

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS APLIKASI QUIZZ TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

¹ Firman Sanjaya, ² Yudho Ramafrizal, ³ Saiful Almujab

Universitas Pasundan

¹ firmalpizz@unpas.ac.id, ² yudhoramafrizal@unpas.ac.id ³ saifulalmujab@unpas.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine: (i) a description of quizizz application-based economic learning media (ii) a description of students' learning motivation (iii) a description of student learning achievement (iv) the effect of quizizz application-based economic learning media on increasing learning motivation (v) the effect quizizz application-based economic learning media to increase learning achievement in economics subjects class XI IPS SMAN 9 Bandung. The results showed that: (i) students agreed with the use of quizizz application-based learning media with an average percentage of 3.56, students' learning motivation was considered good with an average of 3.76, student learning achievement was included in the category good with an average of 84.91 (ii) there is an effect of 61.3% between quizizz application-based learning media on students' learning motivation with statistical analysis $t_{count} > t_{table}$ ($10.131 > 2.007$) (iii) there is an effect of 53.6% between quizizz on student achievement with statistical analysis $t_{count} > t_{table}$ ($8.671 > 2.004$).

Keywords: Quizizz Application, Learning Motivation, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (i) gambaran media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi quizizz (ii) gambaran motivasi belajar peserta didik (iii) gambaran prestasi belajar peserta didik (iv) pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar (v) pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi quizizz terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) peserta didik setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dengan rata-rata persentase sebesar 3,56, motivasi belajar peserta didik dianggap baik dengan rata-rata sebesar 3,76, prestasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata sebesar 84,91 (ii) terdapat pengaruh sebesar 61,3% antara media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan analisis statistik t hitung $> t$ tabel ($10,131 > 2,007$) (iii) terdapat pengaruh sebesar 53,6% antara *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik dengan analisis statistik t hitung $> t$ tabel ($8,671 > 2,004$).

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin hari semakin canggih, keberadaan teknologi yang semakin pesat ini sangat dirasakan manfaatnya oleh manusia dalam berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sisdiknas sebagai berikut:

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.

Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan adanya teknologi, hal ini pun berlaku dalam dunia pendidikan yang dimana dengan adanya teknologi ini mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didiknya. Dampak positif dari adanya teknologi ini yaitu dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan

dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan inovatif.

Pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya kemunculan virus baru yaitu *CoronaVirus Disease* (COVID-19). Virus ini menular dengan mudahnya melalui pernafasan. Semenjak kemunculan virus ini, sudah banyak Negara yang mengkonfirmasi bahwa masyarakatnya sudah banyak yang terinfeksi virus ini. COVID-19 sudah banyak sekali menelan korban jiwa karena penderitanya mengidap virus ini sekaligus mengidap penyakit penyerta lainnya. Sampai akhirnya di awal bulan Maret tahun 2020, Indonesia mengkonfirmasi kasus pertama COVID-19. Dengan adanya pemberitahuan ini, pemerintah melakukan segala upaya untuk meminimalisir penyebaran virus ini seperti contohnya selalu menghimbau masyarakat untuk memakai masker, selalu mencuci tangan dengan sabun dan melakukan *physical distancing*. Namun sayangnya upaya tersebut belum bisa secara maksimal untuk meminimalisir penyebaran virus ini sehingga memaksa pemerintah untuk melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di berbagai wilayah. Dengan ditetapkannya peraturan tersebut untuk beberapa waktu kedepan, mengharuskan kepada semua perusahaan atau pabrik-pabrik untuk mempekerjakan karyawannya dari rumah. Sama halnya dengan guru dan peserta didik, mereka terpaksa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dari rumah masing-masing sesuai dengan anjuran pemerintah yang berdasarkan pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *CoronaVirus Disease* (COVID-19), sehingga dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, memaksa tenaga pendidik khususnya untuk lebih memaksimalkan lagi dalam pemanfaatan teknologi yang ada supaya pembelajaran tetap bisa berlangsung meskipun hanya dilakukan dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring perlu didukung dengan kecakapan siswa dalam menggunakan teknologi dan motivasi untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar peserta didik itu penting sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar.

Menurut Sitorus (2020, hlm. 56) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Motivasi belajar itu penting dalam kegiatan belajar mengajar karena motivasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik. Tidak hanya motivasi tapi juga media pembelajaran salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, prestasi belajar menurut Rosyid, dkk (2019, hlm. 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Menurut Slameto dalam Ariani (2014, hlm. 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana fasilitas sekolah serta peran guru).

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti melaksanakan observasi awal menggunakan penyebaran angket ke kelas XI IPS dan wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung:

Tabel 1. 1 Hasil Perhitungan Angket Observasi Awal Peserta Didik Kelas XI IPS

Rentang Nilai Motivasi Belajar	Kelas XI IPS	Presentase (%)
>71	20	35,7 %
<71	36	64,3%
Total	56	100%

Berdasarkan dari hasil perhitungan angket observasi awal di atas, dapat diketahui bahwa persentase motivasi belajar peserta didik diatas 71 sebesar 35,7% atau sebanyak 20 peserta didik dari jumlah keseluruhan sebanyak 56 peserta didik dan untuk motivasi belajar peserta didik dibawah 71 sebesar 64,3% atau sebanyak 36 peserta didik dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 56. Dari perhitungan itu maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 9 Bandung masih rendah, hal ini terlihat dari pernyataan angket yang disebar bahwa masih banyak peserta didik yang hanya mengharapkan materi yang diberikan oleh guru saja tanpa mencari tahu atau mempelajari dahulu terkait materi yang akan dipelajari dan juga masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tepat pada waktunya. Berdasarkan hasil perhitungan angket motivasi belajar rendah maka akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil ulangan harian mata pelajaran ekonomi yang dipaparkan di bawah ini:

Tabel 1. 2 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9

Bandung Tahun Ajaran 2020/2021

Nilai	Kelas			Frekuensi (Orang)	KKM
	XI IPS 2	XI IPS 3	XI IPS 4		
93-100	0	0	0	0	75
84-92	3	3	2	8	
75-83	15	12	9	36	
<75	13	16	19	48	
JUMLAH	31	31	30	92	

Sumber: Data sekolah (data diolah)

Berdasarkan dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik masih belum optimal hal ini dapat dilihat masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Masih belum ditemukan peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik sedangkan untuk peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori baik hanya sebesar 8,69% dari total jumlah peserta didik sebanyak 92 orang. Peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup sebesar 39,13% atau sama dengan sebanyak 36 peserta didik dan yang terakhir peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 75 dan termasuk kedalam kategori kurang yaitu sebesar 52,17%.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021 dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung bahwa masih banyak siswa yang kurang termotivasi dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring, hal ini terlihat dari banyak perilaku peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, kurangnya pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran, segan untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan terkait materi yang diberikan, masih banyaknya tugas yang tidak dikumpulkan, sering terlambat mengumpulkan tugas dan kurang terciptanya kegiatan pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar akan berdampak terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas dan mengacu pada kondisi seperti ini, maka salah satu hal yang dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Hamalik dalam Alannasir (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran daring maupun luring sangat penting dalam pelaksanaannya karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat memicu kepada semangat peserta didik, selain itu juga dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat maka pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam hal ini pun pendidik harus dapat menciptakan suasana baru yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. Seperti dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menurut Salirawati (2018, hlm. 77) bahwa suasana baru dalam proses pembelajaran akan mendorong motivasi peserta didik agar belajar lebih giat lagi yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. *Quizizz* merupakan suatu platform media pembelajaran berbasis game edukasi, menggunakan *quizizz* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *quizizz* terdapat banyak fitur yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik terutama dalam menguji pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dalam prosesnya penggunaan *quizizz* dapat digunakan sebagai latihan awal dan akhir pembelajaran. Melalui *quizizz* juga, guru dapat memantau hasil pengisian soal peserta didik dan juga menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengatur waktu yang diberikan untuk peserta didik sehingga sekaligus dapat digunakan sebagai latihan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Dalam penggunaan *quizizz* pun sangat mudah diakses melalui laptop atau komputer dan gawai. Peserta didik pengguna aplikasi *quizizz* ini cenderung memberikan perubahan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang biasa saja.

KAJIAN TEORI

Menurut Hamid dkk (2020, hlm. 37) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar dalam Rusmini, R, (2019, hlm. 270), bahwa "Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif".

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa *quizizz* itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi.

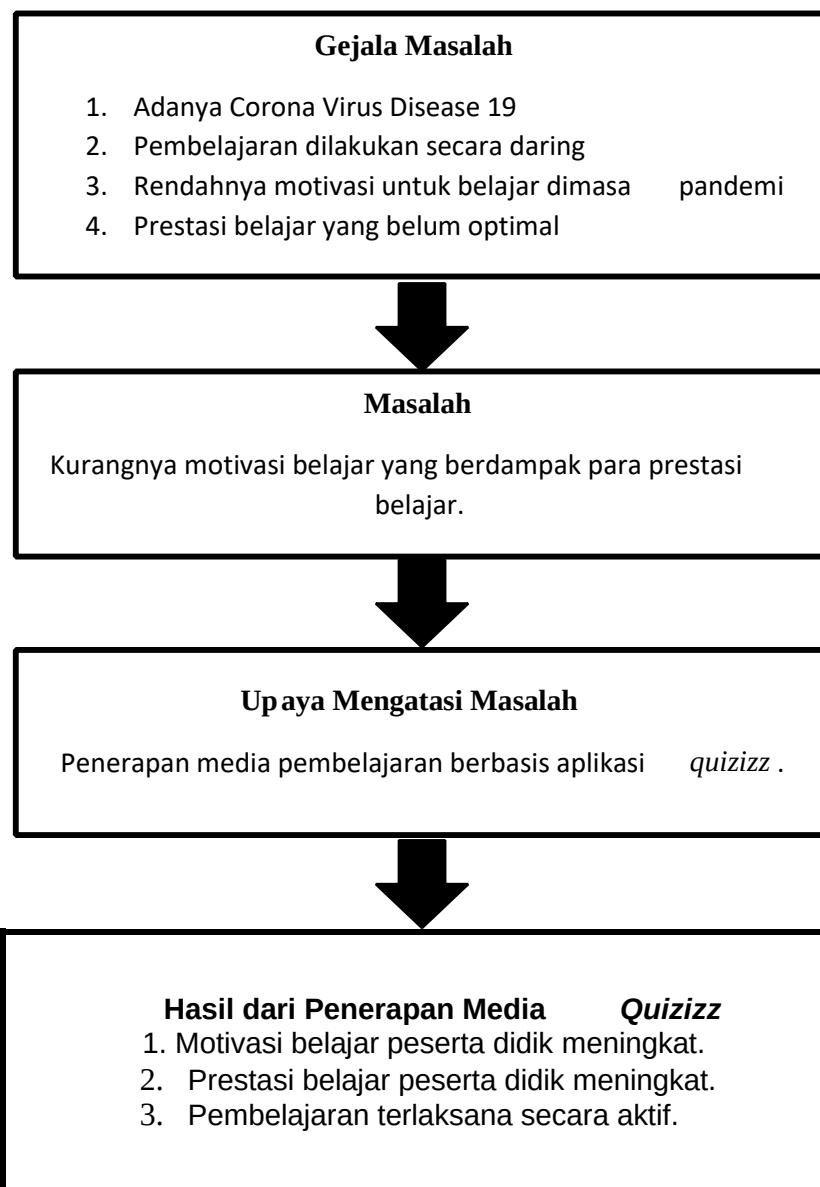
Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Rosyid, dkk (2019, hlm 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Menurut Slameto dalam Ariani (2014, hlm. 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana fasilitas sekolah serta peran guru). Rendahnya prestasi belajar terlihat dari nilai yang diperoleh peserta didik yang cenderung menurun.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan suatu platform media pembelajaran berbasis game edukasi, menggunakan *quizizz* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui *quizizz* juga, guru dapat memantau hasil pengisian soal peserta didik dan juga menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengatur waktu yang diberikan untuk peserta didik sehingga sekaligus dapat digunakan sebagai latihan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran serta paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 15 Kerangka Pemikiran

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier berganda dengan menggunakan pengolahan data SPSS 25. Instrumen penelitian ini sebelum disebar ke responden dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling* dimana sampel yang digunakan telah ditetapkan ciri-ciri dan karakteristik khusus sebelumnya yang sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 127) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Kelas XI IPS yang menggunakan media *quizizz* dalam pembelajarannya adalah kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5, melihat dari kriteria tersebut maka subjek yang akan dijadikan sampel dalam penelitian adalah kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran

ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Data variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) dan motivasi belajar (Y1) diperoleh melalui *Google Form* yang disebar kepada 67 peserta didik. Peserta didik atau responden akan menentukan nilai pada setiap item pernyataan menggunakan skala *likert* sedangkan pada variabel prestasi belajar (Y2) data diperoleh menggunakan studi dokumentasi berdasarkan hasil ulangan ekonomi menggunakan *quizizz* di kelas XI IPS 4 dan 5 yang berjumlah 67 orang.

1. Gambaran umum tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*, motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik di kelas XI IPS 4 dan 5 SMAN 9 Bandung.

a. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Adapun manfaat *quizizz* menurut Kartika, F (2020, hlm. 53-54) yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Dalam aplikasi *quizizz* terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif.
4. Penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
5. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi.
6. *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang didapatkan dari penyebaran angket yang terdiri dari 14 item pernyataan yang disebar melalui *Google Form* kepada 67 peserta didik diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan setuju pada hampir setiap item pernyataan variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X). Hal ini terlihat pada tabel rekapitulasi skor rata-rata bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,56 dengan persentase 71,31% dan termasuk kategori baik. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*.

b. Motivasi Belajar

Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar

Menurut Uno, H (2016, hlm. 23) motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik, di bawah ini merupakan indikator dari faktor intrinsik dan ekstrinsik:

1. Indikator Faktor Intrinsik:
 - a. adanya hasrat dan keinginan berhasil
 - b. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c. adanya penghargaan dan cita-cita masa depan
2. Indikator Faktor Ekstrinsik:
 - a. adanya penghargaan dalam belajar
 - b. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - c. adanya lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan hasil pengolahan data yang didapatkan dari penyebaran angket yang terdiri dari 11 item pernyataan yang disebar melalui *Google Form* kepada 67 peserta didik diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan setuju pada hampir setiap item pernyataan variabel motivasi belajar (Y1). Hal ini terlihat pada tabel rekapitulasi skor rata-rata bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,76 dengan persentase 75,26% dan termasuk kategori baik. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 sudah memiliki motivasi belajar yang baik.

c. Prestasi Belajar

Pendapat lain dituturkan oleh Rosyid, dkk (2019, hlm 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik. Syah dalam Purnaningtyas, A & Suharto dalam Syaefi, A (2017, hlm. 26) mengelompokkan indikator prestasi belajar dalam tiga indikator:

1. Ranah Cipta (Kognitif)
2. Ranah Rasa (Afektif)
3. Ranah Karsa (Psikomotorik)

Berdasarkan pada tabel rekapitulasi hasil ulangan peserta didik kelas IX IPS 4 dan 5 bahwa terdapat 9 peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang antara 92-100 atau 13,4% dengan predikat sangat baik (A), 27 peserta didik memperoleh nilai pada rentang 84-92 atau 40,3% dengan predikat baik (B), 30 peserta didik mendapatkan nilai pada rentang 75-83 atau 44,8% dengan predikat cukup (C) dan terakhir 1 peserta didik atau 1,5% mendapatkan nilai lebih kecil dari 75 dengan predikat perlu bimbingan (D). Dari yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan jumlah seluruh nilai peserta didik adalah 5.689 sehingga diperoleh rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 adalah 84,91 dan dapat dikatakan "baik" artinya mayoritas prestasi belajar peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran ekonomi kelas XI yaitu 75.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 4 dan IPS 5 SMAN 9 Bandung.

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *IBM SPSS Statistics Version 25.0* uji regresi dan uji hipotesis menggunakan uji t diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi belajar. Terlihat pada tabel 4.46 bahwa variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) terhadap motivasi belajar (Y1) nilai t hitung adalah $10,131 > 2,007$ dan nilai signifikansi untuk pengaruh X terhadap Y1 sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima karena terdapat pengaruh variabel X terhadap Y1. Hal lain ditunjukkan pula pada tabel 4.42 yaitu pada nilai koefisien regresi linier sederhana bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,635 artinya, apabila media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (variabel X) meningkat 1 poin maka akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,635 pada motivasi belajar (variabel Y1). Selanjutnya untuk melihat apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y1 terdapat pada tabel 4.43 bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar (Y1) karena nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data pada koefisien determinasi pada variabel X terhadap Y1 dapat diketahui perolehan nilai *R Square* pada tabel 4.48 sebesar 0,613 atau setara dengan 61,3% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* mampu menjelaskan variasi variabel motivasi belajar sebesar 61,3% dengan kriteria "kuat".

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori menurut Hamalik dalam Alannasir (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Adapun teori menurut Sudjana dan Rivai dalam Mulyadi, dkk (2016, hlm. 45) bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mulyadi, Ramdhany dan Tilawati (2016, hlm. 48) dimana berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XII IPS di SMA Negeri 18 Bandung selain itu

juga menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2019, hlm.7) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif *quizizz* terhadap motivasi belajar dan pada penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2021, hlm. 69) menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 4 dan IPS 5 SMAN 9 Bandung.

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *IBM SPSS Statistics Version 25.0* uji regresi dan uji hipotesis menggunakan uji t diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi belajar. Terlihat pada tabel 4.47 bahwa pada variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) terhadap prestasi belajar (Y2) nilai thitung adalah $8,671 > 2,004$ dan nilai signifikansi untuk pengaruh X terhadap Y2 sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_2 diterima karena terdapat pengaruh variabel X terhadap Y2. Hal lain ditunjukkan pula pada tabel 4.44 yaitu pada nilai koefisien regresi linier sederhana bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,563 artinya, apabila media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (variabel X) meningkat 1 poin maka akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,563 pada prestasi belajar (variabel Y2). Selanjutnya di bawah ini disajikan tabel pengolahan data untuk melihat apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y2. Selanjutnya pengolahan data untuk melihat apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y2 terdapat pada tabel 4.45 bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar (Y2) karena nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data pada koefisien determinasi variabel X terhadap Y2 dapat diketahui perolehan nilai *R Square* pada tabel 4.49 sebesar 0,536 atau setara dengan 53,6% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* mampu menjelaskan variasi variabel prestasi belajar sebesar 53,6% dengan kriteria "kuat".

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori Slameto dalam Ariani (2014, hlm 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana fasilitas sekolah serta peran guru). Oleh Karena itu media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2018, hlm. 180) menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan 5 di SMAN 9 Bandung sebesar 61,3% dan terdapat pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan 5 di SMAN 9 Bandung sebesar 53,6%.

PENUTUP

Berdasarkan dari data yang diperoleh dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner dan juga hasil ulangan serta hasil ulangan serta hasil pengolahan secara keseluruhan yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 9 Bandung maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta didik setuju dengan penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi dengan perolehan skor 3,56 dan persentase sebesar 71,3%. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dinilai baik dengan rata-rata sebesar 3,76 dan persentase sebesar 75,26%. Prestasi

belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 84,96. Namun masih ada peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut.

2. Media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebesar 61,3% dan sisanya sebesar 38,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Hal tersebut juga dibuktikan pada pengujian hipotesis 1 yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebesar 53,6% dan sisanya sebesar 46,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Hal tersebut juga dibuktikan pada pengujian hipotesis 2 yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_2 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Dailiati, S. (2018). *Kebijakan Retribusi Kebersihan Dalam Meningkatkan Kepuasan Masyarakat*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Fathnur, S. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas Dan Eksperimental Dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS*. Yogyakarta, Deepublish.
- FKIP Universitas Pasundan. (2021). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Hamid, M A., Ramadhani, R., Masrul., Juliana., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin., Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Jalianus, N., AMbiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Budi Utama.
- Morissan. (2016). *Statistik Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Paksi, H. P., Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pasaribu, E. Z., Rahmi, S. Y., Ritonga, M. W., Wtrianthos, E. Ritonga, W. A., Rangkuti, R. K. Harajap, N. (2020). *Belajar Statistika: Siapa Takut Dengan SPSS*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Payadnya, I. P. A. A., & Atmaja, I. M. D. (2020). *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*. Sleman: Deepublish.
- Qomusuddin, I. F. (2019). *Statistik pendidikan (Lengkap dengan aplikasi IMB SPSS Statistic 20.0)*. Sleman: Deepublish.
- Ramdhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, Gandasari, D., Irawan, E., Masrul., Sudra, R. I., Ahdiyat, M. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiani, A & Doni, J. P (2018). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sitorus, R. M. T. (2020). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Siyoto, S., & Sodik, Ali, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Suzana, Y., Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumber Jurnal:**
- Adam, L. (2020). Pengetahuan Penderita Tuberkulosis Paru Terhadap Kepatuhan Minum Obat Anti Tuberkulosis. *Jambura Health and Sport Journal*, 2(1), halaman 44-45.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2): 88.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), halaman 81.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Smkn 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 382-389. Halaman 385
- Dwi Kurino, Y. (2015). Pengaruh Contextual Teaching & Learning dan Direct Intruction terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1): halaman 6
- Emda, Amna. (2017). kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*. V (2). Halaman 175
- Fajri, N., Yoesoef, A., & Nur, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(1): halaman 101

- Hidayat, S., Riyanto, P., & Rosman, D. B. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Peningkatan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Eksrakurikuler SMK Negeri 1 Subang. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 4(01). Halaman 5
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- Mediawati, E. (2010). Pengaruh motivasi belajar mahasiswa dan kompetensi dosen terhadap prestasi belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5(2). Halaman 2
- Mulyadi, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 4(1), hlm 48
- Nuraini, Z. (2020). Hubungan Afiliasi dan Peer Support dengan motivasi belajar pada siswa SMP (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*): halaman 19
- Nurhidayah, K. U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya Menggunakan Metode Demonstrasi dengan Media Visual Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Global Blotongan Tahun Pelajaran 2018/2019 (*Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA*). Halaman 17
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1). Halaman 2 & 6
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2): halaman 224 & 219.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Corel Draw sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2): halaman 185
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2). halaman 180
- Rusmini, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menjumlahkan dan Mengurangkan Suatu Bilangan dengan Bantuan Media Batu Kerikil di Kelas I SDN 177/I Tapah Sari. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2): halaman 270
- Sarlin, M., & Mursid, K. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*: halaman 2
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3). Halaman 7

- Sumenge, A. S. (2013). Analisis Efektifitas dan Efisiensi Pelaksanaan Anggaran Belanja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Minahasa Selatan. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3): halaman 77
- Syafei, D. (2017). Pengaruh Prokratinasi Dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Kelas VIII Putri DI MTs Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta. Halaman 26 & 28.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): halaman 118

Sumber Skripsi:

- Abrimanto, A. G. (2017). *Kinerja Badan Permusyawaratan Desa Dalam Meningkatkan Pembangunan Masyarakat: Studi Kasus BPD Desa Lembang Kec. Lembang Kabupaten Bandung Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). Halaman 41
- Capriati, Z. F. (2019). *Pengaruh Keragaman Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Serta Dampaknya Terhadap Loyalitas Pelanggan Minimarket Di Koperasi Visiana Bakti Tvri Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Pamulang). Halaman 70
- Gunawan, A., Machasin, M., & Fitri, K. (2017). *Pengaruh Kompensasi dan Pengembangan Karir Terhadap Kepuasan Kerja Perawat yang Dimediasi oleh Motivasi Kerja pada Rumah Sakit Bina Kasih Pekanbaru*. (Doctoral dissertation, Riau University). Halaman 878
- Kusuma, Y. A. *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*: halaman 11
- Melani, M. N. (2019). *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Tentang Profesi Guru Terhadap Minat Menjadi Guru (Survey pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Universitas Pasundan)*. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). Halaman 56
- Muhammad, G. (2020). *Analisis Kepuasan Pelayanan Pada Angkutan Umum Bus Dunia Mas Jurusan Mataram-Bima* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram). Halaman 14-15
- Ramadhan, F. R. (2016). *Pengaruh Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Riotic Store* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Siahaan, T. Y. R. (2016). *Hubungan Penggunaan Media Visual Gambar Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 020264 Binjai Kec. Binjai Utara TA 2016/2017*. (Doctoral dissertation, UNIMED): halaman 4- 5 halaman 55-56.
- Tristania, M. (2017). *Pengaruh Kepemimpinan Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di PT Insansandang Internusa Rancaekek Bandung* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung). Halaman 77

Sumber Webpage:

<https://quizizz.zendesk.com/>. Diakses pada tanggal 27 September 2021

Sumber Perundang-Undangan:

- Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Lembaran RI No. 20. Jakarta: Sekretariat Negara
- Pemerintah Indonesia. 2020. *Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat CoronaVirus Disease (COVID-19)*. Lembaran RI No. 4. Jakarta: Sekretariat Negara
- Pemerintah Indonesia. 2020. *Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI. Jakarta: Sekretariat Negara

