

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN PPKN DI MAN 1 KOTA MAKASSAR**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

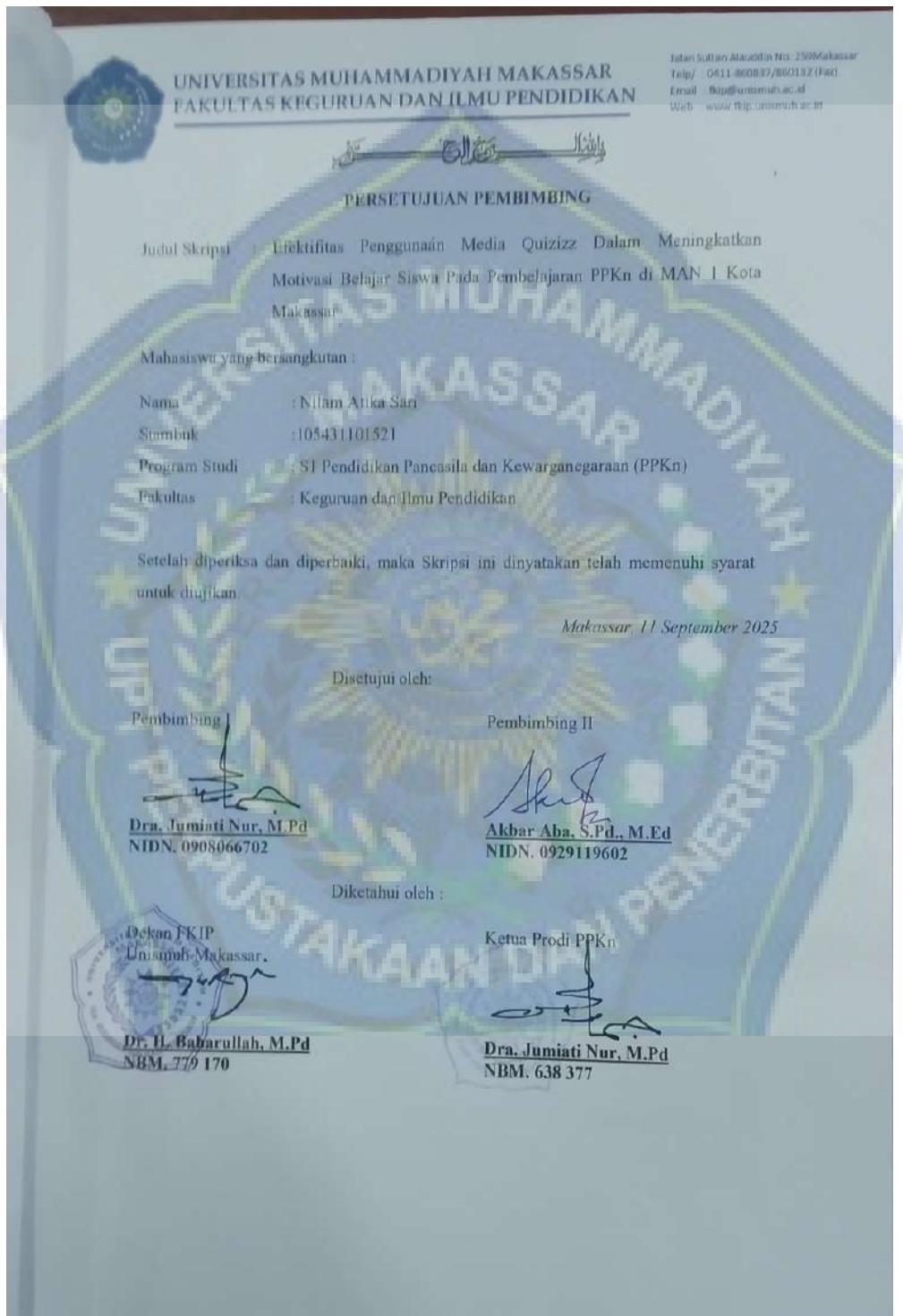
OLEH

**Nilam Atika Sari**

**105431101521**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
2025**





**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nilam Atika Sari

Nim : 105431101521

Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di Man 1 Kota

Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar adanya.

Makassar, Sabtu 16 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Nilam Atika Sari





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin no.259 makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nilam Atika Sari

Nim : 105401101521

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	11%	25 %
3	Bab 3	9%	10 %
4	Bab 4	7%	10 %
5	Bab 5	3%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan  
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperlunya.

Makassar, 29 Agustus 2025  
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881593,fax (0411)865588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

## **“Motto dan Persembahan”**

### **MOTTO**

“Keberhasilan bukan ditentukan oleh siapa yang memulai duluan, tetapi oleh siapa yang paling gigih bertahan hingga akhir.”

“Langit tak pernah berjanji akan selalu cerah, tapi ia mengajarkan bahwa badai pasti berlalu.”

### **PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukurku persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda terima kasihku kepada tetta dan mama yang tak pernah lelah mendoakan dalam diam, yang menyimpan lelahnya sendiri demi melihat anaknya berdiri. Doa kalian adalah pondasi paling kokoh dalam hidupku.

Penghargaan dan ungkapan rasa sayang kepada saudaraku dan seluruh keluargaku yang telah memberikan bantuan dan dukungan untuk menyemangat hidupku.

Terima kasih kepada teman-teman ku yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

## ABSTRAK

**Nilam Atika Sari, 2025. "Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar 2025" Skripsi, Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Dra. Jumiati Nur, M.Pd Pembimbing I dan Akbar Aba, S.Pd., M.Ed Pembimbing II. Bertujuan untuk Mengkaji Efektivitas Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa serta Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaanya .**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen. Instrumen penelitian dalam mengumpulkan data yaitu menyebarkan kuesioner (google from), lembar observasi, dan alat atau bahan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji validitas, uji realibilitas dan uji deskriptif statistik.

Hasil penelitian Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar 2025. (1) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa saat penggunaan media quizizz dalam pembelajaran PPKn 2025. (2) faktor pendukung seperti sarana dan prasarana, fitur quizizz yang menarik serta faktor penghambat seperti keterbatasan jaringan internet, kendala teknik pada perangkat.

**Kata Kunci : Efektivitas, Media Quizizz, Motivasi Belajar dan Pembelajaran PPKn.**

## ABSTRAC

**Nilam Atika Sari, 2025. "The Effectiveness of Using Quizizz Media in Increasing Student Learning Motivation in PPKn Learning at MAN 1 Makassar City 2025" Thesis, Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Dra. Jumiat Nur, M.Pd., Supervisor I and Akbar Aba, S.Pd., M.Ed., Supervisor II. Aims to Study the Effectiveness of Quizizz Media in Increasing Student Learning Motivation as well as the Supporting and Inhibiting Factors of Its Use.**

The type of research used in this study is quantitative research with an experimental approach. The research instruments in data collection are distributing questionnaires (Google Form), observation sheets, and documentation tools or materials. The data analysis techniques used are validity analysis tests, reliability tests, and descriptive statistical tests.

The results of the study on the Effectiveness of Using Quizizz Media in Increasing Student Learning Motivation in PPKn Learning at MAN 1 Makassar City 2025. (1) very effective in increasing student motivation when using Quizizz media in PPKn learning 2025. (2) supporting factors such as facilities and infrastructure, attractive Quizizz features and inhibiting factors such as limited internet network, technical constraints on the device.

**Keywords: Effectiveness, Media Quizizz, Learning Motivation and PPKn Learning.**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, hidayah dan pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ***"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI MAN 1 KOTA MAKASSAR"***

Segenap ucapan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang tidak lepas memberikan dukungan dan bantuan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Terutama kepada orang tua saya Ayahanda Fahmi Syam dan Ibunda Megawati yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan tidak pernah lelah mendidik, membimbing untuk keberhasilan penulis.

Kepada Almarhum Kakek Samaila & Sabaruddin dan Almarhumah Nenek Rajuna & Basse, Saudara kandung saya Muh Syahrial Abadi, Reza Arfiansyah Fatwa dan Farisa Arsyila Ramadani Serta Keluarga besar yang turut memberikan do'a dan dukungannya. Tak lupa sepupu saya Ni'Matusoliha Syahdani yang selalu menghibur ketika penulis merasa lelah

dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dari awal hingga akhir dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari berbagai macam rintangan dan hambatan. Namun semua dapat terlewati atas izin Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan bantuan serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibu Dra. Jumiati Nur, M.Pd selaku pembimbing I , Pak Akbar Aba, S.Pd., M.Ed selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta kesempatan yang sangat berharga bagi penulis, sehingga penulis dapat sampai pada tahap ini.

Saudari Nurul Azizah, Suhesti, Nur Fauziah Ar, Nur Rasidah Wahdini, Siti Safira Selan dan Sinta Angraini yang telah menjadi sahabat serta saya anggap sebagai keluarga yang senantiasa bersama-sama penulis dikala suka maupun duka, menampung keluh kesah, serta tak henti-hentinya saling mengingatkan untuk tetap semangat di bangku perkuliahan.

Rekan-rekan Kelas PPKn 21 yang senantiasa menemani dalam suka maupun duka dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi, yang tidak sempat disebutkan namanya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi masukan dalam dunia pendidikan.

Makassar, Sabtu 16 Agustus 2025

Nilam Atika Sari

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	..i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	..ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	..iii
Surat Pernyataan.....	..iv
Surat Perjanjian.....	..v
Surat Plagiasi.....	..vi
Motto Persembahan.....	..vii
Abstrak.....	..viii
Abstract.....	....ix
KATA PENGANTAR.....	..x
DAFTAR	

<b>ISI.....</b>	<b>xii</b>	
<b>BAB</b>	<b>I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>	
A. Latar		
Belakang.....	1	
B. Rumusan Masalah.....	7	
C. Tujuan Penelitian.....	7	
D. Manfaat Penelitian.....	7	
<b>BAB</b>	<b>II</b>	
<b>PUSTAKA.....</b>	<b>TINJAUAN</b>	
A. Kajian Teori.....	10	
1. Efektivitas.....	1	
0		
2. Media		
Quizizz.....	16	
3. Motivasi		
Belajar.....	25	
4. Pembelajaran		
PPKn.....	40	
B. Penelitian		
Relevan.....	47	
C. Kerangka Pikir.....	49	
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>	
A. Jenis Penelitian.....	52	
B. Lokasi Penelitian.....	52	
C. Desain Penelitian.....	53	
D. Definisi	Operasional	Variable
.....	53	
E. Prosedur Penelitian.....	55	
F. Populasi		dan
Sampel.....	57	
G. Instrumen Penelitian.....	58	

H. Teknik	Pengumpulan		
Data.....	60		
I. Analisis			
Data.....	61		
<b>BAB</b>	<b>IV</b>	<b>HASIL</b>	<b>DAN</b>
<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>		
A. Deskripsi	Lokasi		
Penelitian.....	66		
B. Hasil			
Penelitian.....	76		
C. Pembahasan.....			
101			
<b>BAB</b>	<b>V</b>		
<b>PENUTUP.....</b>	<b>105</b>		
A. Kesimpulan.....			
105			
B. Saran.....			
106			
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>107</b>		

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lembar	
kuesioner.....	111
Lembar	
observasi.....	112
Surat pengantar	
penelitian.....	114
Surat permohonan izin	
penelitian.....	117
Lembar konsultasi pembimbing	
1.....	120
Lembar konsultasi pembimbing	
2.....	121
Surat plagiasi Bab	
1.....	122
Surat plagiasi Bab	
2.....	123
Surat plagiasi Bab	

3.....	124
--------	-----

Surat plagiasi Bab

4.....	125
--------	-----

Surat plagiasi Bab

5.....	126
--------	-----

Dokumentasi.....

127
-----



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia. Proses ini dilakukan melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan,

pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Tujuan pendidikan merupakan suatu faktor yang amat sangat penting di dalam pendidikan, karena tujuan pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai atau yang hendak di tuju oleh pendidikan. Dalam penyelenggaraannya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari sebuah tujuan yang hendak dicapai, hal ini dapat dibuktikan dengan penyelenggaraan pendidikan yang di alami bangsa Indonesia. Tujuan pendidikan yang berlaku pada masa Orde Lama berbeda dengan tujuan pendidikan pada masa Orde Baru. Sejak Orde Baru hingga sekarang, rumusan mengenai tujuan pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan pembangunan dan perkembangan kehidupan masyarakat dan negara Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai media pembelajaran telah diperkenalkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media yang semakin populer adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif secara online. Quizizz menawarkan berbagai fitur menarik, seperti desain yang menarik, umpan balik instan, dan elemen kompetisi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Mata pelajaran PPKn, atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari tingkat dasar hingga menengah. PPKn memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu wadah guna mengembangkan dan membentuk moral serta karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegera. Hal ini sesuai dengan Kemendikbud (2014) mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfungsi sebagai mata pelajaran yang memiliki misi pengkokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter. Maka pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sehingga perlunya upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ( Ma'rifah Tuddiniyah et al., 2024).

Mata pelajaran PPKn penting untuk dipahami secara komprehensif oleh peserta didik sebab ia mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Pancasila sebagai ideologi Negara merupakan pedoman dalam penyelenggaraan Negara dan warga Negara dalam kehidupan public yang mengatasi partikularitas paham perseorangan dan golongan. Sejarah ketatanegaraan Indonesia telah membuktikan bahwa bangsa Indonesia yang plural hanya dapat bersatu dalam konsensus politik yang bernama Pancasila sehingga dibutuhkan

kecerdasan berideologi supaya Pancasila tetap eksis dalam artian tidak hanya dihapal tetapi juga diamalkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Yudi Latif: 2017). Pancasila hendaknya diajarkan melalui cara-cara yang edukatif (menghindari cara-cara indoktrinatif) dan tidak lagi dijadikan alat untuk mempertahankan pengaruh politik dan kekuasaan (Hariyanti 2022). Materi Pancasila harus diajarkan dengan media yang mudah diserap dan dipahami (kaum milenial) sebab Pancasila merupakan ideologi yang terbuka. Pancasila merupakan ideologi Negara yang harus terus dijaga dan diperkenalkan kepada generasi muda, ini bukan hanya merupakan tanggung jawab guru PPKn tetapi juga kalangan civitas akademika perguruan tinggi sehingga kegiatan pengabdian ini merupakan satu bentuk penunaian kewajiban para akademisi kampus (Eddison, 2023).

Pembentukan nilai merupakan suatu proses di mana individu atau kelompok mengembangkan, menginternalisasi, dan menerapkan nilai-nilai tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini melibatkan berbagai faktor dan tahap yang saling berinteraksi. Pembentukan nilai adalah suatu proses yang kompleks dan berkelanjutan, yang mencakup pengalaman pribadi, pendidikan, lingkungan sosial, budaya, refleksi, dan penerapan. Dengan memahami serta menerapkan nilai-nilai positif, individu dapat membentuk karakter yang baik dan memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua pihak, terutama dalam hal pendidikan, untuk berkomitmen terhadap proses

pembentukan nilai ini.

Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 1 Kota Makassar, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung siswa untuk menjadi aktif, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah, terutama dalam mata pelajaran PPKn. Analisis menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru masih sebatas media cetak yang hanya berisi materi, gambar, contoh soal, dan latihan. Tanpa adanya praktik langsung di lapangan, hal ini terasa membosankan karena media yang digunakan belum mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa di era kemajuan teknologi yang pesat. Kondisi ini dirasa kurang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melihat kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi saat ini, serta keterampilan mereka dalam menggunakan smartphone, dapat dikatakan bahwa siswa lebih mahir dibandingkan guru. Sering kali, smartphone yang dimiliki siswa memiliki spesifikasi yang lebih tinggi daripada yang dimiliki oleh guru. Dengan potensi besar ini, peneliti berupaya memanfaatkan keterampilan siswa dan teknologi yang ada untuk mempermudah proses pembelajaran. Fenomena ini perlu dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran PPKn telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, Quizizz mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, yang sangat penting untuk meningkatkan minat mereka terhadap materi. Selain itu, kolaborasi antar siswa diperkuat melalui diskusi yang terjadi saat menggunakan Quizizz, sehingga menciptakan lingkungan sosial yang mendukung. Dengan kemampuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa belajar sesuai dengan kemampuan mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKn tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka, menjadikannya alat yang sangat efektif dalam pendidikan modern. Selain itu, Quizizz memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman-teman mereka, yang memperkuat aspek sosial dalam proses pembelajaran. Dengan kemampuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar mereka. Peneliti sangat termotivasi untuk mulai studi yang berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar.*"

### Surat An-Najm ayat 39

وَأَن لَّيْسَ لِلإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ <sup>٣٩</sup>

Artinya :

"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya."

Makna : Penelitian ini tidak hanya mengukur aspek teknis (efektivitas media), tetapi juga bisa dihubungkan dengan nilai spiritual bahwa segala hasil belajar siswa adalah buah dari ikhtiar mereka. Motivasi yang meningkat melalui quizizz sejatinya adalah bentuk dorongan untuk memperkuat usaha sesuai dengan pesan Al-Quran.

### Surat Yusuf ayat 76

عَلَيْهِمْ عِلْمٌ ذِي كُلِّ وَقْوَقٍ تَشَاءُ مِنْ دَرَجَتِ رَفَعٍ <sup>٧٦</sup>

Artinya :

"Kami angkat derajat orang yang Kami kehendaki, dan di atas setiap orang yang berpengetahuan ada yang lebih mengetahui."

Makna : Efektivitas quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat dimaknai sebagai bagian dari ikhtiar guru dan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik, sehingga memotivasi siswa menuntut ilmu yang dapat mengangkat derajat mereka.

### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar?

2. Apa faktor pendukung dan penghambat pada penggunaan Media Quizizz dalam pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis efektivitas penggunaan Media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar.
2. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat pada penggunaan Media Quizizz dalam pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media quizizz, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, fitur evaluasi otomatis yang dimiliki oleh quizizz juga membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat tanpa harus melakukan penilaian manual.

- b. Bagi sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini memberikan manfaat dalam mendorong penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Penggunaan media seperti quizizz juga dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang mendukung pembelajaran modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

c. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain, peneliti ini dapat menjadi acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dan peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan yang membandingkan efektivitas berbagai media interaktif dalam pembelajaran PPKn maupun mata pelajaran lainnya.

## 2. Manfaat Teoritis

Terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa penggunaan media digital seperti quizizz mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dijadikan dasar pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dimasa depan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Teori

### 1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu effective yang berarti sukses, mengesankan, berlaku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti terdapat efeknya, ampuh. Efektivitas menggambarkan aspek yang sangat berarti dalam pelajaran karena memastikan jenjang keberhasilan sesuatu model pembelajaran yang digunakan. Atau bisa dikatakan seberapa besar jenjang keberhasilan yang diraih sesuatu usaha dengan tujuan yang hendak dicapai. Efektivitas tidak cuma dilihat dari sisi produktivitas, namun dilihat dari anggapan seseorang.

Efektivitas adalah ukuran sejauh mana suatu tindakan, proses, atau sistem mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas berfokus pada hasil akhir dan pencapaian tujuan, tanpa terlalu memperhatikan sumber daya yang digunakan untuk mencapainya. Dengan kata lain, sesuatu dianggap efektif jika dapat menghasilkan hasil yang diinginkan atau memenuhi tujuan yang telah ditentukan.

(Pipit Mulyah, 2020) Berikut ini ialah definisi efektivitas menurut sebagian ahli antara lain :

- 1) Steers (1985) mengemukakan "efektivitas merupakan jangkauan usaha suatu program selaku suatu sistem dengan sumber energi serta fasilitas tertentu guna penuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan metode serta sumber energi itu dan tanpa memberi tekanan yang tidak normal terhadap pelaksanaannya.
- 2) Martoyo (1998) bahwa "efektivitas dimaksud selaku suatu keadaan ataupun kondisi, di mana dalam memilah tujuan yang hendak dicapai serta fasilitas yang digunakan, dan keahlian yang dipunyai merupakan pas, sehingga tujuan yang di impikan sanggup dicapai dengan hasil yang memuaskan (kuantitas, kualitas serta waktu) sudah dicapai.
- 3) Prasetyo Budi Saksono (1986) berkata "efektivitas merupakan seberapa besar tingkatan kelekatan output yang dicapai dengan yang diharapkan dari beberapa input.
- 4) Hidayat (1986) mengatakan "efektivitas merupakan sesuatu dimensi yang menerangkan seberapa jauh tujuan( kuantitas, mutu serta waktu) sudah dicapai. Di mana terus menjadi besar persentase tujuan yang dicapai, besar efektivitasnya".

Berdasarkan komentar ahli di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara pas ataupun memilah

tujuan yang pas dari serangkaian alternatif maupun opsi metode serta memastikan opsi dari sebagian opsi yang lain. Dapat dimaksud selaku pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang sudah ditetapkan. Selaku contoh apabila suatu tugas bisa berakhir dengan pemilihan cara-cara yang telah ditetapkan, maka metode tersebut merupakan efektif.

Adapun ciri-ciri efektivitas menurut Muhammin, (2017) bahwasannya efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui :

- a. Kecermatan penguasaan kemampuan atau perilaku siswa.
- b. Kecepatan unjuk kerja sebagai bentuk hasil belajar.
- c. Kesesuaian dengan prosedur kegiatan belajar yang harus ditempuh.
- d. Kuantitas hasil akhir yang dapat dicapai.
- e. Tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah belajar dilaksanakan.
- f. Tingkat potensi belajar atau kemampuan yang dapat dikembangkan setelah siswa mendapatkan pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain komunikasi yang efektif, pengorganisasian yang baik, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik serta antusiasme terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif sangat didukung oleh kompetensi guru dalam mengajar dan pengelolaan serta

pengorganisasian kelas yang baik. Masalah yang sering timbul bagi guru pemula maupun yang sudah berpengalaman adalah masalah pengelolaan kelas dan cara mengajar guru. Pengelolaan kelas yang efektif adalah syarat bagi pengajaran yang efektif. Begitu pula cara mengajar guru yang berpengaruh juga dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kusumawati, 2023).

Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya tujuan pembelajaran, efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Dalam konteks kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitas artinya sejauhmana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan. Ciri-ciri keefektifan program pembelajaran adalah berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan, memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional dan memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar. Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran (Hikmat et

al., 2020).

Efektivitas menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna dari suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauh mana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai. Efektivitas mengukur berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuan dan target-target. Hal ini berarti, bahwa pengertian efektivitas yang dipentingkan adalah semata-mata hasil atau tujuan yang dikehendaki. Efektivitas kerja sangatlah diperlukan oleh sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kusumawati, 2023).

(Khoirun Nisa, 2017) Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dikatakan efektif, menurut Nana Sudjana ada beberapa indikator efektivitas dalam pembelajaran :

- a. Keterlaksanaan program pembelajaran oleh guru.
- b. Kesesuaian proses pembelajaran dengan kurikulum.
- c. Keterlaksanaan program pembelajaran oleh siswa.
- d. Interaksi antara guru dan siswa.
- e. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Motivasi siswa meningkat.
- g. Keterampilan dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi.
- h. Kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Sedangkan untuk mencapai tingkat efektif ada beberapa hal yang harus diperhatikan yakni, harus menyesuaikan antara kurikulum dengan

pelajaran yang disampaikan kepada siswa, keterlaksanaan program pembelajaran, juga timbal balik yang baik antara siswa dan guru. Hal tersebut agar penyampaian materi pembelajaran dapat mudah diterima oleh siswa dan kurikulum yang ada dapat terlaksana dengan baik.

Prinsip efektivitas yaitu bagaimana pendidik menyajikan pelajaran tepat waktu, teliti serta maksimal. Alokasi waktu yang sudah dirancang tidak terlambat, semacam begitu banyak bergurau, berikan nasehat serta lain-lain. Jadi aspek pengajaran (pendidik dan siswa) menyadari pengajaran yang terdapat dalam kurikulum memiliki guna untuk peserta didik pada masa mendatang. Kemudian untuk mencapai suatu tujuan butuh sumber energi yang tepat/cepat serta memakai seluruh sarana yang ada dengan baik, sehingga mendapatkan keuntungan dari pemanfaatan sumber energi yang ada. Keberhasilan dalam meraih suatu tujuan yang tidak diiringi dengan khasiat berarti keberhasilan tersebut tidak efektif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila ada keampuhan dalam aktivitas belajar mengajar, selaku usaha yang dinamis serta proporsional antara mutu dan kuantitas pembelajaran, di samping keterbatasan sumber dana serta tenaga yang ada. (Pipit Mulyiah, 2020).

Kriteria Efektivitas, Efektivitas strategi pembelajaran ialah suatu dimensi yang berhubungan dengan tingkatan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan ini ialah :

- a) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-sekurangnya 75% dari jumlah siswa sudah

mendapatkan nilai = 60 dalam kenaikan hasil belajar.

- b) Strategi pembelajaran dikatakan efektif menambah hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menampilkan perbandingan yang signifikan antara penjelasan dini dengan penjelasan sesudah pembelajaran di kelas.
- c) Strategi pembelajaran dikatakan efektif jika bisa menambah minat serta motivasi, apabila sesudah pembelajaran siswa jadi lebih termotivasi buat belajar lebih aktif serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan siswa belajar dalam kondisi yang mengasyikkan. Menurut James L. Gibsom dalam buku Organisasi Perilaku, Struktur dan Proses yang dikutip oleh Handriana (2011) bahwa terdapat 7 kriteria untuk mengukur efektivitas yaitu :
  - a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai.
  - b. Kejelasan strategi dalam pencapai tujuan.
  - c. Proses analisis serta formulasi kebijakan yang mantap.
  - d. Terdapatnya perencanaan yang matang.
  - e. Penataan program yang pas.
  - f. Terdapatnya fasilitas dan prasarana dan sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik.

## 2. Media Quizizz

Quizizz adalah sarana pembelajaran berupa aplikasi atau alat berbasis web untuk membuat kuis interaktif yang dirancang untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Aplikasi ini dapat diakses melalui browser atau diunduh melalui Play Store. Quizizz dapat dimanfaatkan untuk Ulangan harian, Ujian tengah semester, Ujian akhir semester, Evaluasi belajar, serta mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Quizizz juga cocok digunakan dalam pembelajaran daring. Siswa dapat mengikuti permainan bersama dalam satu forum.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan. Bawa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quizizz dapat dipergunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, quizizz juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang

sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pengajar dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Adityawarman et al., 2022).

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh

guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Salsabila et al., 2020).

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz, Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya (Aplikasi et al., 2021).

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

(Salsabila et al., 2020) Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah disuguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Dari namanya yang di awali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

- a. Buka web, ketik Quizizz.
- b. Bila belum memiliki akun, klik sign up.
- c. Isi segala ketentuan pendaftaran aku.
- d. Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in.
- e. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun.
- f. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz.

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi

Quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :

- Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).
- Klik tulisan log in.
- Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar.
- Masukkan idntitas diri, berupa username, email, dan password.
- Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*.
- Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*.
- Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam.
- Kemudian klik save.
- Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*.
- Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/ pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*".
- Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar I. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal.
- Klik save.
- Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*".

- Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik save details.
- Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Proceed*".
- Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- Kemudian membuka Link <http://quizizz.com/admin/>. Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Pada quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Citra dan Rosy (2020) yang menjelaskan bahwa quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal

yang disajikan (Pusparani & Pd, 2020).

Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, IPad, tablet, dan Smartphone. Ini juga memiliki aplikasi iOS, aplikasi Android, dan aplikasi Chrome untuk siswa (Citra & Rosy, 2020).

Adapun 3 manfaat Media Quizizz sebagai berikut :

1. Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa

Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui format kuis yang bersifat kompetitif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dan bersaing dengan teman-teman mereka. Elemen gamifikasi, seperti poin dan papan peringkat, mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan lebih aktif berpartisipasi. Keterlibatan ini

sangat penting, karena semakin aktif siswa terlibat, semakin besar kemungkinan mereka merasa termotivasi dan tertarik pada materi yang diajarkan.

## 2. Meningkatkan Pemahaman dan Rotasi Materi

Quizizz membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Dengan beragam jenis pertanyaan yang disajikan, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengaitkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari. Proses menjawab pertanyaan dalam format kuis ini memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PPKn atau subjek lainnya. Ketika siswa merasa bahwa mereka telah memahami materi dengan baik, mereka cenderung lebih mampu mengingat informasi tersebut dalam jangka panjang, sehingga meningkatkan retensi materi.

## 3. Mempermudah Evaluasi dan Pemantapan Kemajuan Siswa

Salah satu fitur utama Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan. Setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat segera melihat hasil dan penilaian mereka, yang memungkinkan mereka untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung. Dengan cara ini, siswa dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan fokus pada aspek-aspek yang masih kurang dipahami. Selain itu, guru dapat memanfaatkan data

hasil kuis untuk memantau kemajuan siswa secara keseluruhan, memberikan bimbingan yang lebih tepat, dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif berdasarkan analisis data tersebut.

Penerapan quizizz sebagai aplikasi mobile learning dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Kemudian, ketika aplikasi tersebut diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik. Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik. Media tersebut dinyatakan efisien karena menghemat penggunaan kertas, praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik, dan hasilnya dapat dikirim langsung ke orang tua peserta didik sebagai laporan.

(Salsabila et al., 2020) Kelebihan dan kekurang Media Quizizz Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa SMA :

- Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.

- Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

- Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah.
- Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sebuah tantangan untuk setiap orang

yang ingin menjadikan dirinya lebih jenius dan mempunyai wawasan yang luas serta mempunyai semangat yang tinggi. Di sisi lain seseorang juga akan lebih mudah untuk memahami sesuatu baik di lingkungan sekolah maupun di lingkup kehidupan.

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Andriani, 2019).

Adapun teori yang mendukung efektivitas penggunaan media quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu :

1. Teori Belajar Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky)

Pembelajaran efektif ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman. Quizizz memberi kesempatan siswa untuk belajar interaktif, mencoba, dan mengulang, sehingga mereka membangun pengetahuan sendiri. Fitur game dan kuis mendukung zone of proximal development (Vygotsky), di mana siswa belajar melalui tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

#### 2. Teori Behaviorisme (Skinner & Thorndike)

Belajar dipengaruhi oleh stimulus-respon-penguatan. Quizizz memberikan umpan balik langsung (benar/salah, skor, peringkat), yang menjadi bentuk reinforcement positif untuk meningkatkan motivasi belajar. Poin, badge, dan leaderboard berperan sebagai penguat eksternal yang mendorong siswa untuk terus berusaha.

#### 3. Teori Humanistik (Maslow & Rogers)

Motivasi belajar muncul ketika kebutuhan siswa terpenuhi. Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan menghargai perbedaan kemampuan siswa. Hal ini mendukung kebutuhan akan pengakuan, penghargaan, dan aktualisasi diri, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik.

#### 4. Teori ARCS Motivation Model (John Keller)

Model ARCS menjelaskan faktor-faktor yang membangkitkan motivasi:

- Attention (Perhatian): Desain Quizizz yang interaktif, berwarna, dan berbentuk game menarik perhatian siswa.
- Relevance (Relevansi): Soal-soal dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- Confidence (Kepercayaan diri): Skor dan feedback instan membuat siswa percaya diri untuk belajar lagi.
- Satisfaction (Kepuasan): Kepuasan diperoleh ketika siswa berhasil menjawab benar, mendapatkan skor tinggi, atau memenangkan kuis.

#### 5. Teori Kognitivisme (Ausubel & Bruner)

Belajar efektif jika informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang sudah ada. Quizizz membantu proses ini melalui pengulangan, penguatan konsep, dan visualisasi materi. Dengan soal interaktif, siswa lebih mudah mengingat, memahami, dan mengorganisasi informasi.

#### 6. Gamification Theory

Motivasi belajar meningkat dengan prinsip permainan (game elements). Quizizz mengintegrasikan poin, kompetisi, ranking, dan hadiah virtual → yang mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Motivasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen, yaitu rasa ingin tahu yang dimiliki siswa, efikasi diri atau keyakinan yang dipegang individu bahwa ia mampu menguasai

situasi dan memproduksi hasil yang positif, sikap positif yang dimiliki, kebutuhan untuk berprestasi atau meraih tujuannya, kompetensi atau kemampuan, dan motivator eksternal. Dalam implementasinya, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dilihat dari ketekunannya menghadapi tugas, tidak mudah putus asa dan ulet saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minatnya terhadap berbagai masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat merasa bosan pada tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya saat ia meyakini sesuatu, tidak mudah melepaskan hal yang ia yakini, dan senang memecahkan masalah atau persoalan (Lutfiati & Islam, 2020).

- Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar (Meningkatkan & Belajar, 2021)

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut :

- a. Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi lah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang

menyenangi suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

- b. Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
- c. Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik

penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga.

Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak asal ucapan, harus pada tempat.

- d. Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar 2021 Dalam kehidupan anak didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahuinya terhadap sesuatu.
- e. Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari mendatang.

- Adapun peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari :

1. Keterlibatan

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, karena ketika mereka aktif berpartisipasi, baik melalui diskusi, menjawab pertanyaan, atau berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Keterlibatan ini menciptakan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat.

2. Ketekunan

Ketekunan juga merupakan indikator yang signifikan dari motivasi belajar. Siswa yang menunjukkan ketekunan akan terus berusaha meskipun menghadapi berbagai kesulitan atau tantangan. Mereka tidak mudah menyerah dan tetap fokus pada tujuan belajar yang telah ditetapkan. Ketekunan ini mencerminkan komitmen siswa terhadap proses pembelajaran, yang dapat berkontribusi pada peningkatan hasil akademis mereka.

3. Inisiatif

Inisiatif adalah aspek lain yang mencerminkan peningkatan motivasi belajar. Siswa yang memiliki inisiatif cenderung bersikap proaktif dalam mencari informasi,

mengajukan pertanyaan, dan mencoba metode baru untuk memahami materi. Mereka tidak hanya menunggu arahan dari guru, tetapi juga mengambil langkah-langkah untuk memperdalam pemahaman mereka. Inisiatif ini menunjukkan bahwa siswa merasa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

#### 4. Kreativitas

Kreativitas juga memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa yang mampu berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru selama proses belajar cenderung lebih terlibat dan termotivasi. Kreativitas memungkinkan siswa untuk menemukan cara-cara baru dalam memahami dan menerapkan materi, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

- Bentuk –Bentuk Motivasi Belajar (Fauza, 2015)

Terdapat beberapa cara dan bentuk untuk meningkatkan motivasi dalam proses belajar, di antaranya :

1. Memberikan Nilai Nilai berfungsi sebagai simbol dari hasil kegiatan belajar. Banyak siswa yang belajar dengan tujuan utama untuk memperoleh nilai yang baik, terutama nilai ulangan atau nilai rapor yang tinggi. Bagi

sebagian besar siswa, angka yang baik menjadi motivasi yang sangat kuat. Namun, ada juga siswa yang hanya belajar dengan tujuan agar bisa naik kelas, tanpa fokus pada kualitas pembelajaran itu sendiri. Meskipun demikian, guru harus menyadari bahwa pencapaian angka yang baik belum tentu mencerminkan hasil belajar yang sesungguhnya, yaitu hasil yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang perlu diambil oleh guru adalah bagaimana cara memberikan nilai tersebut dapat terkait dengan nilai-nilai yang ada dalam setiap pengetahuan yang diajarkan, sehingga tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup keterampilan dan aspek afektif.

2. HADIAH
2. Hadiah sering dianggap sebagai motivasi, tetapi tidak selalu efektif dalam setiap situasi. Hadiah yang diberikan untuk suatu tugas mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak tertarik atau tidak memiliki bakat di bidang tersebut. Sebagai contoh, hadiah untuk gambar terbaik mungkin tidak akan memotivasi siswa yang tidak memiliki bakat atau minat dalam seni dalam menggambar.
3. KOMPETISI
3. Kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa dalam belajar. Baik persaingan individu maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar

siswa. Meskipun unsur persaingan sering digunakan dalam dunia industri dan perdagangan, hal ini juga sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

4. Keterlibatan Ego (*Ego-involvement*) Membangun kesadaran pada siswa mengenai pentingnya tugas dan memandangnya sebagai tantangan dapat mendorong mereka untuk bekerja keras dan mempertaruhkan harga diri. Ini merupakan bentuk motivasi yang sangat penting, karena seseorang akan berusaha maksimal untuk mencapai prestasi yang baik sambil menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik menjadi simbol kebanggaan dan harga diri, yang juga berlaku bagi siswa. Mereka akan belajar dengan keras, mungkin karena ingin menjaga harga diri mereka.
5. Memberikan Ulangan Siswa akan lebih giat belajar jika mereka mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, pemberian ulangan bisa menjadi sarana motivasi. Namun, guru perlu diingatkan untuk tidak memberikan ulangan terlalu sering karena dapat menjadi membosankan dan bersifat rutinitas. Guru juga perlu terbuka dengan memberitahukan kepada siswa jika akan ada ulangan.
6. Mengetahui Hasil Mengetahui hasil pekerjaan, terutama jika ada kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat

belajar. Semakin siswa menyadari bahwa hasil belajarnya meningkat, maka mereka akan lebih termotivasi untuk terus belajar dengan harapan hasil yang diperoleh semakin baik.

7. Ujian Siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik sebaiknya diberikan pujian. Pujian ini berfungsi sebagai reinforcement positif dan juga motivasi yang baik bagi siswa.
  8. Hukuman bisa berfungsi sebagai reinforcement negatif, tetapi jika diberikan dengan cara yang tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru perlu memahami prinsip pemberian hukuman yang efektif.
  9. Hasrat untuk Belajar Hasrat untuk belajar berarti adanya kesadaran dan niat untuk belajar. Hal ini akan lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan yang dilakukan tanpa tujuan jelas.
  10. Minat Motivasi sangat berkaitan erat dengan minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan dan minat. Oleh karena itu, minat merupakan salah satu alat motivasi yang paling utama. Proses belajar akan lebih lancar jika didorong oleh minat.
- Upaya membangkitkan motivasi belajar siswa (Lantanida Journal, 2017)

Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu :

- a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.
- b. Membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya :
  1. Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
  2. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
  3. Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam

belajar.

- d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
- e. Berikan penilaian.
- f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
- g. Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Berbagai upaya perlu dilakukan guru agar proses pembelajaran berhasil. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran.

- Fungsi motivasi dalam belajar (Lantanida Journal, 2017)

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu :

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2. Sebagai pengarah Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Selanjutnya menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
2. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan

demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

- Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran (Meningkatkan & Belajar, 2021)

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang individu (jasmani dan rohani), kegiatan pembelajaran tidak pernah dilakukan tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat dari dalam diri individu ataupun dari luar individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun peranan motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak terutama sebagai siswa untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.
- b. Peran motivasi memperjelaskan tujuan pembelajaran. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan, maka tidak akan ada ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran siswa menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi siswa (peserta didik) yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut.
- c. Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan. disini motivasi

dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

- d. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal siswa dalam pembelajaran umum didapat dari guru (pendidik).

- e. Peran motivasi melahirkan prestasi. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi.

- Indikator – indikator motivasi belajar
  1. Minat terhadap pelajaran, yaitu sejauh mana siswa menunjukkan perhatian dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran.
  2. Keaktifan dalam proses pembelajaran, yakni keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kuis atau diskusi.
  3. Ketekunan dalam belajar, yaitu usaha siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan pembelajaran meskipun mengalami kesulitan.
  4. Keinginan untuk berprestasi, terlihat dari usaha siswa untuk mendapatkan nilai atau hasil terbaik, termasuk dalam penggunaan quizizz.
  5. Respons positif terhadap pembelajaran, seperti perasaan senang, antusias, dan tidak merasa terpaksa saat mengikuti

proses belajar.

6. Kemandirian belajar, yaitu kemampuan siswa untuk belajar tanpa selalu bergantungpada guru, termasuk mencari tahu materi secara mandiri.

#### 4. Pembelajaran PPKn

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien. Pembelajaran dan kata pengajaran dapat dibedakan pengertiannya, apabila kata pengajaran hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya dalam konteks guru dan siswa di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik didalam kata pembelajaran ditekankan kepada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar (Telaumbanua, 2019).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pendidikan awal bela negara cukup memberikan kontribusi yang signifikan, yang dibuktikan dengan hasil survey dan perhitungan statistik di mana materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di perguruan tinggi memiliki derajat deviasi

kurang dari 0,05. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pendidikan awal masih memerlukan kejelasan kurikulum agar rasio implementasi terhadap suatu kegiatan dapat mempererat warga negaranya. Kelemahan tersebut dapat dilihat dari nilai-nilai yang seharusnya dikembangkan dalam bela negara seperti semangat nasionalisme dan patriotism. Akan tetapi, nyatanya keadaan tersebut semakin rancu ketika pemerintah menyerahkan proses pengembangan mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kepada perguruan tinggi masing-masing, sedangkan mata kuliah tersebut dapat dianggap sebagai "plat merah" yang artinya menjadi hal yang penting dan wajib bagi warga negara untuk mengetahui, terampil, dan memiliki sikap yang mencerminkan bela negara. Dari hal ini, diperlukan perumusan ulang tentang paradigma Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan agar memiliki kejelasan dalam proses pencapaian tujuan (Moekhtar et al., 2022).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, "PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara". Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pokok mengetahui norma serta pedoman untuk

meningkatkan rasa cinta tanah air, selain itu juga memiliki peranan dalam meningkatkan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta memiliki wawasan yang tinggi mengenai identitas Negara dan norma-norma yang ada di Negara. Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran PPKn merupakan suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik supaya membentuk pandangan seorang warga negara dalam perananya di masyarakat, yang dibentuk oleh produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup (Sinaga et al., 2022).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.

Dalam hal ini pentingnya pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sehingga perlu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan disekolah harus terus ditingkatkan. Terlebih di era perkembangan zaman seperti ini pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Web. Media

Pembelajaran berbasis Web merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik atau bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu cara untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan akses internet. Tujuan digunakannya media berbasis Web dalam pembelajaran adalah untuk mengakses pendidikan ke masyarakat yang lebih luas. Pembelajaran berbasis Web atau dikenal dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik *e-learning*. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media e learning tentunya menuntut kesiapan berbagai pihak, baik dari pihak sekolah maupun pihak peserta didik. Pembelajaran media berbasis Web dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan menggunakan model interaktif berbasis internet. Dengan demikian Media Pembelajaran berbasis web dapat digunakan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Studi et al., 2024).

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajinan suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan

penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dibelajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia memiliki tujuan yang sangat mulia. Seperti halnya tujuan pendidikan nasional, PPKn memiliki tujuan yang sangat sempurna yang secara keseluruhan bertujuan untuk membentuk warga Negara yang baik (*to be a good citizenship*). Akan tetapi, sekolah merasa kesulitan dalam menerapkan cara belajar yang tepat untuk memenuhi tuntutan tujuan yang diharapkan. Masalah karakter siswa menjadi tantangan setiap guru PPKn untuk mampu mengarahkan karakter siswa yang sebelumnya belum baik menjadi siswa yang memiliki karakter baik. Kondisi lingkungan dalam tatanan kehidupan nyata ditemukan masih banyak prilaku warga Negara yang belum sadar akan pelestarian lingkungan hidup untuk menunjang kelangsungan hidupnya. Padahal setiap bencana yang dirasakan baik itu banjir, longsor, kekeringan yang menimbulkan kelangkaan sumber air terjadi karena prilaku yang tidak bertanggung jawab dari warga tersebut. Pembelajaran PPKn yang memfokuskan untuk membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan hidup bisa diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang baik. Melalui kegiatan model pembelajaran PPKn yang tepat diharapkan akan mampu menimbulkan kepekaan terhadap

lingkungan hidup, sehingga ketika siswa dikemudian hari menjadi seorang pemimpin diharapkan akan mampu memilih suatu kebijakan yang mengutamakan kepentingan lingkungan hidupnya (Susan Fitriasari, 2017).

- Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Dinata et al., 2021)

1. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Social Studies

Social Studies merupakan nama atau istilah yang digunakan oleh lembaga pendidikan di negara lain terutama di negara-negara Barat. Barr, Barth, dan Shermis (1977) mengidentifikasi "The Three Social Studies Traditions, yaitu: (1) Social Studies as Citizenship Transmission (Civic Education); (2) Social Studies as Social Science; (3) Social Studies as Reflective Inquiry. Tiga tradisi ini memiliki pengertian, tujuan, isi, dan metode masing-masing.

2. Pancasila sebagai prinsip utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Proses pembelajaran Pancasila sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang demokratis tidak lagi menekankan pada kegiatan menghafal peraturan-peraturan, undang-undang, dan prosedur-prosedur tata

negara, serta proses-proses politik yang hanya “berbasis tekstual”. Proses pembelajaran perlu memfokuskan pelbagai interaksi sosial dalam hubungan antara warga negara dan warga negara, warga negara dengan negara yang mengembangkan pluralisme dan kewarganegaraan yang dialogis dan partisipatoris.

### 3. Prinsip Dasar Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut pendapat Budimansyah (2002) prinsip-prinsip pembelajaran tersebut adalah prinsip belajar siswa aktif (student active learning), kelompok belajar kooperatif (cooperative learning), pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif (reactive learning).

- Prosedur Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Dinata et al., 2021)

Langkah Prosedur pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang terstruktur, strategis, dan representatif sebagai berikut.

- a) Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkosepkan deep knowledge dan constructed knowledge. Pada tingkat menengah pertama, pengembangan materi hendaknya dengan “Menunjukkan perilaku menghargai dengan dasar moral, norma, prinsip, dan spirit

Kewarganegaraan". Untuk tingkat menengah ke atas, pengembangan materi dilakukan dengan "Mengamalkan dengan kesadaran nilai, moral, norma, prinsip, spirit dan tanggung jawab, makna kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia yang berkeadaban" (Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi pendidikan Dasar dan Menengah).

- b) Menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tuladha), membangun kemauan (ing madya mangun karsa), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani) (Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara).
- c) Berlandaskan nilai-nilai Pancasila, antara lain dengan menyusun perangkat pembelajaran yang membentuk peserta didik yang cakap kompetensinya dan menjadi lulusan yang kompeten dengan merujuk pada indikator kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan seperti yang tertuang pada Lampiran Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- d) Memiliki misi pengokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter yang bersumberkan nilai dan moral Pancasila sebagaimana diamanahkan oleh Peraturan Pemerintah yakni Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pengembangan kepribadian.

## B. Penelitian Relawan

Hasil penelitian terdahulu yang relawan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sebagai berikut :

a. Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis quizizz terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai. Peneliti ini dilakukan oleh ahmad wilyanum pada tahun 2024. Hasil pada penelitian ini ditemukan bahwa menunjukkan nilai signifikan  $<0,05$  maka ada pengaruh yang signifikan penggunaan game edukasi berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya jika hasil uji menunjukkan nilai signifikan  $>0,05$  maka tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan game edukasi berbasis quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Sumbernya : [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/40432-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/40432-Full_Text.pdf)

b. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 3 Maumere. Peneliti ini dilakukan oleh bahasa hasil pada penelitian ini ditemukan bahwa dari tanggapan responden di atas, diperoleh hasil data bahwa, 82% Penggunaan Quizizz

dalam proses belajar mengajar sangat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi. Berdasarkan grafik responden terkait seberapa termotivasi atau tidaknya penggunaan media quizizz dalam pembelajaran diatas, diperoleh bahwa sebagian besar siswa termotivasi ketika menggunakan media quizizz dalam pembelajaran. Motivasi diperlukan setiap individual untuk mendorong dirinya agar into (meresap dalam) terhadap kemauan belajar sehari-hari. Dengan begitu, dalam dunia pendidikan penggunaan Teknologi sangat penting dalam menunjang motivasi siswa. Pemanfaatan Media Pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa serta memotivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya Motivasi belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar serta prestasi belajar yang baik. Maka, berdarkan hasil di atas Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Sumber:<https://nusanipa.ac.id/increase/index.php/increase/article/download/88/72/208>

- c. Pengaruh media pembelajaran quizizz fitur paper mode terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di SMP Al-Hasra Kota Depok. Peneliti ini dilakukan oleh Sinta Roikhatul Janah pada tahun 2024. hasil pada penelitian ini ditemukan bahwa menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode terdapat pengaruh yang signifikan terhadap

motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari pengujian hipotesis dengan Independent Sample T-Test diperoleh nilai nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  (signifikan yang sudah ditetapkan), yang menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Maka dapat diketahui bahwa perngaruh media pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan positif dan signifikan.

Sumbernya:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81628>

### C. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran PPKn, efektivitas penggunaan media Quizizz dapat dianalisis dari berbagai aspek yang saling berkaitan. Pembelajaran PPKn, yang menekankan pendidikan kewarganegaraan dan nilai-nilai sosial, sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan memanfaatkan media Quizizz, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis.

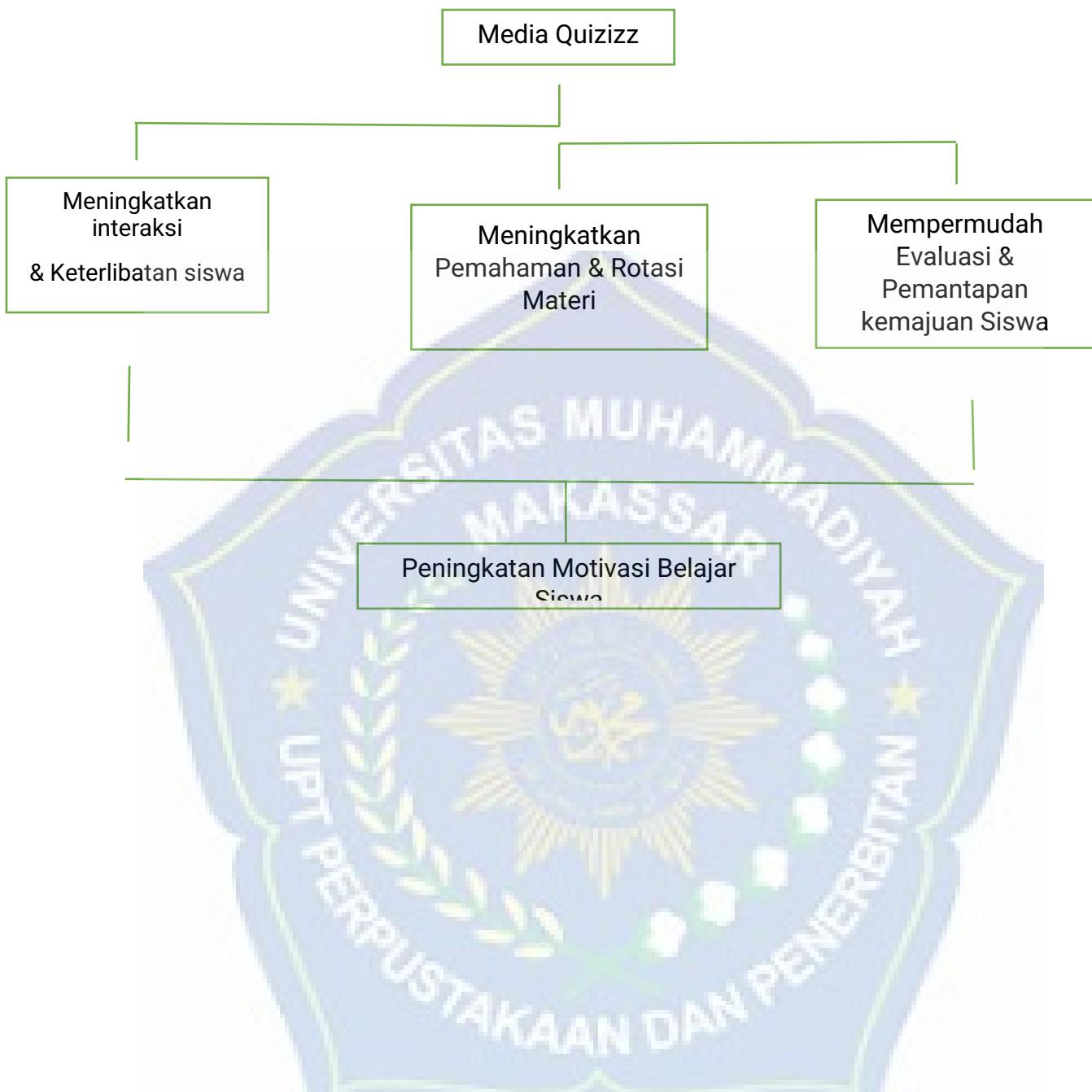
Media Quizizz menyediakan cara yang menarik untuk menyampaikan materi PPKn. Dengan format kuis yang menyenangkan, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung

dalam menjawab pertanyaan dan bersaing dengan teman-teman mereka. Keterlibatan ini sangat penting, karena semakin aktif siswa berpartisipasi, semakin besar kemungkinan mereka merasa termotivasi dan tertarik pada materi yang diajarkan.

Selain meningkatkan interaksi, penggunaan Quizizz juga berkontribusi pada pemahaman dan retensi materi. Dengan beragam jenis pertanyaan yang disajikan, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Proses ini membantu mereka memahami materi PPKn dengan lebih baik, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diingat. Ketika siswa merasa bahwa mereka memahami materi dengan baik, motivasi mereka untuk belajar akan meningkat.

Selain itu, Quizizz mempermudah evaluasi dan pemantapan kemajuan siswa. Fitur umpan balik instan yang disediakan oleh platform ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil kuis mereka. Dengan demikian, mereka dapat mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Guru juga dapat memanfaatkan data yang diperoleh dari kuis untuk menilai kemajuan siswa secara keseluruhan, memberikan bimbingan yang lebih tepat, dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Pembelajaran



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur efektivitas media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Selanjutnya tujuan dari metode penelitian kuantitatif untuk menentukan apakah penggunaan media Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana media Quizizz dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di MAN 1 KOTA MAKASSAR yang terletak di Jl. Talasalapang No 46, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu untuk melaksanakan penelitian sekitar bulan Juli 2025  
Tahun Ajaran 2025/2026.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ini adalah *experimental design* rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Jadi secara ringkas, kelemahan penelitian antara lain tidak ada kelompok kontrol, validitas internal lemah, generalisasi terbatas, faktor eksternal tidak terkendali dan efek jangka pendek. Dengan demikian, perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, sesuai dengan desain penelitian yang digunakan.

**Tabel 3.1 desain penelitian**

Pretest	Treatment	Posttest
01	X	02

Keterangan :

01 = pretest motivasi belajar (sebelum menggunakan quizizz)

X = perlakuan (penggunaan media quizizz dalam pembelajaran PPKn)

02 = posttest motivasi belajar (setelah menggunakan quizizz)

### D. Definisi Operasional Variable

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu :

### a. Media Quizizz

Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yang memungkinkan para guru untuk merancang dan menyajikan kuis interaktif kepada siswa. Media ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar dengan cara yang menarik dan interaktif. Sementara itu, motivasi belajar adalah faktor pendorong atau alasan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator Pengukuran :

- Frekuensi Penggunaan : Mengacu pada jumlah kuis yang diakses oleh siswa dalam jangka waktu tertentu, seperti selama satu semester.
- Tingkat Keterlibatan : Persentase siswa yang berpartisipasi dalam kuis dibandingkan dengan total jumlah siswa dalam kelas.
- Feedback Siswa : Tanggapan siswa mengenai penggunaan Quizizz, yang diukur melalui kuesioner yang mengevaluasi kepuasan dan kemudahan penggunaan media tersebut.

### b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor pendorong atau alasan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran.

Indikator Pengukuran :

- Minat Terhadap Materi Menurut Teori ARCS (Attention) : Diukur melalui kuesioner yang menilai seberapa besar minat siswa terhadap pembelajaran PPKn sebelum dan setelah penggunaan Quizizz.
- Partisipasi Aktif Menurut Teori ARCS (Confidence) : Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang diukur melalui observasi dan catatan kehadiran selama penggunaan Quizizz.
- Persepsi Manfaat Menurut Teori ARCS (Satisfaction) : Diukur dengan kuesioner yang menanyakan sejauh mana siswa merasa bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka dalam memahami materi PPKn.

## E. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Penelitian
  - a. Melaksanakan studi pustaka dengan melihat dan mempelajari beberapa buku, jurnal dan literasi-literasi lainnya sehingga muncul gagasan tentang tema dan permasalahan yang akan diangkat sebagai judul penelitian
  - b. Melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang

berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan

- c. Merumuskan masalah yang akan dikaji
- d. Membuat proposal penelitian
- e. Melakukan seminar proposal penelitian
- f. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing
- g. Membuat surat izin penelitian
- h. Melakukan komunikasi dengan guru PPKn disekolah yang akan dilakukan penelitian mengenai materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
- i. Menentukan suatu kelas sebagai sampel dengan penelitian berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan disekolah
- j. Melakukan uji coba tes

## 2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Memberikan pretest, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari
- b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Media Quizizz
- c. Memberikan posttest menggunakan aplikasi Media Quizizz

## 3. Tahapan Akhir Penelitian

- a. Mengolah data dari hasil penelitian
- b. Menganalisis dan membandingkan hasil belajar peserta didik dalam pretest maupun posttest
- c. Menyimpulkan hasil dari penelitian
- d. Membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh
- e. Membuat laporan penelitian

#### F. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian, populasi mencakup semua elemen yang relevan dengan pertanyaan yang ingin dijawab. Sebagai contoh, jika penelitian tersebut berfokus pada siswa di suatu sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang terdaftar di MAN 1 Kota Makassar yang mengikuti pembelajaran PPKn. Populasi ini mencakup kelas XII MIPA 6 dan tingkat yang relevan, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif tentang motivasi belajar siswa dalam penggunaan media Quizizz.

**Tabel 3.2 jumlah populasi penelitian**

NO	KELAS	JUMLAH

1	XII MIPA 1	35
2	XII MIPA 2	30
3	XII MIPA 3	34
4	XII MIPA 4	32
5	XII MIPA 5	30
6	XII MIPA 6	29
	JUMLAH	190

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian atau subset dari populasi yang diambil untuk tujuan penelitian. Sampel digunakan ketika pengumpulan data dari seluruh populasi tidak memungkinkan atau tidak praktis. Dengan memanfaatkan sampel, peneliti dapat melakukan analisis dan menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi yang lebih luas. Sampel ini dipilih untuk memastikan bahwa ia representatif dan mampu memberikan gambaran yang tepat tentang motivasi belajar siswa setelah penerapan media Quizizz.

**Tabel 3.3 sampel penelitian**

KELAS	JUMLAH	KATEGORI
XII MIPA 6	29	Kelas eksperimen dan kontrol

Penulis mengambil populasi di MAN 1 Kota Makassar karena sekolah ini belum optimal dalam penggunaan media quizizz dalam proses pembelajaran disini penulis hanya mengambil 1 kelas dimana kelas XII MIPA 6 sebagai kelas yang akan diterapkan dalam penggunaan media quizizz. Dengan memanfaatkan sampel, peneliti dapat melakukan analisis yang lebih efisien dan menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada siswa di MAN 1 Kota Makassar.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merujuk pada alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen ini memiliki peranan yang sangat penting karena mempengaruhi kualitas dan akurasi data yang akan dianalisis. Adapun instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner dapat digunakan untuk mengukur berbagai variabel, termasuk sikap, pendapat, perilaku, atau karakteristik demografis.

b. Tes

Tes adalah cara untuk memperoleh data atau informasi melalui alat yang sudah distandardisasi sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan

c. Lembar observasi

Lembar observasi adalah metode yang memungkinkan pengamatan dan analisis fenomena secara sistematis. Metode ini memanfaatkan catatan pengamatan yang meliputi gambar, rekaman audio, dan alat bantu visual untuk mencatat fenomena yang diamati. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk memperbesar ukuran sampel; dengan mengurangi bias observasi, peneliti dapat mengumpulkan lebih banyak data.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada proses pengumpulan dan analisis data yang berasal dari dokumen atau catatan yang telah ada sebelumnya. Ini dapat mencakup berbagai jenis dokumen, seperti laporan, arsip, catatan resmi, buku, artikel, dan materi pembelajaran.

## H. Teknik pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut :

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi dari siswa tentang motivasi belajar mereka. Dalam penelitian ini, kuesioner dapat digunakan untuk menilai berbagai aspek motivasi belajar siswa setelah penerapan media Quizizz. Dalam penelitian ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada responden yang ada di sekolah MAN 1 Kota Makassar. Pengisian kuesioner penelitian ini dilakukan dengan mengakses link *google form*.

b. Tes

Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dan penggunaan media quizizz yang diberikan sebelum dan setelah diterapkan penggunaan media quizizz. hal ini bertujuan untuk mengukur hasil penggunaan media quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Lembar obesrvasi

Observasi dilakukan untuk melihat langsung aktivitas dan respons siswa saat menggunakan media quizizz. Lembar observasi mencatat aspek-aspek seperti keterlibatan siswa dalam pembelajaran, interaksi dengan

media quizizz,dan kemandirian dalam mempelajari materi. Data dari observasi ini memberikan gambaran tentang keefektifan penggunaan media quizizz dalam mendukung proses pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini mengacu pada proses pengumpulan dan analisis data yang berasal dari dokumen atau catatan, yang berkaitan dengan penggunaan media Quizizz dan motivasi belajar siswa.

### **I. Analisis Data**

Uji instrumen Untuk memastikan kualitas instrumen serta meminimalkan kemungkinan kesalahan dalam penelitian, diperlukan adanya pengujian terhadap instrumen penelitian. Proses pengujian instrumen ini mencakup uji validitas, reliabilitas dan deskripsi statistik.

a. Uji Validitas

Validitas instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Istilah valid identik dengan tepat atau sah, sehingga validitas dapat dimaknai sebagai ketepatan. Instrumen dikatakan valid apabila benar-benar dapat mengukur aspek yang diinginkan secara tepat. Sebaliknya, jika instrumen tidak mampu mengukur sesuai tujuan, maka instrumen tersebut dianggap kurang valid. Uji validitas dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen.

Keterangan :

$n$  = jumlah responden

$r_{xy}$  = korelasi antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total

$x_i$  = nilai tiap butir pertanyaan

$y_i$  = nilai skor total

Hasil perhitungan nilai  $r$  hitung kemudian dibandingkan dengan nilai pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel, maka butir pertanyaan tersebut dianggap valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Istilah reliabilitas berasal dari bahasa Inggris reliability, yang berakar dari kata reliable yang berarti dapat dipercaya. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana konsistensi suatu instrumen dalam mengukur. Dengan demikian, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian benar-benar dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan koefisien Cronbach Alpha untuk menilai apakah angket motivasi belajar yang digunakan tergolong reliabel atau tidak.

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen.

$k$  = jumlah butir dalam instrumen.

$\sum S_i^2$  = total varians skor tiap butir.

$$S^2_t = \text{varians keseluruhan.}$$

### c. Deskriptif Statistik

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data hasil penelitian sebelum dilakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif dipakai untuk mengetahui rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz. Dengan deskripsi statistik, peneliti dapat membandingkan tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest).

#### 1. Rata-rata (Mean)

$$X = \sum \frac{x}{N}$$

$X$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor

$N$  = jumlah responden

Digunakan untuk mengetahui rata-rata motivasi pelajar siswa setelah penggunaan quizizz.

#### 2. Standar Deviasi ( SD)

Rumus :

$$SD = \sqrt{\sum \frac{(X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

Keterangan :

$X_i$  = Skor tiap siswa

$\bar{X}$  = Rata-rata

N = jumlah siswa

Mengukur seberapa jauh variasi motivasi belajar siswa setelah menggunakan quizziz

### 3. Persentase

Untuk mendeskripsikan distribusi jawaban angket atau ( Misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju ) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase

f = Jumlah frekuensi pada kategori tertentu

N = jumlah responden

Digunakan untuk melihat kecenderungan respon siswa, Misalnya berapa persen yang termotivasi tinggi setelah menggunakan quizziz.

### 4. Indeks skor motivasi belajar

Jika instrumen penelitian berupa angket dengan skala likert ( 1-4), Maka skor rata-rata dapat dikategorikan :

$$\text{Indeks} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ini kemudian diklasifikasikan misalnya:

81-100% = Sangat tinggi

61-80% = Tinggi

41-60% = Sedang

21-40% = Rendah

0-20% = Sangat Rendah



#### BAB IV

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

#### 1.1 Gambaran Umum MAN 1 Kota Makassar

Madrasah Aliyan Negeri (MAN) 1 Kota Makassar, merupakan Madrasah Aliyah Negeri pertamadi Makassar, yang bernama Madrasah Aliyah Negeri Ujung Pandang. Sejarah singkat MAN 1 Kota Makasar, bermula Sejak dikeluarkan SKB 3 Menteri. Menteri Agama, No. 6 Tahun1975, Menteri Pendidikan & kebudayaan, No. 37/U/1975 dan Menteri Dalam Negeri No. 36. Th 1975 tanggal 24 Maret 1975.

Sebagai pelaksana keputusan Presiden No. 4 Tahun 1972, dan Instruksi Presiden No. 15 Tahun 1974, sesuai dengan petunjuk Presiden pada sidang kabinet terbatas tanggal 26 November 1974. Maka didirikan dua (2) lembaga Pendidikan, dalam dua jenjang yang berbeda, yaitu Pendidikan Pegawai Urusan Peradilan Agama (PPUPA) dalam jenjang lanjutan tingkat pertama, dengan status sebagai tempat pendidikan kader untuk pegawai dalam lingkungan Departemen Agama, dan Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri (SP. IAIN) dalam jenjang tingkat menengahatas, yang berstatus sebagai pengelola calon untuk melanjutkan pendidikan pada perguruan tingkat tinggi yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

Pada saat itu, lembaga Pendidikan Pegawai Urusan

Peradilan Agama (PPUPA) dipimpin oleh A. Rahman, sedangkan Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri (SP. IAIN), dipimpin oleh Drs. Mochtar Husain. Pada tahun 1978 kedua lembaga tersebut digabung menjadi satu lembaga pendidikan yang diberi nama Madrasah Aliyah Negeri Ujung Pandang. Dalam perjalannya, kota Ujung Pandang yang merupakan kota tempat lembaga tersebut berada, berubah nama menjadi Kota Makassar dan SK Menteri Agama No. 16, tanggal 16 Maret 1978, tentang peralihan PGA 6 Tahun, menjadi Madrasah Aliyah, maka PGA 6 Tahun yang adadi Makassar menjadi MAN 2, dan MAN Ujung Pandang, berubah nama menjadi MAN 1 Kota Makassar.

Pada awal pendiriannya, MAN Ujung Pandang, berstatus sebagai pusat rayon penyelenggara Ujian Negara dengan mewilayahi beberapa Madrasah di 11 kabupaten/kota antara lain, Kota Ujung Pandang, Kab. Gowa, Kab. Takalar, Kab. Jeneponto, Kab. Bantaeng, Kab.Bulukumba, Kab. Sinjai, Kab. Selayar. Kab. Maros, Kab. Pangkep. Kab. Barru. dengan 4 jurusan yaitu, jurusan IPA, IPS, Bahasa dan Agama.

Dalam perkembangannya dibeberapa kabupaten, beberapa Madrasah Aliyah telah terbentuk dan dapat melaksanakan Ujian Negara sendiri, maka pada tahun ajaran 1981/1982, MAN Ujung Pandang sebagai pusat rayon penyelenggara, tinggal hanya mewilayahi 6 kabupaten yaitu; Kota Madya Ujung Pandang, Kab.

Gowa, Kab. Takalar, Kab. Jeneponto, Kab. Pangkep dan Kab. Maros.

Pada tahun ajaran 1982/1983 - 1988/1989. MAN Ujung Pandang, tidak lagi menjadi pusat Rayon dalam penyelenggaraan ujian Negara, tapi menjadi penyelenggara Ujian Negara yang mengkordinir Madrasah Aliyah Swasta yang ada di Kota Madya Ujung Pandang, Kab. Gowa, Kab. Takalar, Kab. Jeneponto, Kab. Pangkep dan Kab. Maros. Pada Tahun 1985, dibuka kelas jauh di kab. Pangkep, yang diberi nama MAN 1. Fillial Ma'rang dan telah berdiri sendiri pada tahun 1992 yang bernama MAN Ma'rang Pangkep.

Berdasarkan keputusan Menteri Agama no. 73 tahun 1987 tanggal 30 April 1987, dibuka Madrasah Aliyah Program Khusus Keagamaan dengan nama MAPK yang berlokasi di Asrama Haji lama Daya. Berhubung karena antusias masyarakat dalam menyekolahkan anaknya di Madrasah Aliyah, sedang jumlah siswa yang dapat diterima di MAPK, hanya 40 orang siswa yang diterima melalui seleksi yang ketat dan diatur oleh Bidang Pendidikan Perguruan Agama Islam Kantor wilayah Departemen Agama Prov. Sul-Sel. Maka pada tahun ajaran 1988/1989 dibuka MAN 1. Filial Biringkanaya yang pada tahun 1996 telah berdiri sendiri dengan nama MAN 3 Biringkanaya dan berdasarkan SK. Kanwil Depag. Prov. Sul-Sel. no. 129 tahun 2009 mengalihkan MAN Program Khusus (MA PK) ke MAN 3 Makassar.

MAN 1 Kota Makassar, dalam sejarahnya pernah membina sampai 10 Madrasah Swasta di Makassar dan lainnya, dalam wilayah KKM MAN 1 Kota Makassar, saat ini madrasah tersebut telah mandiri dan melaksanakan ujian sendiri yaitu :

- 
- 1) MA. Muallimin Muhammadiyah Cab. Makassar.
  - 2) MAS. PP Annahdlah Sudiang.
  - 3) MAS. PP Annahdlah Layang.
  - 4) MAS DDI Gusung.
  - 5) MAS YPIQ Al Muzahwirah.
  - 6) MAS As Adiyah Layang.
  - 7) MAS MDIA Taqwa.
  - 8) MAS DDI Darul Ihsan.
  - 9) MAS Aisyiyah Cab. Makassar.
  - 10) MAS DDI Galesong Baru.

Sejak berdirinya sampai sekarang, MAN 1 Kota Makassar telah dikepalai 10 kepala Madrasah yaitu :

- 1) Abd. Rahman, A. 1978 – 1982.
- 2) Drs. M. Idris Yakub. 1982 – 1984.
- 3) Drs. H. M. Arsyad Parenrengi. 1984 – 1991.
- 4) Drs. Umar Tanratu . 1991 – 1993
- 5) Drs. H. Bustani Syarif . 1993 – 1994
- 6) Drs. H. M. Arsyad Parenrengi . 1994 – 1997

- 7) Drs. H. Muh Shabir Musi,Lc. MA. 1997 – 2006
- 8) Drs. H. Amiruddin Rauf, S.Pd. M.Pd. 2006 – 2015
- 9) Ramli Rasyid, S.Ag., M.Pd.I.,M.Ed. 2015 – 2018
- 10) Dr. Luqman MD, S.Ag., S.E., M.M. 2018 – 2023
- 11) Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd. 2023 – Sekarang

## 1.2. Lokasi dan Letak Geoografis MAN 1 Kota Makassar

MAN 1 KOTA MAKASSAR yang terletak di Jl. Talasalapang No 46, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

## 1.3. Visi dan Misi

Madrasah Aliyah Negeri (MAN 1 Kota Makassar) memiliki visi dan misi terbaru yang akan menjadi landasan dalam membentuk generasi muda peserta didik MAN 1 Kota Makassar yang ; Berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi, berwawasan lingkungan, dan berdaya saing global. Visi ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam menjalankan seluruh kegiatan pendidikan di madrasah serta mempersiapkan para siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Misi MAN 1 Kota Makassar adalah "Mewujudkan peserta didik yang berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi, berwawasan lingkungan, dan berdaya saing global." Untuk mencapai visi tersebut, madrasah ini memiliki beberapa misi penting, antara lain :

- 1) Memaksimalkan nilai-nilai akhlakul karimah dalam setiap aspek kehidupan siswa ; Mengoptimalkan pelaksanaan dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan zaman.
- 2) Menciptakan budaya belajar yang positif, kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi.
- 3) Mengintegrasikan budaya hidup sehat ke dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.
- 4) Membangun sinergitas dan kemitraan global demi memperluas wawasan dan pengalamansiswa.

a. Keunggulan Madrasah (MAN 1 Kota Makassar)

Keunggulan MAN 1 Kota Makassar tidak hanya terletak pada visi dan misinya saja, tetapi juga melalui berbagai program unggulan yang telah diimplementasikan.

Madrasah telah lama dikenal sebagai lembaga pendidikan yang tidak hanya mengedepankan aspek akademis, tetapi juga nilai-nilai moral dan keagamaan. Keunggulan madrasah terletak pada kurikulum yang seimbang antara ilmu pengetahuan umum dan pendidikan agama Islam, yang bertujuan untuk membentuk generasi yang berakhhlak mulia, cerdas, dan berintegritas. Selain itu, madrasah menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan guru-guru yang kompeten dan berdedikasi tinggi dalam mendidik siswa. Salah satu contoh nyata dari keunggulan madrasah adalah

MAN 1 Kota Makassar telah meraih berbagai prestasi baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Keunggulan MAN 1 Makassar terletak pada fasilitas yang memadai, program pembelajaran yang inovatif, serta dukungan penuh dari semua pihak terkait. Madrasah ini terus berusaha maksimal mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya siap menghadapi ujian nasional, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain prestasi akademik, MAN 1 Kota Makassar juga menonjol dalam kegiatan ekstrakurikuler yang beragam. Siswa diajak untuk aktif dalam berbagai kegiatan seperti seni, olahraga, dan organisasi siswa, yang bertujuan untuk mengembangkan bakat serta kemampuan sosial mereka.

Dengan demikian, MAN 1 Kota Makassar tidak hanya mencetak siswa yang unggul dalam bidang akademik, tetapi juga siap menjadi pemimpin masa depan yang berkompetensi dan berskarakter. Keunggulan inilah yang membuat MAN 1 Kota Makassar menjadi pilihan utama bagi para orang tua yang menginginkan pendidikan terbaik untuk putra-putrinya. Dengan visi dan misi yang jelas serta program-program unggulan yang dijalankan, MAN 1 Kota Makassar berkomitmen untuk menjadi ;

- 1) Lembaga pendidikan yang mampu mencetak generasi berakhhlakul karimah,

- 2) Berprestasi,
- 3) Peduli lingkungan, dan
- 4) Siap bersaing di kancah global.

Kami mengajak seluruh siswa MAN 1 Kota Makassar, masyarakat dan stakeholders untuk bersama-sama mendukung dan berpartisipasi dalam mewujudkan visi dan misi besar ini sehingga semakin menambah keunggulan MAN 1 Kota Makassar di masa yang akan datang.

#### 1.4 Profil Sekolah

##### a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : MAN 1 Kota Makassar
- 2) NPSN : 40320479
- 3) Alamat : Jl. Talasalapang No. 46 Gunung Sari, Kec Rappocini, Kota Makassar Prov. Sulawesi Selatan
- 4) Telp : -
- 5) Kode Pos : -
- 6) Status : Negeri

##### b. Kegiatan Ekstrakurikuler

- 1) Futsal
- 2) Basket
- 3) BTHQ
- 4) Sanggar

- 5) Pramuka
- 6) Pencak Silat
- 7) Klub Mapel
- 8) Paskibraka
- 9) Marchinng Band

c. Sarana dan Pra sarana MAN 1 Kota Makassar

**Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana**

NO	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kelas	30	Baik
4	Ruang Uks	1	Baik
5	Ruang Toilet	12	Baik
6	Ruang TU	1	Baik
7	Ruang Konseling	2	Baik
8	Ruang Koperasi	1	Baik
9	Ruang Osis	1	Baik
10	Ruang Pramuka	1	Baik
11	Ruang Olahraga	1	Baik
12	Ruang Sanggar Seni	1	Baik
13	Ruang Paskibraka	1	Baik
14	Mushola	1	Baik
15	Perpustakaan	1	Baik

16	Labooratorium	1	Baik
----	---------------	---	------

e. Keadaan Guru

**Tabel 4.2 Menunjukkan pimpinan sekolah dan guru**

NO	Nama	Jabatan
1	Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.P	Kepala Sekolah
2	Nurlela, S.Sos	Kaur TU
3	Marsudi, S.Ag	Wakamad Kurikulum
4	Abdillah, S.Pd	Staf Kurikulum
5	Eka Wulandari Nayoan, S.Si	Bendahara Komite
6	Dr. Nurdin, S.Pd, M.Si	Wakamad Humas
7	Abdul Rifai, S.Ag, M.M	Wakamad Sarpras
8	Haris, S.S	Wakamad Kesiswaan
9	Dra. Hj. Hasni Hasyim, M.Pd	Matematika
10	Drs. Ahmad Syakir, M.Pd	Biologi
11	Dra. Izatul Mubarokah, M.Pd, I	Fisika
12	Drs. Abdurrauf	Kimia
13	Rabaniah, S.Pd	Sejarah Indonesia
14	Syahruni Mashuddin, S.E, M.M	Ekonomi
15	Dr. Nurdin, S.Pd, M.Si	Geografi
16	Ahmad Bakhtiar Arma, S.Sos	Sosiologi
17	Hasni, S.Pd, I	Akidah Akhlak
18	Dra. Muliana	Al-Quran Hadis

19	Marsudi, S.Ag	Fikih
20	Nana Nurzulaikha, S.Pd, I	Ushul Fikih
21	Dra. Sitti Hara	Sejarah Kebudayaan Islam
22	Nurul Atiyah Syam, S.Pd, I	Ilmu Hadits dan Ilmu Tafsir
23	Gufran Walad, S.Ag	Bahasa Arab
24	Muriati, S.Pd, M.Pd	Bahasa Indonesia
25	Hj. Rahmah, S.Pd	Bahasa Inggris
26	Sunarti, S.Pd, M.Pd	Bahasa Jerman
27	Abdul Rifai, S.Ag, M.M	Pkn
28	Drs. Sawal	Pjok
29	Andriany Ningsih Taufieq, S.Pd, M.M	Prakarya
30	Nasrah Yusraeni, S.Pd	Seni Budaya

## B. Hasil Penelitian

## 1. Hasil analisis interpretasi data kuantitatif

### a) Uji Instrumen Validitas dan Reabilitas

Tabel 4.1 hasil uji validitas

## *Pearson's Correlations*

Variable	PQ	PQ	PQ	PQ	PQ	PM	PM	PM	PM	PM
1. Pears PQ on's r				—						

*Pearson's Correlations*

		p-value								
		—								
2. PQ	Pearson's r	0.794	—							
	p-value	< .001	—							
3. PQ	Pearson's r	0.795	0.871	—						
	p-value	< .001	< .001	—						
4. PQ	Pearson's r	0.672	0.617	0.589	—					
	p-value	< .001	< .001	< .001	—					
5. PQ	Pearson's r	0.448	0.239	0.381	0.391	—				
	p-value	.015	.211	.041	.036	—				
6. PM	Pearson's r	0.586	0.517	0.657	0.391	0.586	—			
	p-value	< .001	.004	< .001	.036	< .001	—			
7. PM	Pearson's r	0.517	0.442	0.455	0.335	0.517	0.656	—		
	p-value	.004	.016	.013	.066	.044	.0101	—		
8. PM	Pearson's r	0.391	0.617	0.589	0.574	0.531	0.531	0.476	—	
	p-value	.036	< .001	< .001	.001	.000	.000	.000	—	
9. PM	Pearson's r	0.667	0.724	0.613	0.368	0.383	0.667	0.724	0.512	—
	p-value	< .001	< .001	< .001	.019	.041	< .001	< .001	.004	—
10. PM	Pearson's r	0.448	0.656	0.657	0.391	0.448	0.886	0.556	0.672	0.809
	p-value	.015	< .001	< .001	.016	.015	< .001	< .001	.0101	< .001
										—

Hasil menghitung angket menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa variabel penggunaan Quizizz (PQ) memiliki hubungan

yang positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa (PM), dengan nilai korelasi berkisar antara 0,391 hingga 0,809. Semua nilai  $p < 0,05$ , yang berarti hubungan tersebut signifikan secara statistik. Nilai korelasi tertinggi (0,809) memperlihatkan adanya pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan Quizizz dengan indikator motivasi tertentu, seperti semangat dan kesenangan belajar. Korelasi yang tinggi ini menandakan bahwa semakin sering dan tepat Quizizz digunakan dalam pembelajaran PPKn, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Dengan demikian, data ini menguatkan hipotesis penelitian bahwa Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar.

**Tabel 4.2 hasil uji validitas**

*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient $\alpha$	0.927	0.023	0.881	0.972

Hasil menghitung angket menggunakan uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien alpha sebesar 0,927 dan omega sebesar 0,925. Kedua nilai ini berada pada kategori sangat tinggi ( $>0,9$ ), yang berarti instrumen penelitian yang digunakan sangat konsisten dalam mengukur variabel motivasi belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil item-rest correlation yang semuanya berada pada kategori tinggi (0,547–0,809). Dengan demikian, setiap butir pertanyaan dalam angket benar-benar mampu merepresentasikan motivasi belajar siswa yang ditimbulkan melalui

penggunaan Quizizz. Data ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki validitas internal yang kuat sehingga kesimpulan penelitian dapat dipercaya.

*Frequentist Individual Item Reliability Statistics*

Item	Coefficient $\alpha$ (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
merasa antusias menggunakan quizizz	0.917	0.866	0.967	0.762	0.549	0.882
merasa tenang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz	0.916	0.864	0.967	0.787	0.591	0.895
menjadi lebih aktif dan tidak bosan saat belajar menggunakan quizizz	0.914	0.861	0.968	0.809	0.629	0.907
merasa tertantang mendapatkan nilai yang tinggi	0.925	0.878	0.972	0.609	0.312	0.797
lebih suka belajar ppkn dengan menggunakan quizizz	0.928	0.881	0.975	0.547	0.226	0.761
merasa lebih mudah konsentrasi belajar ppkn dengan quizizz	0.918	0.866	0.971	0.740	0.513	0.870
merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal menggunakan quizizz	0.921	0.872	0.971	0.677	0.413	0.836
membut pembelajaran ppkn lebih menyenangkan	0.920	0.871	0.970	0.696	0.442	0.846
merasa relevan dengan kehidupan sehari-hari	0.916	0.863	0.968	0.787	0.591	0.895
ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar	0.917	0.866	0.968	0.762	0.549	0.882

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas instrumen pada penelitian ini, diperoleh bahwa seluruh butir pernyataan mengenai efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar memiliki nilai koefisien  $\alpha$  di atas 0,9 dengan korelasi item-total lebih dari 0,5. Hal ini

menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sangat reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizizz mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih antusias, percaya diri, termotivasi, serta tidak mudah bosan saat belajar menggunakan Quizizz. Selain itu, Quizizz juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk terus bersemangat mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah.

**b) Analisis Statistik deskriptive**

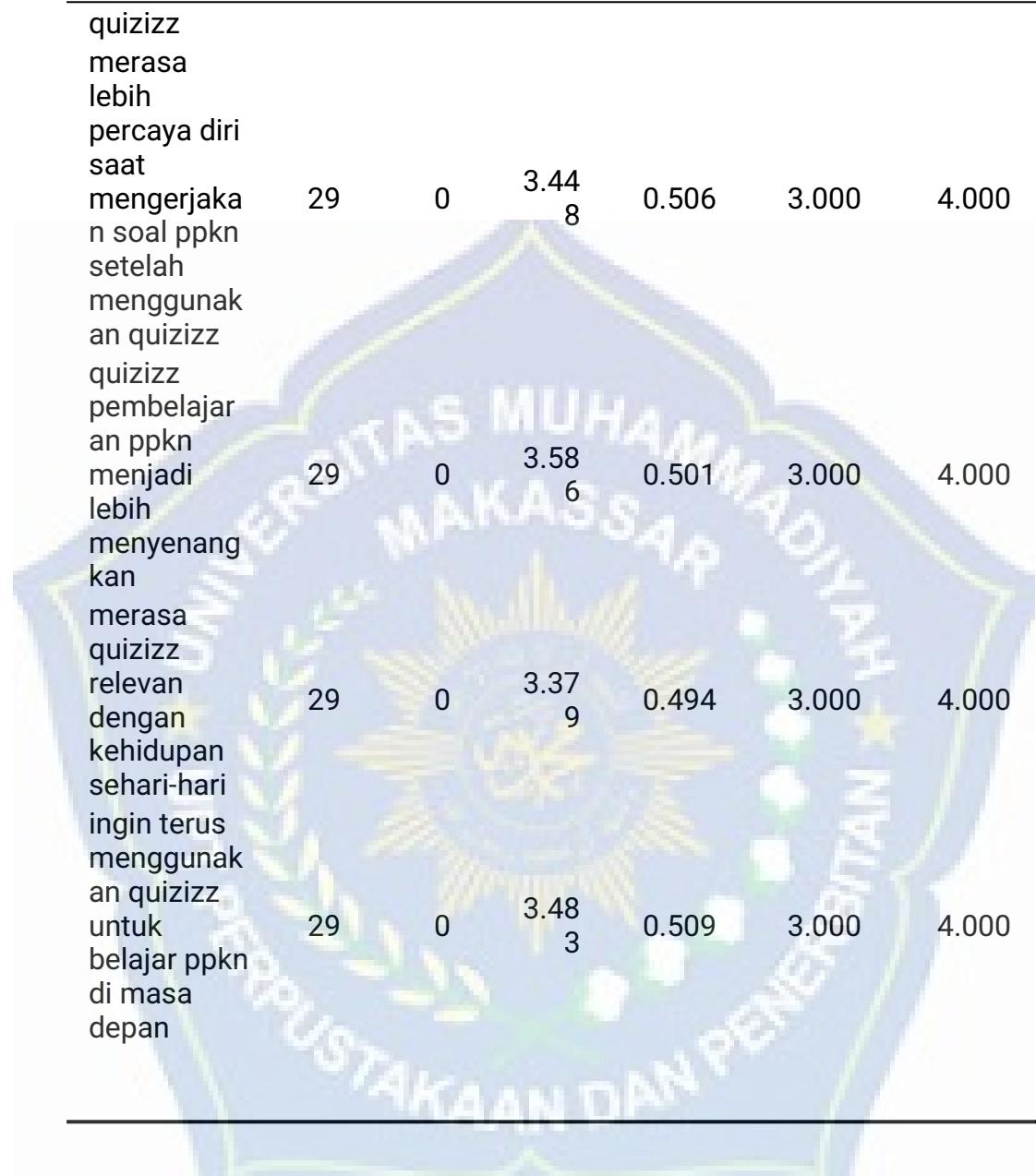
Uji statistik deskriptif adalah teknik analisis data dalam statistik yang digunakan untuk menggambarkan, meringkas, dan menyajikan data penelitian apa adanya tanpa menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi atau menguji hipotesis. Dengan kata lain, uji statistik deskriptif hanya berfungsi untuk memberi gambaran umum mengenai data yang dikumpulkan, sehingga peneliti dan pembaca lebih mudah memahami karakteristik data tersebut.

**Tabel 4.3 hasil deskriptive statistik**

### *Descriptive Statistics*

	Valid	Missing	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Merasa antusias belajar ppkn menggunakan quizizz	29	0	3.483	0.509	3.000	4.000
merasa senang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz	29	0	3.448	0.506	3.000	4.000
lebih aktif dan tidak cepat bosan saat belajar ppkn menggunakan quizizz	29	0	3.517	0.509	3.000	4.000
merasa tertantang untuk mendapatkan nilai lebih tinggi di quizizz	29	0	3.586	0.501	3.000	4.000
lebih suka belajar ppkn menggunakan quizizz dari pada metode lainnya	29	0	3.483	0.509	3.000	4.000
merasa lebih mudah berkonsetrasi saat belajar ppkn dengan	29	0	3.483	0.509	3.000	4.000

### *Descriptive Statistics*



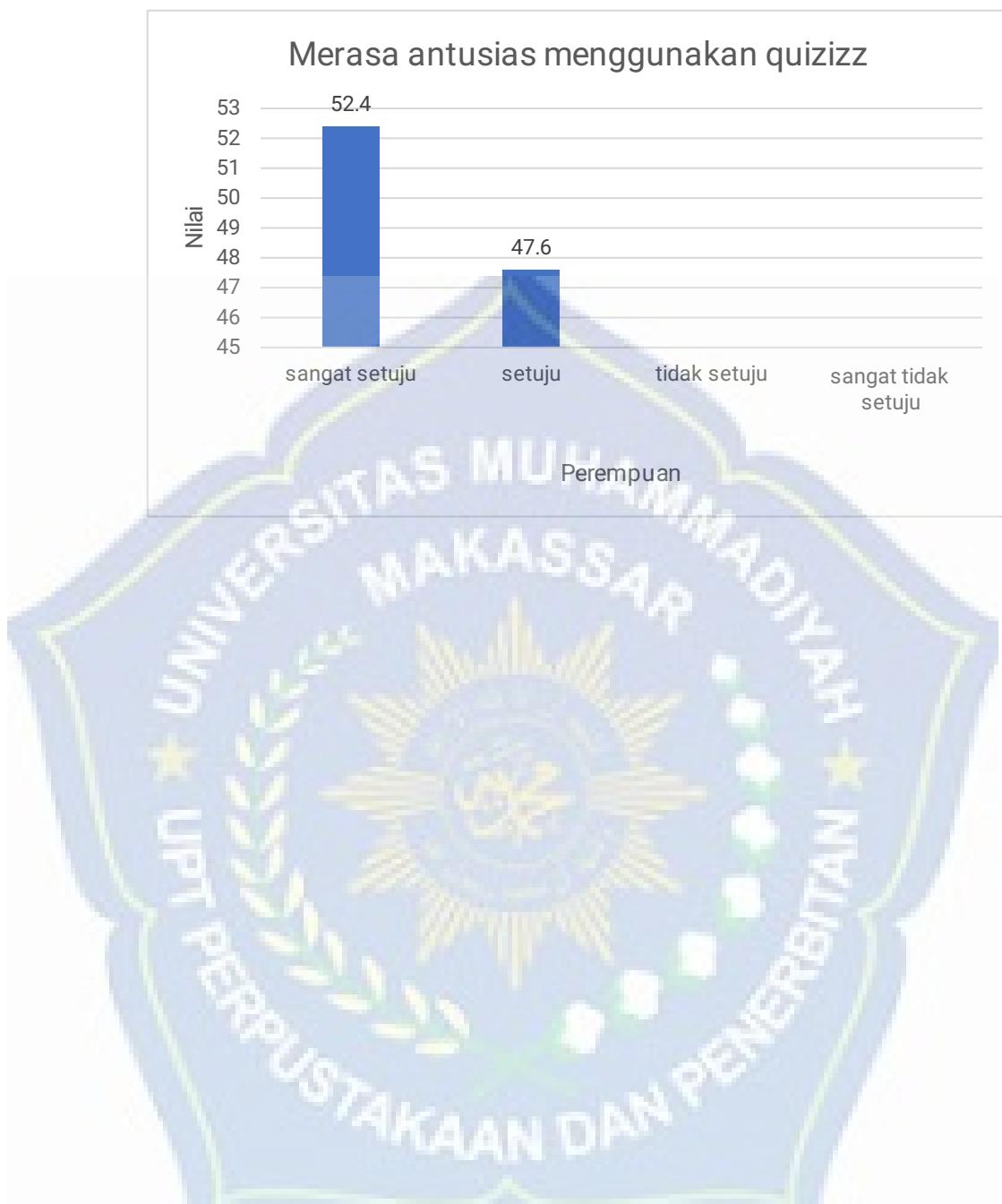
Berdasarkan hasil menghitung angket menggunakan statistik deskriptif, rata-rata jawaban siswa menunjukkan skor yang tinggi (3,379 – 3,586 dari skala 1–4). Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa merasakan manfaat yang positif dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKn. Misalnya, indikator merasa tertantang untuk

mendapatkan nilai lebih tinggi memperoleh rata-rata tertinggi (3,586), yang menunjukkan bahwa fitur kompetitif dalam Quizizz mampu menumbuhkan semangat berprestasi. Sementara itu, indikator merasa relevan dengan kehidupan sehari-hari memiliki rata-rata terendah (3,379), meskipun tetap berada pada kategori tinggi. Artinya, meskipun Quizizz sangat memotivasi, masih ada ruang untuk mengaitkan soal dengan konteks kehidupan nyata siswa agar lebih bermakna. Secara keseluruhan, data ini membuktikan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih antusias, menyenangkan, dan memotivasi siswa dalam memahami materi PPKn.

**Tabel 4.4 merasa antusias menggunakan quizizz**

*Frequencies for merasa antusias menggunakan quizizz*

Jenis Kelamin	merasa antusias menggunakan quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	10	47.6	47.6	47.6
	4	11	52.4	52.4	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	5	62.5	62.5	62.5
	4	3	37.5	37.5	100.0
	Missing	0	0.0		
Total		8	100.0		





Pada indikator "merasa antusias menggunakan Quizizz" kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Attention) adalah antusiasme menunjukkan perhatian berhasil ditarik oleh media interaktif, jadi sebanyak 52,4% siswa perempuan memberikan jawaban pada kategori tertinggi (skor 4), sedangkan 47,6% berada pada kategori 3. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa perempuan benar-benar merasakan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran PPKn dengan media Quizizz. Untuk siswa laki-laki, hasilnya agak berbeda: 62,5% memilih skor 3 dan hanya 37,5% yang memilih skor 4. Artinya, meskipun siswa laki-laki tetap menunjukkan antusiasme, intensitasnya sedikit lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. Temuan ini memperlihatkan adanya perbedaan gaya penerimaan antara siswa laki-laki dan perempuan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Namun demikian, keduanya sama-sama

menunjukkan respon positif sehingga dapat disimpulkan bahwa Quizizz mampu membangkitkan antusiasme belajar pada semua siswa.

**Tabel 4.5 merasa tenang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz**

*Frequencies for merasa tenang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz*

Jenis Kelamin	merasa tenang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	12	57.1	57.1	57.1
	4	9	42.9	42.9	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	4	50.0	50.0	50.0
	4	4	50.0	50.0	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		



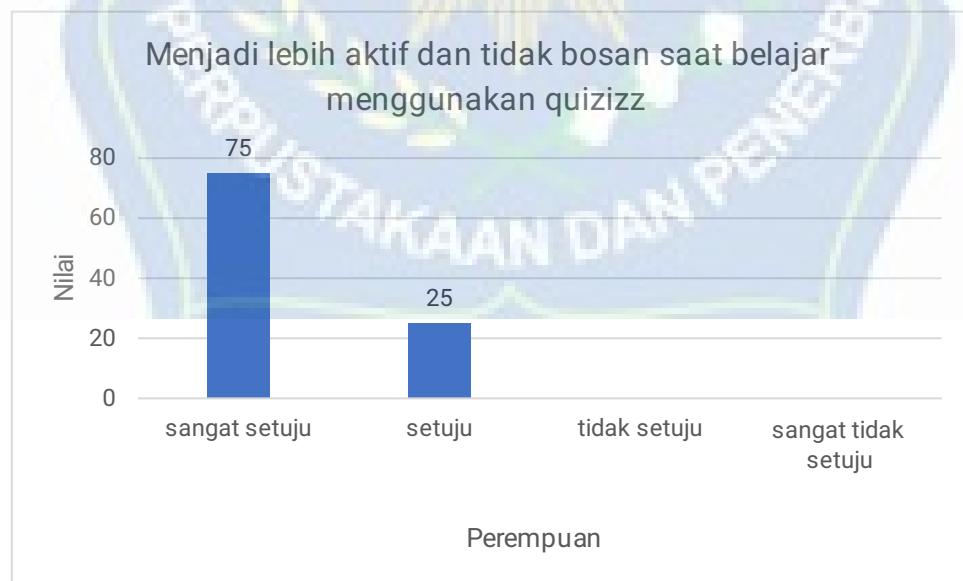


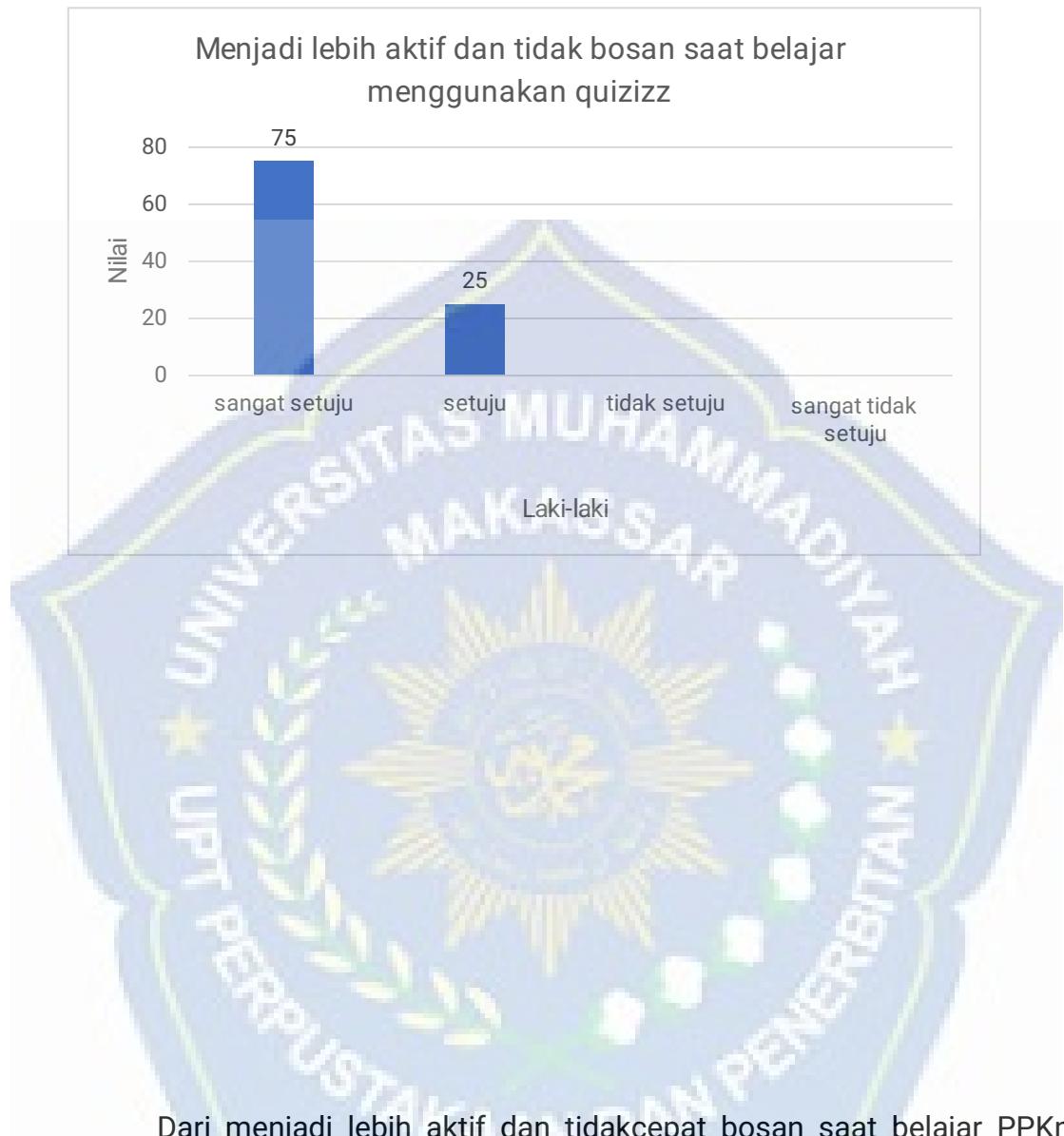
Indikator berikutnya adalah "merasa senang dan termotivasi saat mengerjakan soal di Quizizz" kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Satisfaction) adalah rasa senang muncul karena pengalaman belajar yang menyenangkan. Data menunjukkan bahwa 57,1% siswa perempuan memilih skor 3, sementara 42,9% lainnya memilih skor 4. Artinya, sebagian besar siswa perempuan merasa cukup tenang namun masih ada ruang untuk peningkatan rasa percaya diri agar mereka lebih mantap dalam mengerjakan soal. Sebaliknya, siswa laki-laki menunjukkan distribusi yang seimbang: 50% memilih skor 3 dan 50% memilih skor 4. Hal ini mengindikasikan bahwa laki-laki cenderung lebih stabil dalam merasakan ketenangan sekaligus termotivasi saat mengerjakan soal. Temuan ini memperlihatkan bahwa media Quizizz bukan hanya mampu meningkatkan semangat, tetapi juga menciptakan suasana yang kondusif sehingga siswa tidak mudah tertekan saat menghadapi soal.

**Tabel 4.6 menjadi lebih aktif dan tidak bosan saat belajar menggunakan quizizz**

*Frequencies for menjadi klebih aktif dan tidak bosan saat belajar menggunakan quizizz*

Jenis Kelamin	menjadi klebih aktif dan tidak bosan saat belajar menggunakan quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	11	52.4	52.4	52.4
	4	10	47.6	47.6	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	3	37.5	37.5	37.5
	4	5	62.5	62.5	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		





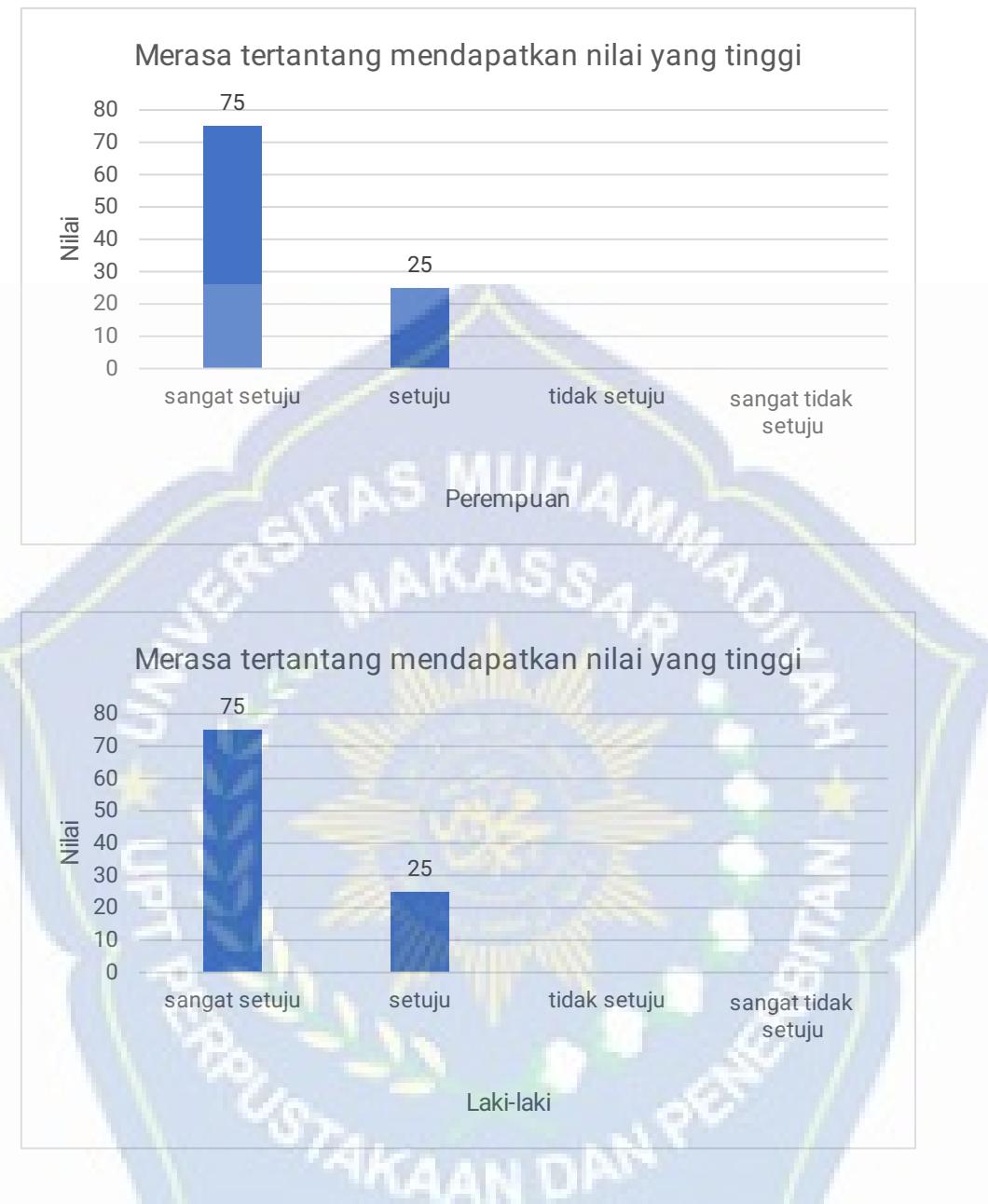
Dari menjadi lebih aktif dan tidak cepat bosan saat belajar PPKn menggunakan quizizz kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Attention) adalah aktivitas interaktif menjaga fokus dan mengurangi kebosanan terlihat bahwa respon siswa perempuan menunjukkan sebanyak 52,4% siswa merasa lebih aktif dan tidak bosan ketika belajar menggunakan Quizizz, sementara 47,6% lainnya berada pada kategori cukup aktif. Sedangkan pada siswa laki-laki, sebanyak 62,5% merasa lebih aktif dan tidak bosan, sedangkan 37,5% lainnya cukup aktif. Data ini menunjukkan bahwa baik siswa perempuan maupun laki-laki sama-sama merasakan manfaat penggunaan Quizizz dalam meningkatkan aktivitas belajar serta mengurangi rasa bosan. Namun, persentase siswa laki-laki yang merasa lebih aktif relatif lebih tinggi dibandingkan perempuan. Hal ini dapat

dipahami karena karakteristik media Quizizz yang berbentuk permainan kuis interaktif mampu memberikan tantangan dan keseruan yang lebih sesuai dengan gaya belajar laki-laki yang cenderung menyukai kompetisi. Akan tetapi, tetap saja mayoritas siswa perempuan juga merasa terbantu dalam menjaga motivasi belajar dengan adanya variasi pembelajaran berbasis teknologi ini.

**Tabel 4.7 merasa tertantang mendapatkan nilai yang tinggi**

*Frequencies for merasa tertantang mendapatkan nilai yang tinggi*

Jenis Kelamin	merasa tertantang mendapatkan nilai yang tinggi	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	8	38.1	38.1	38.1
	4	13	61.9	61.9	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	4	50.0	50.0	50.0
	4	4	50.0	50.0	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		



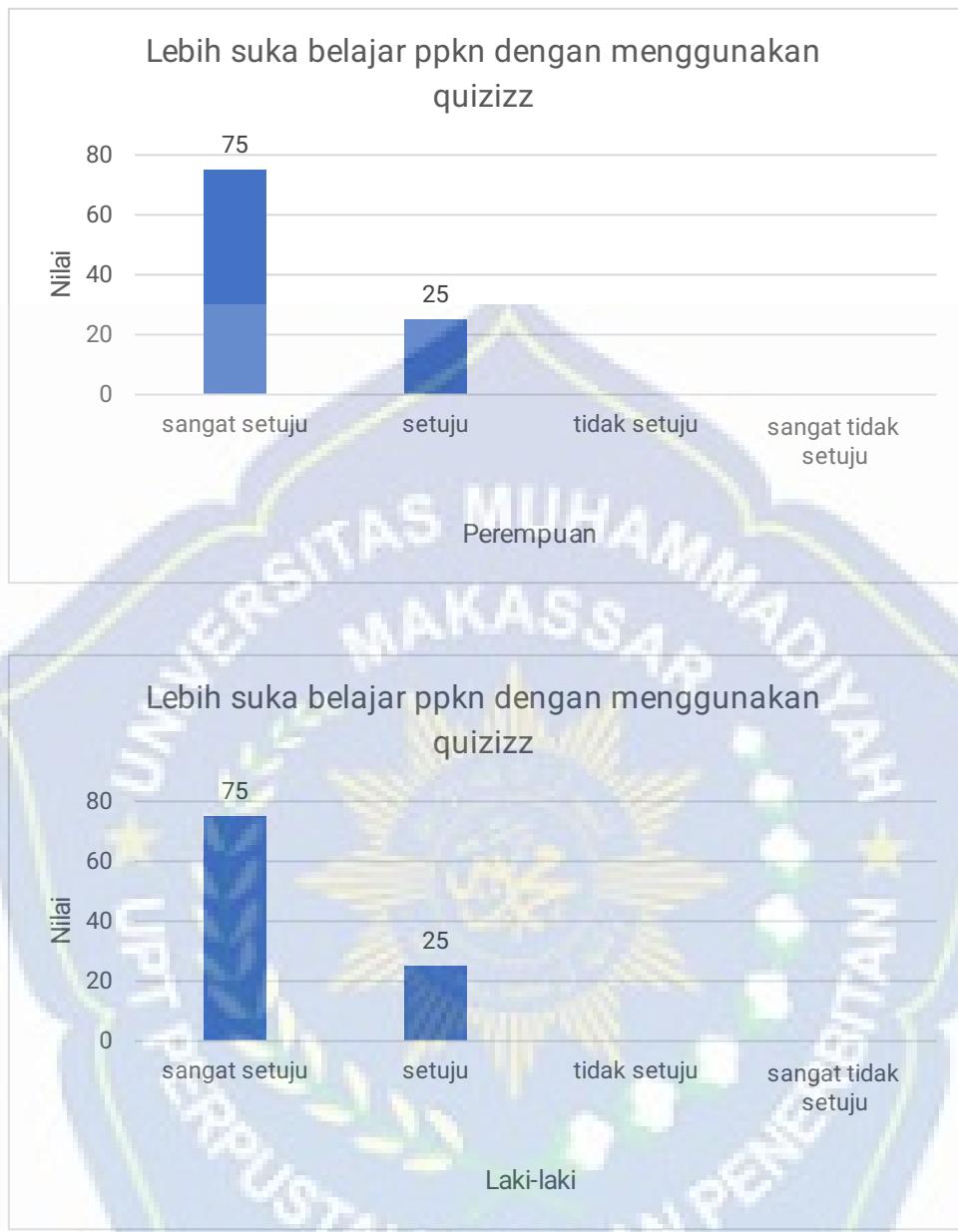
Pada indikator merasa tertantang untuk mendapatkan nilai tinggi kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Confidence) adalah tantangan mendorong usaha dan keyakinan diri untuk mencapai hasil lebih baik, terlihat bahwa 61,9% siswa perempuan menyatakan termotivasi untuk meraih nilai yang lebih baik saat menggunakan Quizizz, sementara 38,1% berada pada kategori cukup tertantang. Pada siswa laki-laki, hasilnya cukup seimbang, yaitu 50% merasa tertantang dan 50% cukup tertantang. Hasil ini memperlihatkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk berusaha memperoleh hasil belajar yang maksimal. Adanya sistem skor,

peringkat, dan umpan balik langsung dalam Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan. Perempuan cenderung lebih terdorong untuk memperoleh nilai tinggi melalui media ini, sedangkan laki-laki relatif merasakan tantangan yang sama kuatnya meskipun tidak dominan.

**Tabel 4.8 lebih suka belajar ppkn dengan menggunakan quizizz**

*Frequencies for lebih suka belajar ppkn dengan menggunakan quizizz*

Jenis Kelamin	lebih suka belajar ppkn dengan menggunakan quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	11	52.4	52.4	52.4
	4	10	47.6	47.6	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	4	50.0	50.0	50.0
	4	4	50.0	50.0	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		



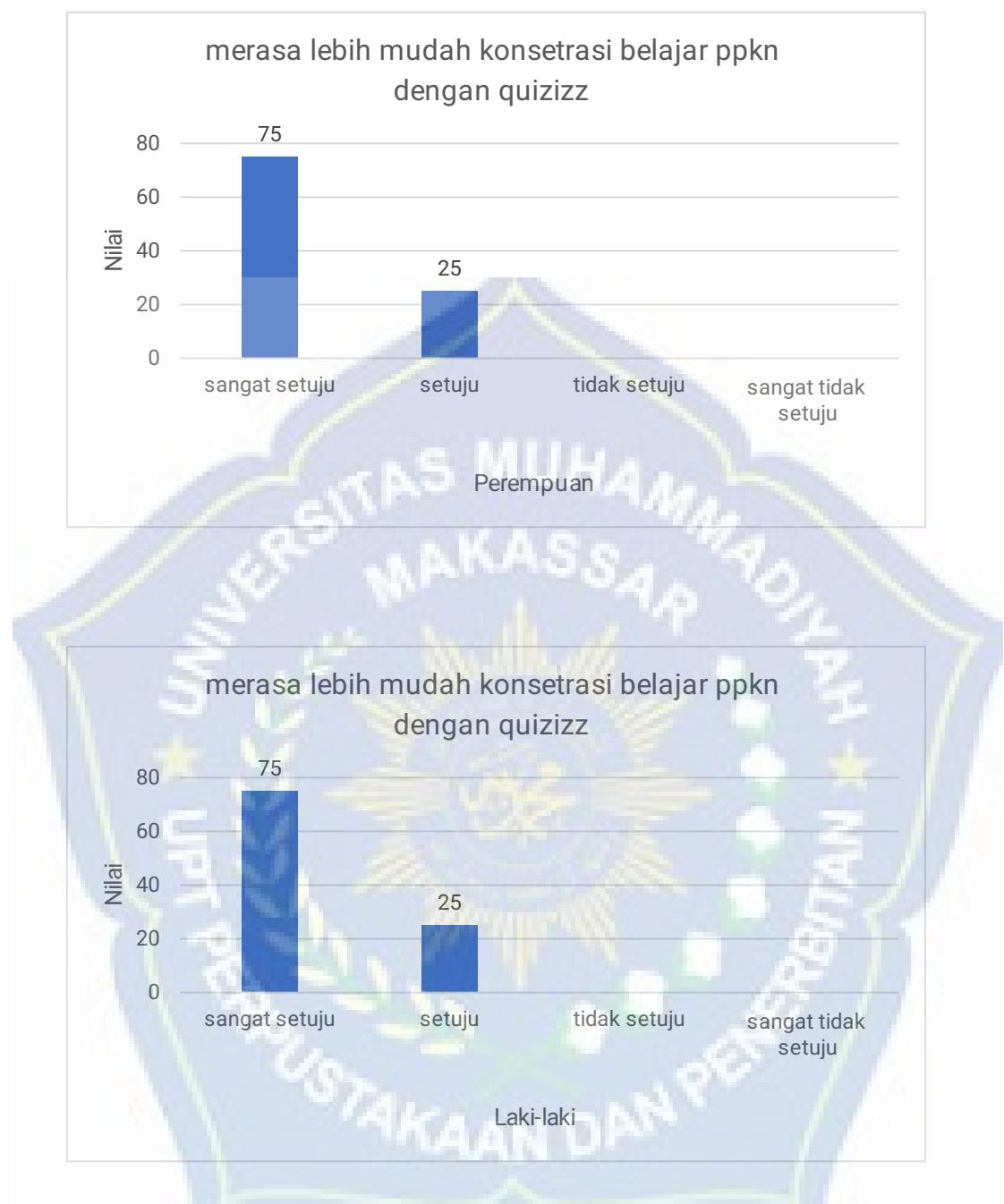
Menunjukkan kecenderungan siswa terhadap kesukaan belajar PPKn dengan menggunakan Quizizz kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Relevance) adalah quizizz dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa masa kini. Hasil menunjukkan bahwa siswa perempuan sebanyak 52,4% menyukai belajar PPKn mela lui Quizizz, sementara 47,6% cukup menyukai. Pada siswa laki-laki, hasilnya seimbang, yaitu 50% menyukai dan 50% cukup menyukai. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PPKn yang selama ini kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan teoritis. Dengan adanya variasi media

berbasis game edukatif, siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

**Tabel 4.9 merasa lebih mudah konsetrasi belajar ppkn dengan quizizz**

*Frequencies for merasa lebih mudah konsentrasi belajar ppkn dengan quizizz*

Jenis Kelamin	merasa lebih mudah konsentrasi belajar ppkn dengan quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	10	47.6	47.6	47.6
	4	11	52.4	52.4	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	5	62.5	62.5	62.5
	4	3	37.5	37.5	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		



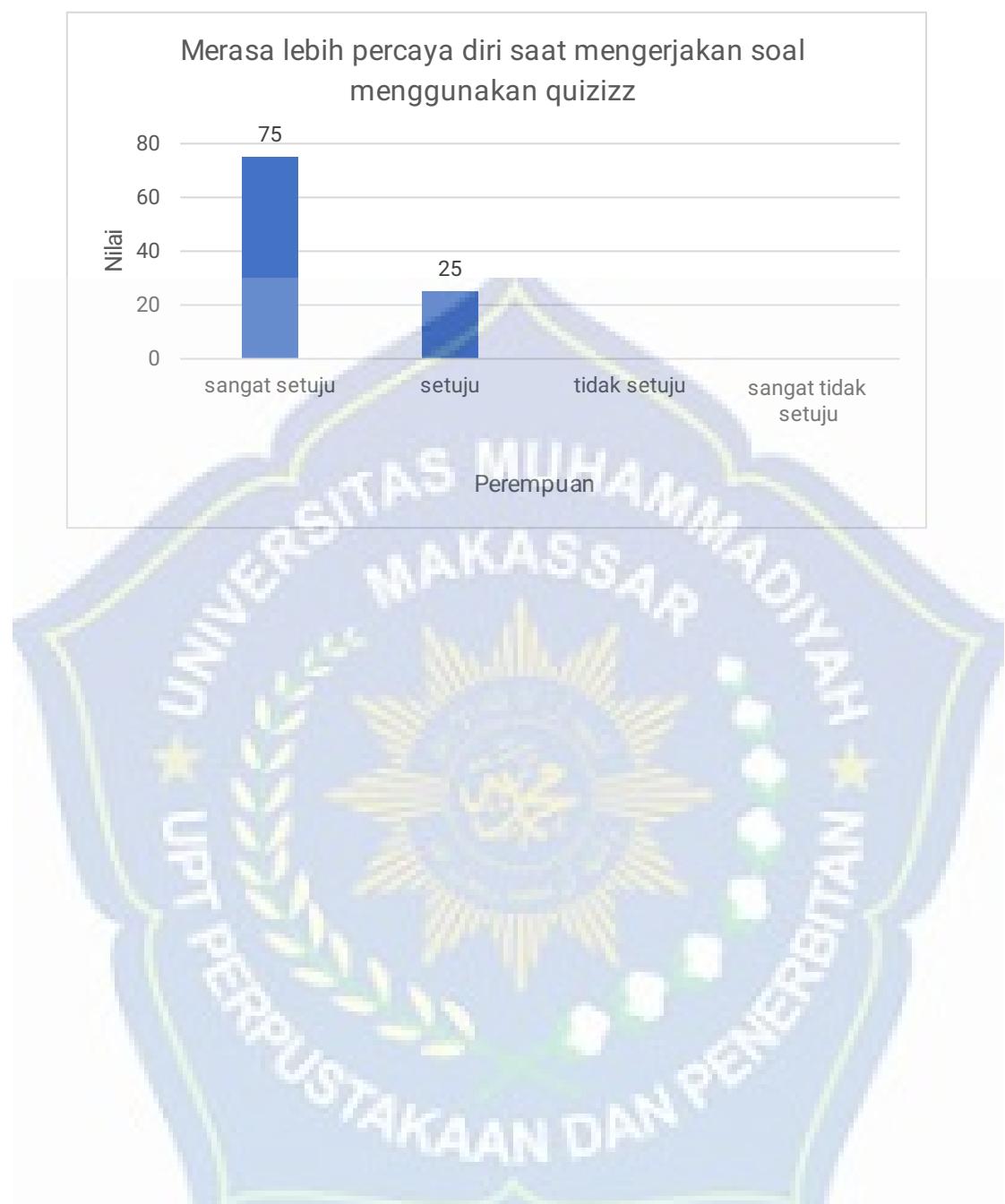
Faktor lain yang berkaitan dengan motivasi adalah kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dalam proses belajar kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Attention) adalah konsentrasi lebih terjaga karena quizizz menarik perhatian siswa. Pada siswa perempuan, sebanyak 52,4% menyatakan "sangat setuju" dan 47,6% "setuju" bahwa mereka merasa

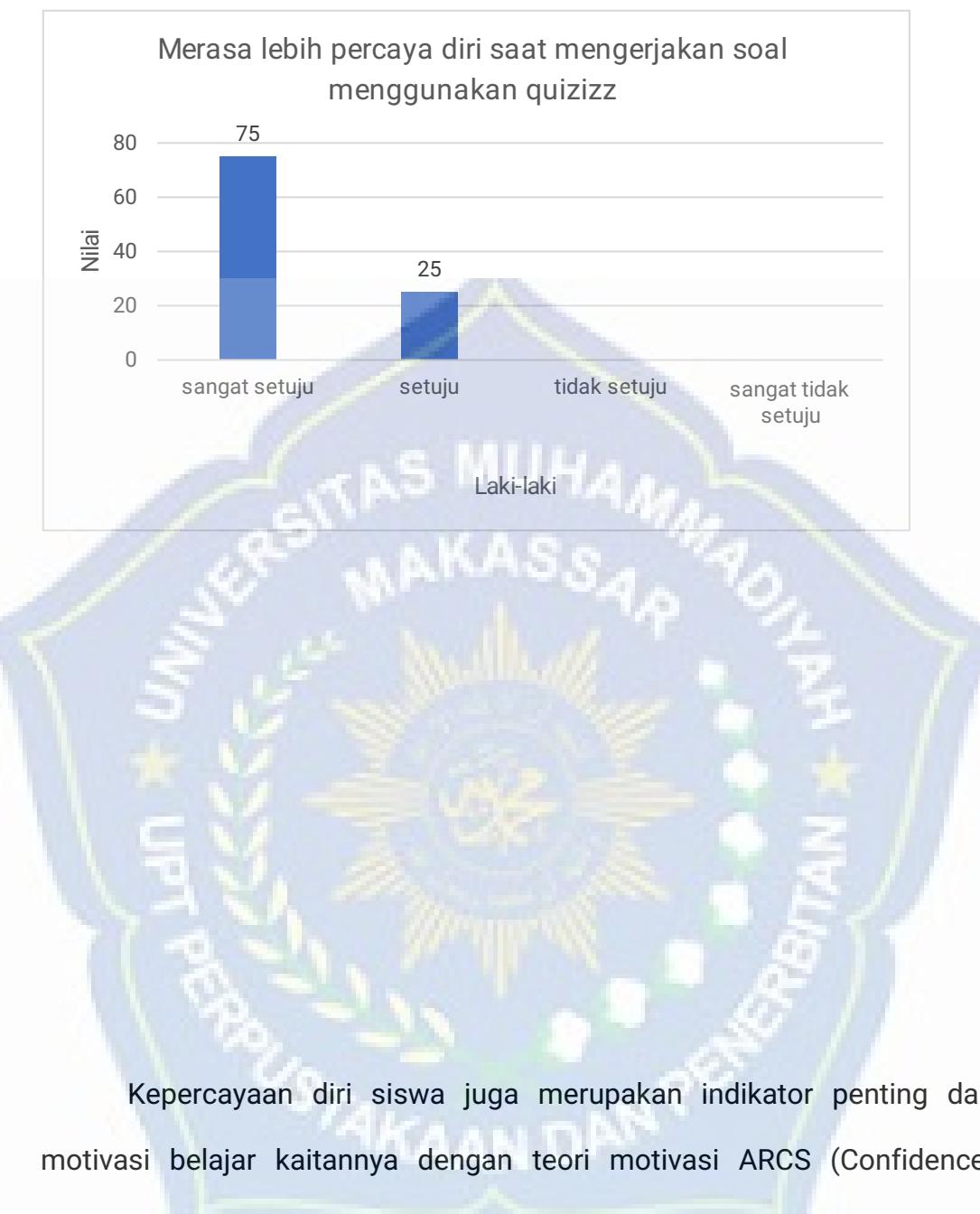
lebih mudah berkonsentrasi ketika belajar PPKn menggunakan Quizizz. Sedangkan siswa laki-laki menunjukkan pola yang sedikit berbeda, dengan 62,5% "setuju" dan 37,5% "sangat setuju". Data ini mengindikasikan bahwa fitur interaktif pada Quizizz seperti batasan waktu, poin, dan leaderboard dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengerjakan soal dan memahami materi.

**Tabel 4.10 merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal menggunakan quizizz**

*Frequencies for merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal menggunakan quizizz*

Jenis Kelamin	merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal menggunakan quizizz	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	11	52.4	52.4	52.4
	4	10	47.6	47.6	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	5	62.5	62.5	62.5
	4	3	37.5	37.5	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		





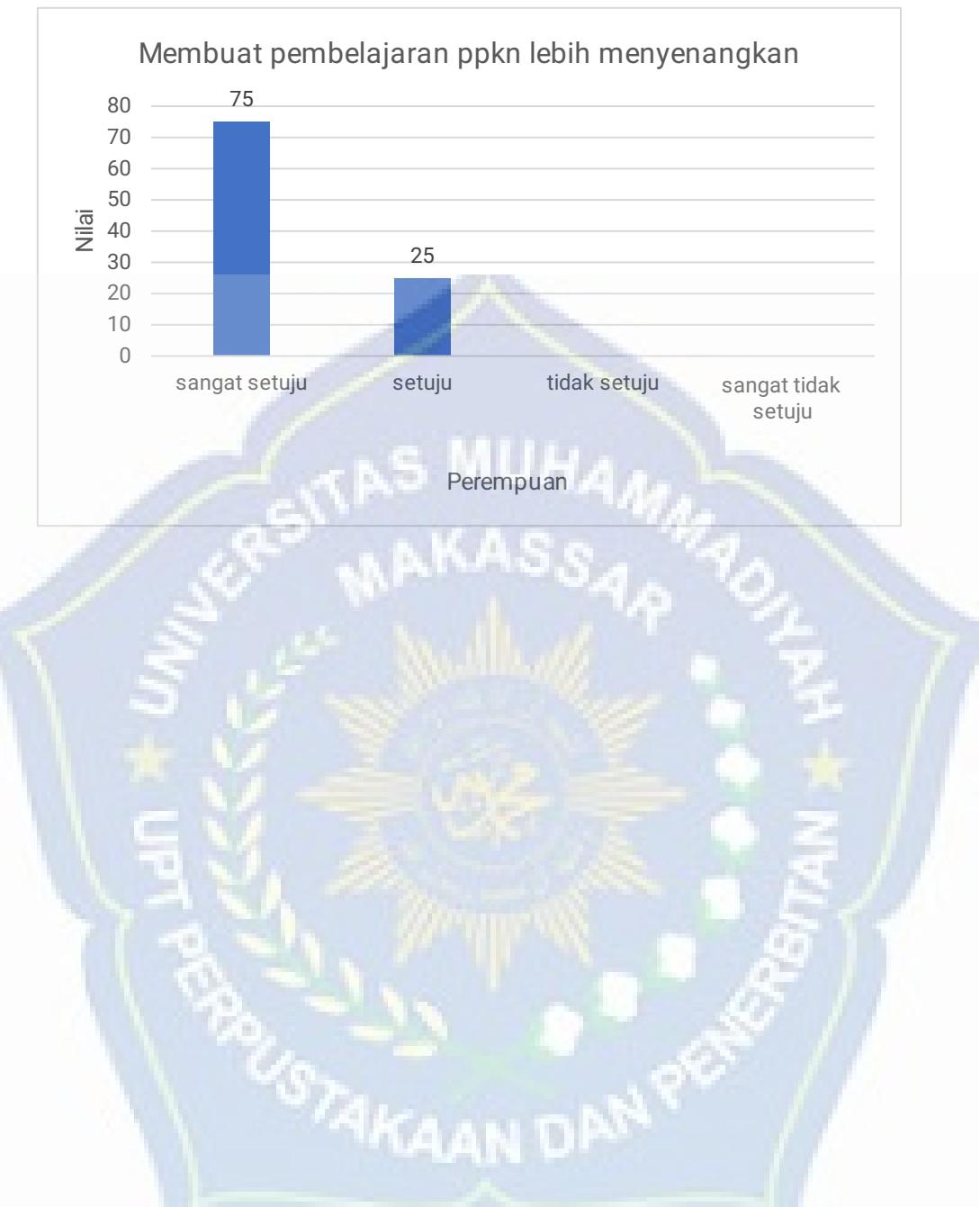
Kepercayaan diri siswa juga merupakan indikator penting dari motivasi belajar kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Confidence) adalah latihan dengan quizizz meningkatkan rasa percaya diri menghadapi soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa perempuan terbagi hampir seimbang, yakni 52,4% menyatakan "setuju" dan 47,6% "sangat setuju" merasa lebih percaya diri ketika mengerjakan soal menggunakan Quizizz. Sedangkan pada siswa laki-laki, mayoritas (62,5%) menyatakan "setuju"

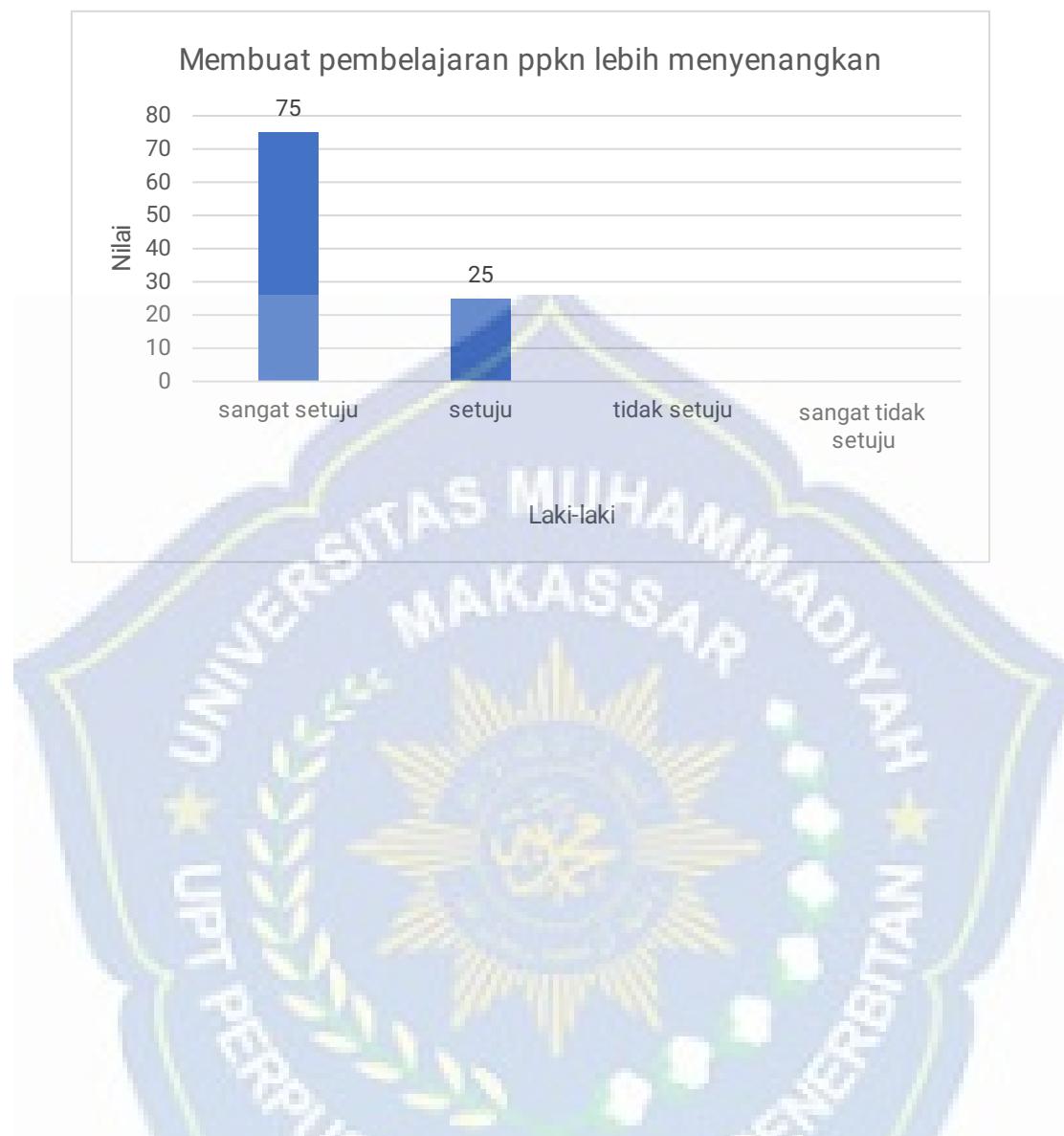
dan sisanya 37,5% “sangat setuju”. Hal ini membuktikan bahwa melalui mekanisme permainan, siswa merasa lebih tertantang namun tetap percaya diri karena soal disajikan dengan cara yang lebih menarik dan tidak menegangkan.

**Tabel 4.11 membuat pembelajaran ppkn lebih menyenangkan**

*Frequencies for membuat pembelajaran ppkn lebih menyenangkan*

Jenis Kelamin	membut pembelajaran ppkn lebih menyenangkan	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	9	42.9	42.9	42.9
	4	12	57.1	57.1	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	3	37.5	37.5	37.5
	4	5	62.5	62.5	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		





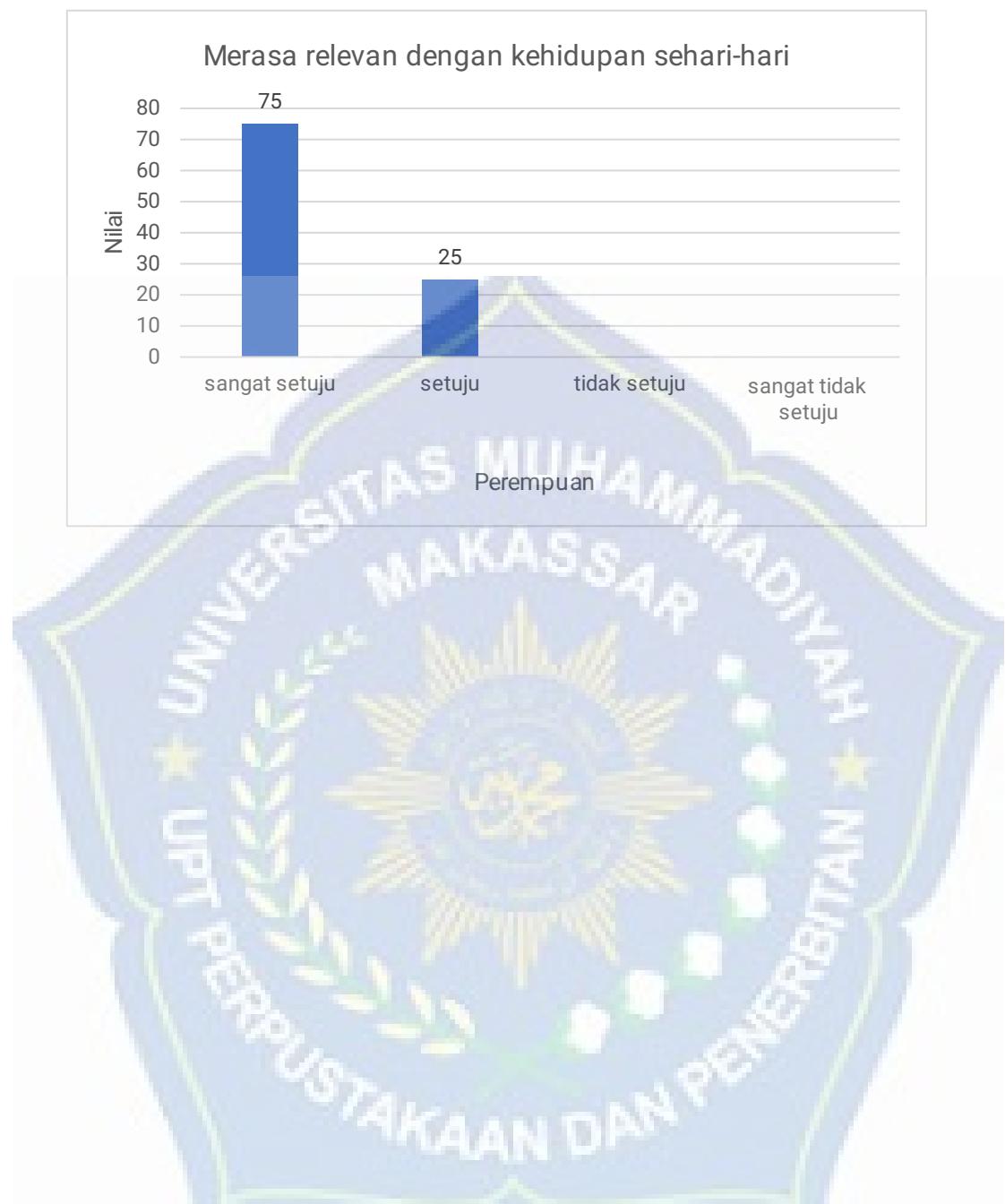
Motivasi intrinsik siswa juga tercermin dari persepsi mereka terhadap kesenangan dalam belajar kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Satisfaction) adalah kepuasan muncul karena belajar terasa fun, seperti bermain. Sebanyak 57,1% siswa perempuan menyatakan "sangat setuju" bahwa Quizizz membuat pembelajaran PPKn lebih menyenangkan, sedangkan sisanya 42,9% berada pada kategori "setuju". Pada siswa laki-laki, 62,5% "sangat setuju" dan 37,5% "setuju". Temuan ini menunjukkan

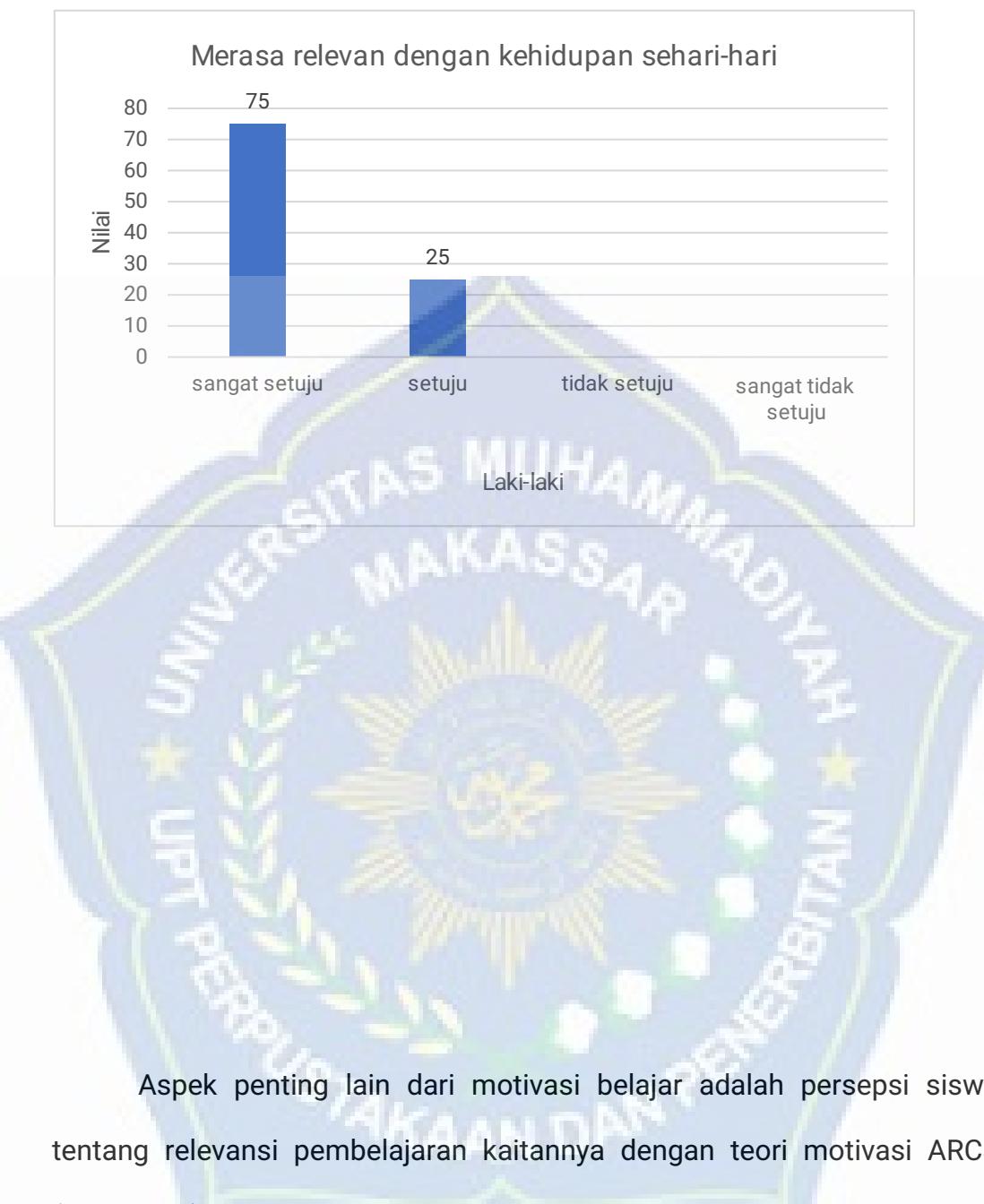
bahwa baik laki-laki maupun perempuan merasakan adanya peningkatan kesenangan dalam belajar dengan menggunakan Quizizz. Kesimpulannya, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, variatif, dan tidak monoton, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa.

**Tabel 4.12 merasa relevan dengan kehidupan sehari-hari**

*Frequencies for merasa relevan dengan kehidupan sehari-hari*

Jenis Kelamin	merasa relevan dengan kehidupan sehari-hari	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	13	61.9	61.9	61.9
	4	8	38.1	38.1	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	5	62.5	62.5	62.5
	4	3	37.5	37.5	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		





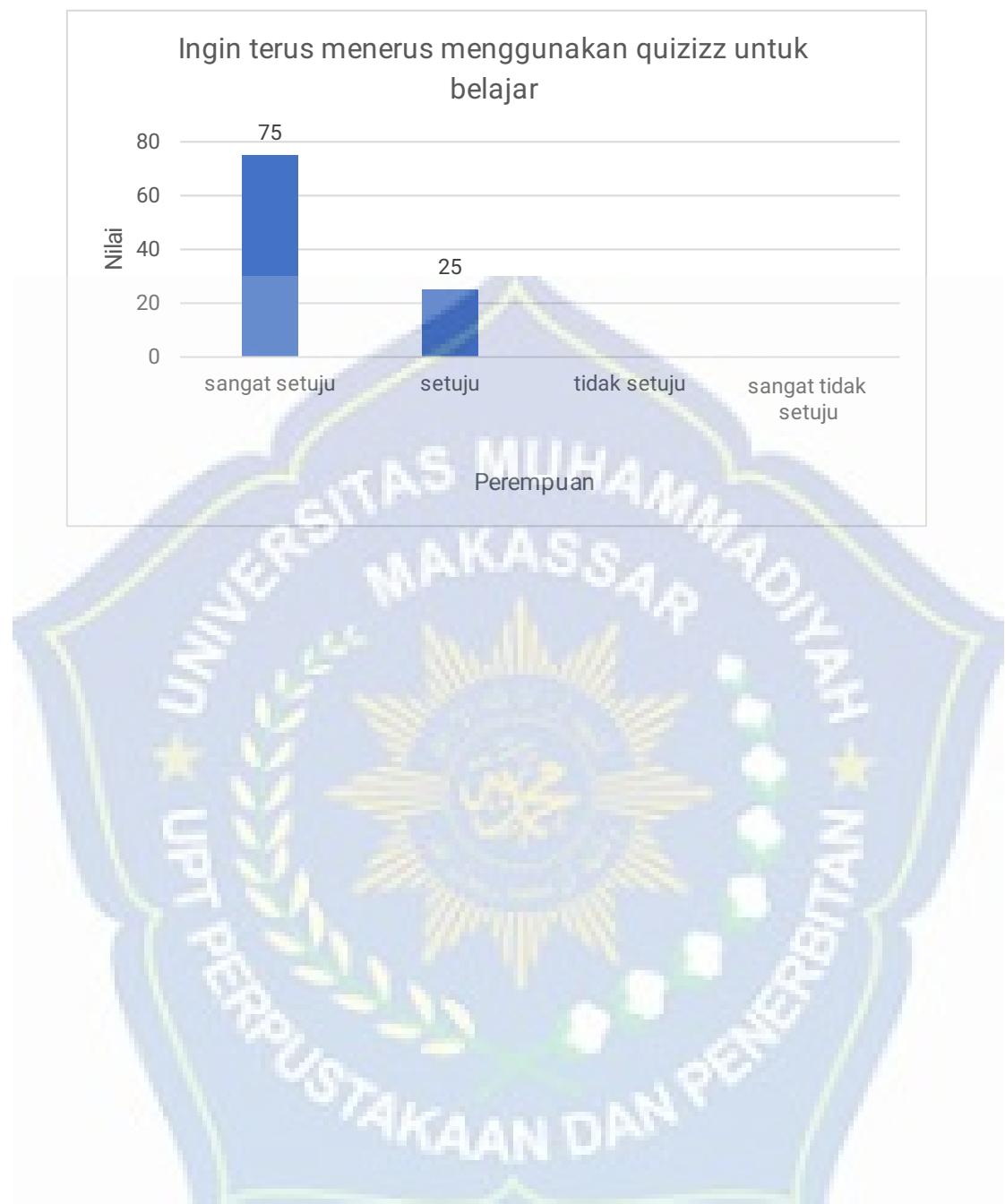
Aspek penting lain dari motivasi belajar adalah persepsi siswa tentang relevansi pembelajaran kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Revelence) adalah materi terasa dekat dengan realitas siswa, meningkatkan makna belajar. Pada tabel, terlihat bahwa sebagian besar siswa perempuan (61,9%) merasa "setuju" dan 38,1% "sangat setuju" bahwa pembelajaran PPKn dengan Quizizz relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada siswa laki-laki, mayoritas (62,5%)

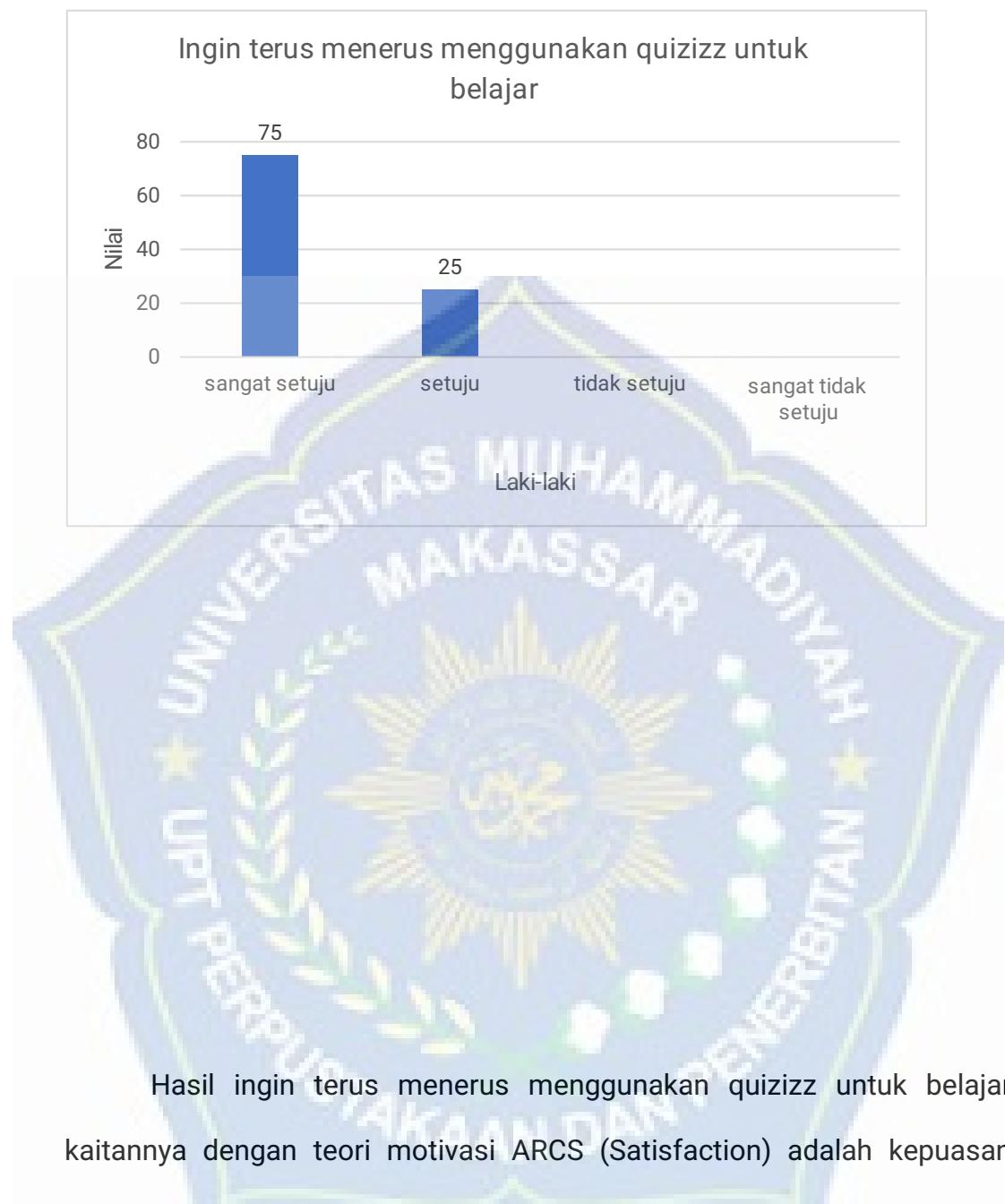
menyatakan “setuju” dan sisanya 37,5% “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya menambah kesenangan belajar, tetapi juga membantu siswa memahami bahwa materi PPKn memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mendorong motivasi belajar yang lebih bermakna.

**Tabel 4.13 ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar**

*Frequencies for ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar*

Jenis Kelamin	ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perempuan	3	13	61.9	61.9	61.9
	4	8	38.1	38.1	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	21	100.0		
Laki-laki	3	2	25.0	25.0	25.0
	4	6	75.0	75.0	100.0
	Missing	0	0.0		
	Total	8	100.0		





Hasil ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar kaitannya dengan teori motivasi ARCS (Satisfaction) adalah kepuasan mendorong motivasi jangka panjang untuk terus belajar dengan quizizz, analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, baik laki-laki maupun perempuan, memiliki keinginan untuk terus menggunakan Quizizz dalam kegiatan belajar. Pada siswa perempuan, 61,9% menyatakan "setuju" (kategori 3) dan 38,1% "sangat setuju" (kategori 4) bahwa mereka ingin

terus memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran. Sementara itu, pada siswa laki-laki, persentase yang “sangat setuju” (75%) lebih tinggi dibandingkan dengan yang “setuju” (25%). Data ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam mengekspresikan keinginan untuk melanjutkan penggunaan Quizizz dibandingkan siswa perempuan. Hal ini dapat dimaknai bahwa aspek gamifikasi dalam Quizizz memberikan tantangan serta keseruan yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa laki-laki yang cenderung menyukai persaingan.

### C. Pembahasan

#### 1. Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui angket dan observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah penggunaan Quizizz dibandingkan sebelum penggunaannya. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena Quizizz menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Sardiman (2016) yang menyatakan bahwa motivasi dapat meningkat apabila proses pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna, menantang, serta menumbuhkan rasa senang

pada peserta didik. Quizizz dengan fitur poin, peringkat, dan desain visual yang menarik mampu menghadirkan nuansa belajar yang tidak monoton.

Teori yang paling mendukung di motivasi belajar adalah teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh John Keller (1987) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dan dipertahankan melalui empat komponen utama, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Pertama, Attention menekankan pentingnya menarik serta mempertahankan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif, variasi metode, maupun penyajian materi yang menimbulkan rasa ingin tahu. Kedua, Relevance berarti pembelajaran harus memiliki keterkaitan dengan kebutuhan, pengalaman, dan tujuan siswa, sehingga mereka merasa bahwa apa yang dipelajari berguna bagi kehidupan sehari-hari maupun masa depan mereka. Ketiga, Confidence menekankan pada upaya membangun kepercayaan diri siswa melalui tujuan belajar yang jelas, tantangan yang sesuai, serta pemberian umpan balik yang positif sehingga siswa merasa mampu mencapai keberhasilan. Keempat, Satisfaction menunjukkan bahwa siswa perlu merasakan kepuasan setelah belajar, baik berupa penghargaan eksternal seperti pujian dan nilai, maupun penghargaan intrinsik berupa rasa bangga dan puas atas

pencapaiannya. Dengan penerapan keempat aspek ARCS tersebut, proses pembelajaran akan lebih menarik, bermakna, membangun kepercayaan diri, serta menimbulkan kepuasan belajar, sehingga motivasi siswa dapat meningkat secara optimal.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal secara langsung juga membuat mereka merasa lebih dihargai. Hal ini berbeda dengan metode ceramah atau diskusi biasa, di mana tidak semua siswa berani tampil aktif. Dengan demikian, media Quizizz dapat dikatakan efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn yang sering dianggap kurang menarik.

## 2. Faktor Pendukung Penggunaan Media Quizizz

Keberhasilan penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tidak terlepas dari adanya faktor pendukung yang berpengaruh. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain:

- a. Ketersediaan Sarana dan Prasarana
- b. Kesiapan Guru dalam Menguasai Teknologi
- c. Fitur Aplikasi Quizizz yang Menarik
- d. Dukungan Sekolah

Dengan adanya faktor pendukung tersebut, implementasi Quizizz menjadi lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi motivasi

belajar siswa.

### 3. Faktor Penghambat Penggunaan Media Quizizz

Selain faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan yang dihadapi dalam penerapan Quizizz, antara lain:

- a. Keterbatasan Jaringan Internet
- b. Kendala Teknis pada Perangkat
- c. Perbedaan Kemampuan Siswa dalam Mengoperasikan Teknologi
- d. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Meskipun terdapat hambatan tersebut, guru dan siswa tetap mampu beradaptasi sehingga penggunaan Quizizz tetap memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Hambatan yang muncul lebih bersifat teknis dan dapat diminimalisir melalui strategi pengelolaan kelas yang baik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan media quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn di MAN 1 Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari adanya peningkatan signifikan skor motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media quizizz. Sebelum perlakuan, rata-rata skor motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang, sedangkan sesudah perlakuan menikmati ke kategori tinggi.
2. Media quizizz mampu meningkatkan berbagai aspek motivasi belajar, seperti semangat belajar, partisipasi aktif dalam kelas,

ketertarikan terhadap materi, serta semangat kompetisi siswa melalui sistem skor dan peringkat.

3. Faktor pendukung keberhasilan penggunaan media quizizz seperti tersedianya perangkat teknologi (hp dan internet), kesiapan dalam mengelola media digital, serta respon positif siswa terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
4. Faktor penghambat yang ditemukan selama penelitian meliputi kendalateknis seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat (hp) bagi sebagian siswa, serta kurangnya pengawasan langsung selama kuis berlangsung yang berpotensi mengurangi kejujuran siswa dalam menjawab soal.

#### B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menyesuaikan materi dan karakteristik siswa
2. Bagi sekolah, penting untuk memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan pelatihan tik bagi guru, agar penerapan media digital dapat

berjalan maksimal.

3. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan media pembelajaran digital secara positif dan mandiri dalam meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran.
4. Bagi peneliti lainnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup peneliti, baik dari segi jumlah responden, waktu perlakuan, maupun pengaruh media quizizz terhadap aspek lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, atau sikap sosial siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Andriani, R. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa ( Learning motivation as determinant student learning*

- outcomes* ). 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aplikasi, P., Sattar, M., & Amin, F. H. (2021). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penggunaan Aplikasi*. 3(3), 95–102.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. 8, 261–272.
- Dinata, M. R. K., Syafruddin, & Septiana, S. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(1), 1–23.
- Eddison, A. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PANCASILA PADA GURU MGMP PPKn SMA / SMK*. 6(1), 2–10.
- Fauza, H. D. (2015). Konsep Dasar Motivasi. *Diakses Dari: Http://Eprints. Dinus. Ac. Id/14531/1* ..., 42–53. [http://eprints.dinus.ac.id/14531/1/\[Materi\]\\_Desy\\_Herma\\_Fauza,\\_SE.\\_MM\\_-\\_BAB\\_10.\\_MOTIVASI.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/14531/1/[Materi]_Desy_Herma_Fauza,_SE._MM_-_BAB_10._MOTIVASI.pdf)
- Hikmat, Hermawan, E., Aldim, & Irwandi. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Survey Online. *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, 1–7. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30625/>
- Journal, L. (2017). *Lantanida Journal*, 5(2).
- Khoirun Nisa'. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Peer Tutoring dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa di

- SMPN 2 Semen Kediri tahun pelajaran 2016/2017. *Thesis*, 8–31.
- Kusumawati, E. (2023). Efektivitas Kerja Guru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1487–1492. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1578>
- Lutfiawati, S., & Islam, P. P. (2020). *Motivasi belajar dan prestasi akademik*. 10.
- Meningkatkan, D., & Belajar, H. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Moekhtar, I., Farikha, M. S., Fatonah, N., Christpurwanto, O. I., Wardani, R. J. K., & Qanitah, R. K. (2022). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Sebagai Pembinaan Bela Negara Non-Militer Bagi Generasi 5.0. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1660–1668.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 10–11.
- Pusparani, H., & Pd, M. (2020). *MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON SDN Guntur Kota Cirebon , PENDAHULUAN* Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran k. 2, 269–279.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. 4, 163–172.

Sinaga, A. M., Pandiangan, N. L., & Perangin-angin, R. B. B. (2022).

*Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn Dalam Meningkatkan Semangat Kebangsaan. 2022(14), 224–231.*

Studi, P., Pancasila, P., Keguruan, F., Sultan, U., Tirtayasa, A., Serang, K., &

Banten, P. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Media Web Sanggar Belajar ( Studi Deskriptif pada kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Serang ). 1(2), 354–363.*

Susan Fitriasari, R. Y. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Hidup Siswa. *Konferensi Nasional Kewarganegaraan III, November, 167–175.*

<https://core.ac.uk/download/pdf/154347506.pdf>

Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi :62, 13(4), 14–23.*

A

M

P

I

R

A

N



## PEDOMAN ANGKET

Nama : Nilam Atika Sari

Nim : 105431101521

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
pada Pembelajaran PPKn Studi Kasus : MAN 1 Kota Makassar

Sesudah menggunakan media quizizz

Petunjuk :

Bacalah pernyataan berikut dan pilih pernyataan sesuai dengan keadaanmu

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa antusias saat belajar ppkn menggunakan quizizz				
2	Saya merasa senang dan termotivasi saat mengerjakan soal di quizizz				
3	Saya menjadi lebih aktif dan tidak cepat bosan saat belajar ppkn menggunakan quizizz				
4	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi di quizizz				
5	Saya lebih suka belajar ppkn dengan menggunakan quizizz dari pada media lainnya				
6	Saya merasa lebih mudah berkonsentrasi saat belajar ppkn dengan quizizz				
7	Saya merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal ppkn setelah menggunakan quizizz				
8	Quizizz membuat pembelajaran ppkn menjadi lebih menyenangkan				
9	Saya merasa quizizz relevan dengan kehidupan sehari-hari				
10	Saya ingin terus menerus menggunakan quizizz untuk belajar ppkn di masa depan				

## PEDOMAN LEMBAR OBSERVASI

Judul Penelitian: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn (Studi Kasus MAN 1 Kota Makassar)

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : .....

Hari/Tanggal : .....

### A. Tujuan

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Quizizz, khususnya dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa.

### B. Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak
1	Perhatian	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan instruksi penggunaan quizizz		
2	Partisipasi	Siswa aktif mengikuti permainan quizizz dengan menjawab soal		
3	Antusiasme	Siswa terlihat bersemangat/senang saat menggunakan quizizz		
4	Kerja sama	Siswa berdiskusi atau membantu teman saat menghadapi soal		
5	Ketekunan	Siswa tetap berusaha menjawab soal meskipun sulit		
6	Kedisiplinan	Siswa mematuhi aturan penggunaan quizizz tanpa berbuat curang		
7	Tanggung jawab	Siswa menyelesaikan seluruh soal sampai akhir permainan		
8	Interaksi dengan guru	Siswa bertanya/menjawab pertanyaan guru terkait quizizz		
9	Kompetisi positif	Siswa berusaha meraih skor terbaik dengan cara yang sehat		
10	Refleksi	Siswa menunjukkan kesadaran terhadap hasil (bangga/evaluasi diri)		

C. Keterangan

Ya = Perilaku muncul.

Tidak = Perilaku tidak muncul.

D. Catatan Observasi





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp. (0411) 888177/880152 (fax)  
Email: [lp3m@unismuh.ac.id](mailto:lp3m@unismuh.ac.id)  
Web: <http://lp3m.unismuh.ac.id>

Nomor : 0487 / FKIP / A.4-II / VII / 1447/2025

Lamp : 1 Rangkap Proposal

Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
Ketua LP3M Unismuh Makassar  
Di,

Tempat

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan dengan sebenarnya bahwa benar mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Nilam Atika Sari
NIM	:	105431101521
Prodi	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat	:	Bulukumba
No. HP	:	0882022747374
Tgl Ujian Proposal	:	31 Mei 2025

akan mengadakan penelitian dan atau pengambilan data dalam rangka tahapan proses penyelesaian Tugas Akhir Kuliah (Skripsi) dengan judul : "Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn: Studi Kasus MAN 1 Kota Makassar"

Demikian Surat Pengantar ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, atas perhatian dan kerjasamanya ucapan terima kasih

Jazaakumullahi Khaeran Katsiraan.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

08 Muharram 1446 H

Makassar

03 Juli 2025







PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulseprov.go.id> Email : [ptsp@sulseprov.go.id](mailto:ptsp@sulseprov.go.id)  
Makassar 90231

Normor	: 16126/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan
Perihal	: Izin penelitian	di- Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 52/LP3M/05/C.4-VIII/VII/1447/2025  
tanggal 07 Juli 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	: NILAM ATIKA SARI
Nomor Pokok	: 105431101521
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI,  
dengan judul :

**"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN : STUDI KASUS MAN 1 KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 16 Juli s/d 16 September 2025

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud  
dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 08 Juli 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

ASRUL SANI, S.H., M.Si.

Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)

Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Pertinggal.







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 31 MEI 1496 bertepatan tanggal 31 / MEI / 2025 bertempat di ruang PRODI PPKN kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

EFektifitas Penggunaan Media QUIZIZZ Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN: Studi Kasus MAN 1 KOTA MAKASSAR

Dari Mahasiswa :

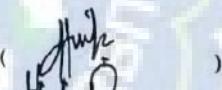
Nama : NILAM ATIKA SARI  
 Stambuk/NIM : 105431101521  
 Jurusan : PPKN  
 Alamat/Telp : BULUKUMBA

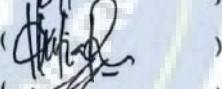
Dengan penjelasan sebagai berikut :

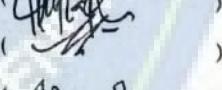
Berdasarkan hasil ujian dan Persetujuan Penguji, maka Proposal Skripsi tersebut :

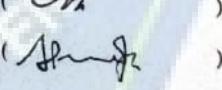
1. DAPAT DILANJUTKAN dengan Judul Tetap \*
2. DAPAT DILANJUTKAN dengan Merevisi Judul (Sesuai Catatan Tim Penguji) \*
3. DAPAT DILANJUTKAN dengan Merevisi Sebagian isi Proposal (Sesuai Catatan Tim Penguji) \*
4. DITOLAK dan harus Menyusun Proposal Skripsi Ulang, Kemudian Ujian Lagi \*
5. \_\_\_\_\_

Disetujui Oleh

Ketua Tim Penguji : AULIA ANDIKA RUKMAN SH., MH (  )

Penguji I : DR. AINDAH AINUN MUTIARA SPd, MPd (  )

Penguji II : DR. SUARDI, S.Pd., M.Pd (  )

Penguji III : AKBAR ABA, SPd., M.Ed (  )

Catatan :

Lingkari salah satu yang bertanda bintang (\*)

Makassar, Sabtu, 31 MEI, 2025  
 Ketua Program Studi

  
 DR. AULIA R. S.Pd., M.Pd  
 NBM. 98841



.....

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : NILAM ATIKA SARI

Nim : 10543101571

Prodi : PPKN

Judul : EFEKTIVITAS Penggunaan Media Quizizz dalam meningkatkan  
motivasi Belajar siswa dalam Pembelajaran PPKN: studi kasus  
MAN 1 kota makassar

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
1	Akbar Abo. S.Pd. M.Ed.	- Metode Penelitian - Instrumen	
2	Auniai Andika Rukman, SH., MH	METODE PENELITIAN KUANTITATIF	
3	Pr. Suardi, S.Pd., M.Pd	- Kajian teori - model Pembelajaran - indikator penanda	
4	Dr. Indah Ainiun Muliara, S.Pd.M.Pd	- Latar Belakang - RM - Metode - Penelitian Terdahulu / Pendekar	

Makassar, Rabu, 18 Juni ..... 2025

Ketua Program Studi

(Dr. Mulyadi, S.Pd., M.Pd.)  
NIM. 908 961

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN INSTRUMEN PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa: Nilam Atika Sari NIM : 105431101521 Program Studi : PPKn	Nama Pembimbing I: Dra. Jumiatu Nur, M.Pd N I D N : 0908066702
---	--

**Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn : Studi Kasus MAN 1 Kota Makassar**

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	22/07/2025	perbaiki lembar soal	Jk
2.	29/07/2025	perbaiki lembar soal	Jk
3.	04/08/2025	perbaiki lembar soal	Jk
4.	16/08/2025	perbaiki lembar soal	Jk
5.	20/08/2025	perbaiki lembar soal	Jk
6.	27/08/2025	ACC	Jk

**Catatan:**

1. Kartu konsultasi diisi secara lengkap, dilampirkan saat seminar.
2. Konsultasi minimal 6 x

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN INSTRUMEN PEMBIMBING II**

Nama Mahasiswa : Nilam Atika Sari	Nama Pembimbing II : Akbar Aba, S.Pd, M.Ed.
NIM : 105431101521	N I D N : 0929119602
Program Studi : PPKn	

Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ada Pembelajaran PPKn : Studi Kasus MAN I Kota Makassar

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	21/07/2025	Perbaikan Penulisan Huruf kapital	h
2.	28/07/2025	Perbaiki Profil Sekolah	h
3.	05/08/2025	Tambahkan Surana & Kasurah	h
4.	18/08/2025	Perbaikan Huruf Penulisan	h
5.	22/08/2025	Perbaikan Huruf Tasp	h
6.	Selasa 26/08/2025	ACC	h

Catatan:

1. Kartu konsultasi diisi secara lengkap, dilampirkan saat seminar.
2. Konsultasi minimal 6 x

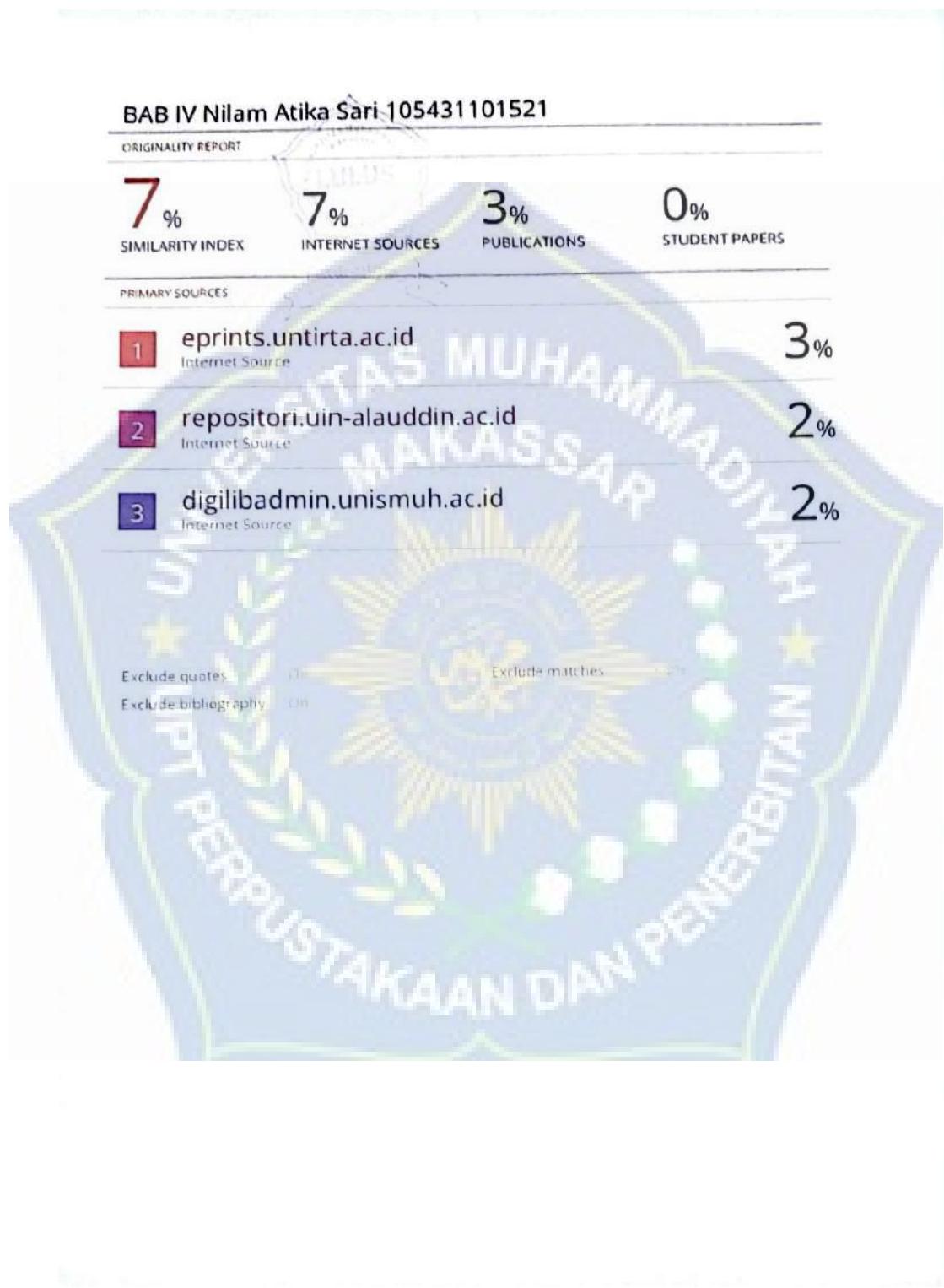














## DOKUMENTASI



Kegiatan observasi awal



Kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media quizizz



Kegiatan penggunaan media quizizz



PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN  
AMIKOM

Kegiatan pengisian angket



Kegiatan foto bersama kelas XII MIPA 6



Kegiatan foto bersama guru PPKn



## RIWAYAT HIDUP



**Nilam Atika Sari**, Lahir pada tanggal 19 Maret 2003 di Kabupaten Bulukumba. Merupakan anak pertama dari pasangan Ayahanda Fahmi Syam dan Ibunda Megawati. Penulis mulai memasuki dunia pendidikan Sekolah Dasar di SD 134 Kalumpang pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 33 Bulukumba selama tiga tahun. Kemudian pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 9 Bulukumba selama tiga tahun dan berhasil menamatkan studi di sekolah tersebut pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan studi kejenjang perguruan tinggi Sarjana 1 (S1) melalui jalur seleksi penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB) Pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.