersifat angka – angka statistik dengan data ordinal dari hasil jawaban kuesioner. Setelah data berdistribusi normal dan linier berdasarkan uji normalitas dan uji linieritas, dilanjutkan dengan Analisis Varians (ANOVA). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $\bar{Y} = 41,541 + 0,513 (x)$, dan hasil perhitungan ANOVA didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,557 < 4,1$). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung korelasi *pearson product moment* (PPM) dengan responden 41 dan didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,696 > 3,28$) yang berarti H_0 ditolak.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar dan hasil yang di dapat adalah 21,53%. Artinya media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar, dan 78,47% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This research aimed to determine the effect of the use of quizizz learning media on learning motivation. This research uses an associative quantitative method based on the philosophy of postpositivism, used to examine specific populations or samples. The subjects in this study were students of class XI Department of Office Automation Governance Fourth Semester, amounting to 41 respondents. Data collection techniques using data questionnaires that are statistical figures with ordinal data from the answers to the questionnaire. After the data is normally distributed and linear based on the normality test and linearity test, it is continued with Analysis of Variance (ANAVA). Based on the calculation results obtained $\bar{Y} = 41.541 + 0.513 (x)$, and the ANAVA calculation results obtained $F_{count} < F_{table}$ ($1.557 < 4.1$). Hypothesis testing is done by calculating the Pearson product moment correlation (PPM) with 41 respondents and obtained $t_{count} > t_{table}$ ($1.696 > 3.28$) which means that H_0 is rejected. Therefore, the results of this study concluded that there was an influence between Learning Media with Learning Motivation and the results obtained were 21.53%. it means that quizizz learning media influences learning motivation, and 78.47% is influenced by other factors.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Motivation

DAFTAR ISI

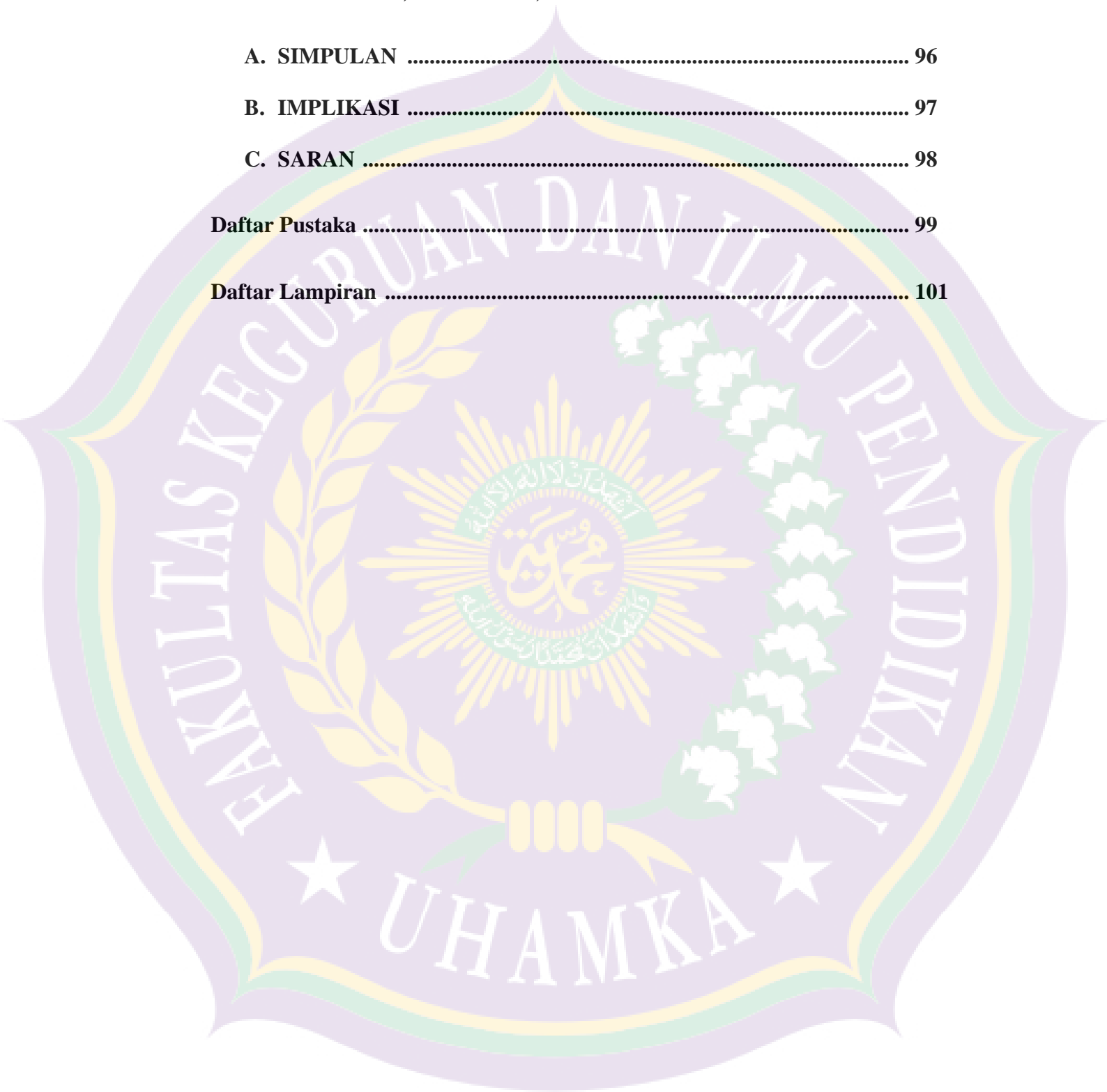
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teoritis	9
1. Variabel Terikat Motivasi Belajar (Y)	9
a. Pengertian Motivasi Belajar	9
1) Motivasi memiliki tiga komponen	10
2) Proses motivasi	12
3) Sifat-sifat motivasi	12
4) Bentuk motivasi	14
5) Ciri siswa bermotivasi tinggi	16
6) Fungsi motivasi	17
7) Indikator motivasi	17
8) Dimensi motivasi	18
2. Variabel Bebas Media Pembelajaran Quizizz (X)	19
a. Pengertian Media	19
1) Ciri-ciri umum media	21
2) Kegunaan media	22
3) Fungsi media	23
4) Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran	24
5) Nilai dan manfaat media pembelajaran	26
b. Pengertian Quizizz	27
1) Kelebihan dan kekurangan Quizizz	29
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	36

D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Tujuan Penelitian	40
B. Tempat dan waktu penelitian	40
C. Metode Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel	43
3. Teknik Pengambilan Sampel	44
4. Ukuran Sampel	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Instrumen Variabel Terikat Motivasi Belajar	45
a. Definisi Konseptual	46
b. Definisi Operasional	46
c. Jenis Instrumen	47
d. Kisi-kisi Instrumen	48
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas .	49
2. Instrumen Variabel Terikat Media Pembelajaran Quizizz	55
a. Definisi Konseptual	55
b. Definisi Operasional	57
c. Jenis Instrumen	58
d. Kisi-kisi Instrumen	59
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas .	60

3. Teknik Analisis Data	65
a. Deskripsi Data	65
b. Pengujian Persyaratan Analisis	69
c. Pengujian Hipotesis	72
4. Hipotesis Statiska	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Karakteristik	81
B. Deskripsi Data	81
1) Deskripsi data variabel Y (Motivasi Belajar)	82
2) Deskripsi data variabel X (Media Pembelajaran)	84
C. Uji Persyaratan Analisis	86
a) Uji Normalitas	86
b) Uji Homogenitas	87
D. Pengujian Hipotesis	88
1) Analisis Regresi Sederhana	88
2) Uji Signifikasi dan Lineritas Regresi	89
3) Korelasi Pearson Product Moment	92
4) Uji keberatan koefisien korelasi	93
5) Uji Koefisien Determinan	93
E. Pembahasan Hasil Penelitian	94
F. Keterbatasan Penelitian	95

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	96
A. SIMPULAN	96
B. IMPLIKASI	97
C. SARAN	98
Daftar Pustaka	99
Daftar Lampiran	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era revolusi 4.0 banyak membawa pengaruh besar terhadap perubahan di sektor kehidupan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Hampir semua orang dari kalangan muda sampai kalangan tua sudah memiliki gadget, laptop atau tablet. Banyak hal yang bisa dimanfaatkan dengan adanya revolusi atau perkembangan besar dalam kehidupan ini. Kemajuan teknologi juga memiliki dampak baik dunia pendidikan. Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi dan perkuliahan antar pelajar dalam dunia pendidikan hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Dalam dunia pendidikan perkembangan industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Dimana semula berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*), Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan mutu pendidikan. Pengaruh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam sektor pembangunan sangat luas. Pendidikan berperan untuk menyiapkan sumberdaya manusia yang mampu berpikir secara mandiri dan kritis, karena pendidikan merupakan modal dasar bagi pembangunan manusia yang berkualitas.

Dalam era sekarang ini telah terjadi perkembangan yang pesat dalam banyak bidang, salah satunya adalah bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mengakibatkan banyak perubahan terjadi di semua segi kehidupan baik dalam diri maupun luar diri.

Pada proses pembelajaran ini banyak dikembangkan media-media pembelajaran berbasis komputer ataupun berbasis *smartphone*, salah satunya pembuatan dan pengembangan *software* dalam media pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran mampu menghasilkan berbagai multimedia dalam pembelajaran yang diterapkan dapat memudahkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Perubahan ini berpengaruh pada dunia kerja yang menekankan pada efisiensi dan efektifitas kerja. Untuk mencapai efisiensi dan efektifitas dalam bekerja dibutuhkan Sumber Daya Manusia yang terampil dan memiliki keahlian. Mengingat kebutuhan perusahaan akan Sumber Daya Manusia yang berkompeten dalam bidangnya maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kompetensi tenaga kerja salah satu nya dengan Pendidikan. Agar mendapat sumber daya manusia yang berkualitas maka

strategi Pendidikan dan tujuan Pendidikan harus di arahkan kepada penguasaan dan pembentukan kompetensi yang di butuhkan.

Aspek-aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yaitu kurikulum sarana dan prasarana, guru, siswa dan metode. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode yang digunakan harus sesuai dengan materi dan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Seorang guru dituntut untuk dapat memilih metode yang tepat dalam mengajarnya agar siswa terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien. Rasa bosan dan kelelahan dalam belajar tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan oleh penjelasan guru yang sulit di cerna dan dipahami.

(Djamarah, 2014) Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang inovatif dan kreatif dan dapat merubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya

agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

Dimasa pandemic Covid-19 ini semua sekolah mulai dari TK-Perguruan Tinggi akan melakukan pembelajaran jarak jauh atau e-learning, dan memanfaatkan gadget sebagai alat utama dalam melakukan pembelajaran secara online. Pembelajaran Berbasis *e-learning* dan Jaringan Pembelajaran elektronik konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet. Tujuan umum digunakan *e-Learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan kemasyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar. Banyak sekarang yang sudah mengaplikasikan sistem Online Learning system ini pada dunia pendidikannya dan muncul komunitas-komunitas situs *e-learning* yang bersifat terbuka untuk diakses siapa saja.

(Purba, 2018) *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*,

peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas/pembelajaran di rumah (Home Learning) pada perangkat elektronik mereka, Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar.

Media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika peserta didik menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik. maka ia akan terdorong atau akan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan di sampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Karena dalam kenyataannya media yang di gunakan oleh guru dimasa pandemic masih menggunakan konvensional dengan menggunakan belajar menggunakan LKS dengan Whatsapp Group. guru cenderung monoton maka siswa akan merasa bosan dalam proses belajar. Konsep dalam penelitian ini mengacu pada *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan yang merupakan alat yang membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, dan yang dapat membantu meningkatkan potensi kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Hubungan Masyarakat Di Smk Bakti 17 Jakarta”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran quizizz pada Peserta Didik kelas XI program keahlian administrasi perkantoran di SMK Bakti 17?
2. Apakah tingkat motivasi belajar Peserta didik kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Bakti 17?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar Peserta Didik dalam pembelajaran Hubungan Masyarakat?
4. Apakah media pembelajaran quizizz mudah di pahami oleh peserta didik?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Hubungan Masyarakat Di Smk Bakti 17 Jakarta”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan yaitu apakah terdapat pengaruh media quizizz berbasis smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas xi mata pelajaran hubungan masyarakat di Smk Bakti 17 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan dapat mengembangkan pola pikir dalam pembelajaran melalui teknologi dengan mengembangkan media pembelajaran quizizz melalui online dan motivasi belajar yang akan di capai oleh peserta didik.

2. Manfaat Praktis, Bagi:

a. Bagi Peserta didik

Dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dengan melatih anak-anak untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar yang efektif dimasa pandemic seperti ini , dan menjadi bahan masukan untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, serta memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan membangun komunikasi antara pendidik dengan peserta didik secara aktif.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang lebih kreatif dan inovatif kepada peserta didik serta membangkitkan motivasi belajar mereka dan lebih mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran quiziz saat home learning di tengah wabah covid-19 saat ini.

Daftar Pustaka

- Albeta, S. W., Nofianti, N., & Rahmandani, S. (2020). PERANAN TURNAMEN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PEMBELAJARAN KIMIA. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*.
<https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7778>
- Azhar. (2017). *Media Pembelajaran* (Arsyad (ed.); Revisi). Rajawali Pers.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghallia Indonesia.
- Mulyadi,ajang dkk. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendiidkan Akuntansi Dan Keuangan*.
- Purba, L. S. L. (2019). PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *JURNAL PROFIT*.
- S.Sadiman. (2010). *Media Pendidikan* (Arief (ed.)). Rajawali Pers.

Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (1st ed.). Rajawali

Pers.

Sarinah. (2017). *No Title*. CV BUDI UTAMA.

Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan

hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.

<https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>

Sudjana, N. (2018). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

ALFABETA,cv.

Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI

BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*.

<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>

Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Ilyas (ed.)). CV Jejak.

Syaiful, B. D. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.