

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013:3). Sehingga media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana, dan prasarana pendidikan (Sudiyanto, 2018). Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang, 2008:265). Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan

media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munir, 2012:1). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Dari ketertarikan tersebut akan terdapat interaksi yang edukatif untuk mendukung pembelajaran siswa. Interaksi edukatif, yaitu proses timbal balik yang bertujuan untuk mendewasakan anak didik agar nantinya pengetahuan tentang interaksi edukatif, secara khusus dikenal interaksi belajar- mengajar yang penekanannya pada motivasi (Sadirman, 2011)

2. Media Pembelajaran Berbasis IT

Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (*software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling

terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa (Wina Sanjaya, 2012:88). Setiap teknologi dibangun atas dasar suatu teori tertentu. Demikian pula teknologi pembelajaran, dibangun atas prinsip-prinsip dasar yang ditarik dari teori dan teknologi informasi (Warsita, 2007)

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran membutuhkan metode, media dan strategi. Pemilihan metode, media dan strategi tidak begitu saja ditentukan oleh selera dan kemauan guru. Pemilihan tersebut tergantung juga kepada sifat tugas, sifat tujuan belajar yang harus dicapai kemampuan, bakat, pengetahuan sebelumnya serta umur siswa harus dipertimbangkan oleh seorang guru.

Sekarang penggunaan media teknologi pendidikan mampu mengatasi problema dalam mengajar, sehingga dapat memberikan seperangkat prinsip yang digunakan untuk mendasari metode dan teknik mengajar yang optimal yaitu dengan menggunakan media TIK ini. TIK sebagai media pembelajaran yaitu mengefektifkan proses penyampaian pesan, sehingga pesan (dalam hal ini materi pelajaran) dapat dimengerti dan diterima siswa dengan mudah (Prawiradilaga, 2013:18)

3. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana

menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi alternatif, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra, 2020). Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020:3).

Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pemanfaatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam

bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan. Kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di *playstore* atau laman internet lainnya.

4. Karakteristik Penerapan Quizizz

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis di kelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat *mobile* mereka.

Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa. Quizizz dapat diakses melalui <http://quizizz.com>.

Untuk mendaftar akun Quizizz dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung login akun yang mereka punya.

5. Efektivitas Pembelajaran

Guru sebagai orang yang melaksanakan proses belajar mengajar tersebut harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta dalam proses belajar mengajar guru harus bisa menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dimana siswa dituntun untuk belajar sendiri dan berpikir kritis dalam proses belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan proses belajar mengajar itu menjadi "*Student Centered*" (Ayatullah, 2015). Efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Artinya suatu pekerjaan dianggap efektif jika diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik waktu, biaya, maupun mutunya (Ravianto dalam Masruri, 2014:11).

Pengertian efektivitas sesuai dengan Permendagri Nomor 59 Tahun 2007 adalah merupakan pencapaian hasil program dengan target yang telah ditetapkan, yaitu dengan cara membandingkan keluaran dengan hasil. Sedangkan secara efektivitas menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, atau dalam bahasa sederhana hal tersebut dapat dijelaskan bahwa: efektivitas dari pemerintah daerah adalah bila tujuan pemerintah daerah tersebut dapat dicapai sesuai dengan kebutuhan yang direncanakan.

Efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati (2015:17) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu.

6. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Sependapat dengan Ngilim Purwanto (2002: 71) yang mengatakan bahwa motivasi adalah sesuatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. Sardiman (2007: 75) menjelaskan motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi merupakan

salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Dalam proses belajar mengajar motivasi sangat besar peranannya terhadap prestasi belajar. Karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Bagi siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga boleh jadi siswa yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena kekurangan motivasi, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat motivasi yang tepat. Karenanya, bila siswa mengalami kegagalan dalam belajar, hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin saja guru tidak berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa (Ayatullah. 2015)

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dikategorikan relevan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA yang ditulis oleh Hanifah Salsabila dkk. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *library research*, yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku- buku maupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan *handphone*

dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan siswa SMA sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar.

2. Penelitian relevan yang selanjutnya adalah artikel yang ditulis oleh Destri Sambara Sitorus yang berjudul Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini memaparkan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game yang digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memberikan dampak yang baik bagi para siswa penggunanya. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain game, mengasah jiwa kompetisi siswa karena Quizizz menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Namun penggunaan Quizizz saat pembelajaran juga perlu

memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan Quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu penggunaan Quizizz harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa sehingga penggunaan Quizizz betul- betul dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pembahasannya. Pada penelitian ini membahas gambaran umum penggunaan aplikasi Quizizz sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah penerapan langsung aplikasi Quizizz pada kegiatan pembelajaran.

3. Penelitian dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran yang disusun oleh Fitri Yeni dan Wahyu Kurniawati. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz untuk penilaian pembelajaran mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan teknik penelitian menggunakan angket. Subjek penelitian tersebut adalah mahasiswa PGSD UPY kelas A3 - 2021 dengan jumlah 34 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase

keefektifan menunjukkan Sangat Setuju (SS) 23,86 %, Setuju (S) 41,37 %, Cukup Setuju (CS) 22,47 %, Tidak Setuju (TS) 6,42 %, Sangat Tidak Setuju (STS) 1,83 %. Penilaian merupakan kewajiban yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Penilaian bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan, kendala dalam pembelajaran, sehingga penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan dan umpan balik dalam perbaikan proses pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, maka mengharuskan pendidik mencari solusi agar penilaian pembelajaran terus dapat dilakukan secara efektif. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dan multi permainan yang membuat penilaian menggunakan Quizizz lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan didalamnya. Sehingga penggunaan aplikasi Quizizz ini efektif untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan mahasiswa sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Septivianti Putri Indra Nirmalasari, berjudul “Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SDN 1 Dodogan Dlingo”. Permasalahan yang

melatarbelakangi penelitian tersebut adalah guru kelas yang belum dapat memanfaatkan teknologi sebagai penunjang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui: (1) efektivitas penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik kelas IV terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV, (2) penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teknik nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi prestasi belajar peserta didik yang diambil dari pemberian soal pretest dan posttest. Instrumen penelitian tersebut diuji dengan validitas isi dan konstruk oleh ahli serta validitas empiris pada kelas V SD N 1 Dodogan. Pengujian prasyarat normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dilakukan dengan Levene Test analisis One-Way Anova. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *statistic nonparametric* uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney* serta uji *Mann-Whitney* untuk *n-gain score*, sedangkan pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan rumus *n-gain*. Hasil penelitian tersebut adalah: (1) Hasil uji hipotesis yaitu uji *Mann-Whitney U* pada nilai posttest didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata pada nilai posttest antara kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Dalam hasil uji *Mann-Whitney U* pada nilai *n-gain test* didapatkan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi efektif terhadap hasil belajar peserta didik; (2) Hasil uji hipotesis yaitu uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan rincian nilai signifikansi pada kelas eksperimen yakni sebesar 0,000, artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan siswa sekolah dasar kelas IV dan fokus pada Pembelajaran Tematik Tema 2 sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar secara keseluruhan.

5. Penelitian dari Yoselia Alvi Kusuma yang berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA DI SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui; (1) efektivitas dari penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi yang ditinjau melalui respon peserta didik; (2) efektivitas penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi yang ditinjau melalui hasil ulangan (tes akhir seluruh materi). Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kombinasi dengan

menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian tersebut adalah 23 peserta didik kelas X MIPA SMA Masehi Kudus. Penelitian tersebut menggunakan berbagai instrumen untuk mengumpulkan data seperti; (1) kuesioner respon peserta didik; (2) lembar pedoman wawancara sebagai pendukung hasil kuesioner respon peserta didik; (3) soal melalui media Quizizz dan soal ulangan untuk melihat keefektifan penggunaan media Quizizz pada kegiatan pembelajaran daring fisika. Hasil dari penelitian tersebut adalah (1) kuesioner respon peserta didik penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi sudah berjalan efektif dengan jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik 56,50% dan siswa yang masuk kategori baik 43,50%; (2) hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan siswa SMA sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar.

6. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa yang ditulis Rica Wijayanti dkk. Penelitian tersebut bertujuan untuk

melihat keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz saat proses perkuliahan matematika sekolah dilakukan pada masa pandemi covid-19. Efektivitas pada penelitian tersebut ditinjau dari dua aspek yaitu motivasi dan hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian quasi eksperimen dengan model desain *Randomized Posttest-Only Control Group Design*. Teknik pengambilan data pada penelitian tersebut menggunakan teknik pemberian tes dan teknik pengisian google form. Analisis data yang akan digunakan adalah uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai dari *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikan ($0,000 < 0,005$) baik ditinjau dari hasil pengisian angket motivasi maupun hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, pada penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif digunakan pada mata kuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan mahasiswa sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar.

7. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang ditulis oleh Dela Astuti dan Siti Fatimah Penelitian tersebut

bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *Pre-test Post-test design*. Populasi dalam penelitian tersebut adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Palembang dan sampel pada penelitian tersebut 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. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai

media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek penelitian ini menggunakan siswa SMA sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan subjek penelitian siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini akan membahas tentang Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Penguatan Motivasi Belajar Siswa SDN Sukoharjo. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan teridentifikasi masalah sebagai berikut; (1) Penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang efektif; (2) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik; (3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Langkah selanjutnya adalah menentukan batasan permasalahan yang akan dibahas. Yaitu tentang penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo dan efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik. Tak hanya itu penelitian ini juga membahas tentang faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo.

Kemudian akan dilakukan pengumpulan data dengan metode- metode yang telah ditentukan. Melaksanakan penelitian dengan mendatangi langsung tempat penelitian yaitu SDN Sukoharjo. Interaksi dengan siswa dan pengajar dilakukan untuk melengkapi data-data yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah data terkumpul maka akan dianalisis dan dipaparkan sesuai dengan metode yang telah ditentukan. Pada perumusannya akan lebih dimudahkan

dengan menyusun kerangka pikir. Kerangka pikir dalam sebuah penelitian sangat berguna untuk mempermudah dalam proses penelitian. Berikut bagan kerangka pikir penelitian ini,

Bagan 2.2.

Kerangka Pikir

