

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI KAKAP**

T E S I S

OLEH

**AJENG PURWANTI
NIM. F2191191006**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2022**

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI KAKAP**

T E S I S

OLEH

AJENG PURWANTI
NIM. F2191191006

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Magister Pendidikan Ekonomi



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI KAKAP**

AJENG PURWANTI
NIM. F2191191006

Disetujui

Pembimbing I



Dr. H. Achmadi, M.Si
NIP. 196611271992031001

Pembimbing II



Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP. 196401201990021001

**Disahkan
Dekan,**

**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 3 SUNGAI KAKAP

AJENG PURWANTI

NIM F2191191006

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Achmadi, M.Si
NIP. 196611271992031001

Pembimbing II



Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP. 196401201990021001

Penguji I



Prof. Dr. H. Junaidi H.M., M.Pd
NIP.195603071987031001

Penguji II



Dr. Maria Ulfah, M.Si
NIP.196202261987032008

Mengetahui Ketua Program Studi,



Dr. Nuraini Asriati, M.Si
NIP. 196310031989032003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ajeng Purwanti

NIM : F2191191006

Jurusan : Magister Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar - benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Ajeng Purwanti

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengaruh Penerapan Pembelajaran Online Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI ekonomi IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap (2) untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran online terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ekonomi. IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap (3) Untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran online di kelas XI ekonomi IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif berupa penelitian ex post facto. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dengan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran online menggunakan aplikasi quizizz cukup aktif dengan persentase aktif sebesar 37,36%. Sedangkan untuk motivasi belajar siswa dengan pembelajaran online juga cukup aktif dengan persentase 36,98%. sedangkan hasil belajar siswa selama pembelajaran online cukup rendah, karena rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran ekonomi adalah 59,32. Adapun pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar terdapat pengaruh aktivitas pembelajaran online terhadap hasil belajar siswa dengan hasil perhitungan regresi $F_{reg} > F_{tabel} = 2,01 > 1,5343$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dikategorikan cukup signifikan, dimana dari perhitungan regresi $F_{reg} > F_{tabel} = 4,74 > 2,20$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran daring, Motivasi belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

*This research is entitled The Effect of Online Learning Application on Students' Motivation and Learning Outcomes in Economics Subject Class XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap. This study aims (1) to determine the effect of the application of online learning on the learning motivation of economic class XI social studies students at SMA Negeri 3 Sungai Kakap (2) to determine the effect of the application of online learning on the economics learning outcomes of economic class XI students. Social Studies at SMA Negeri 3 Sungai Kakap (3) To find out the activities of students during the online learning process in class XI social studies economics at SMA Negeri 3 Sungai Kakap. The research method used is quantitative research in the form of ex post facto research. Sources of data in this study obtained by questionnaires and documentation. The results of this study indicate that online learning activities using the quizizz application are quite active with an active percentage of 37.36%. Meanwhile, students' learning motivation with online learning is also quite active with a percentage of 36.98%. while student learning outcomes during online learning are quite low, because the average learning outcomes obtained in economics subjects are 59.32. As for the effect of online learning on learning outcomes, there is an influence of online learning activities on student learning outcomes with the results of the regression calculation $F_{reg} > F_{table} = 2.01 > 1.5343$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Furthermore, the influence of learning motivation on student learning outcomes is categorized quite significant, where from the calculation of the regression $F_{reg} > F_{table} = 4.74 > 2.20$ where H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that online learning has an effect on students' motivation and learning outcomes
More about this source textSource text required for additional translation information.*

Keywords: *online learning, learning motivation, learning outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap”.

Penyusunan tesis ini diajukan untuk diseminarkan dalam rangka penyusunan tesis pada Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.

Tidak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah banyak memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini, yaitu:

1. Dr. H. Achmadi, M.Si, selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan tesis.
2. Dr. Husni Syahrudin, M.Si, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan berbagai masukan selama proses penyusunan tesis.
3. Rahmat, S.Pd, selaku Kepala SMA Negeri 3 Sungai Kakap
4. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
5. Dosen dan staf akademik Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
6. Orang-orang tersayang ku, keluarga serta para sahabat yang telah mendukung secara moril dan materil.

7. Semua pihak yang turut memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam penulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran tesis ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Pontianak, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup.....	8
1. Variabel Penelitian	8
2. Definisi Operasional.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Teori.....	16
B. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel	42
C. Teknik pengumpulan Data.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data.....	56
B. Hasil Analisis Data.....	62
C. Pengujian Hipotesis.....	74

D. Pembahasan	77
E. Kelemahan Dalam Penelitian	101
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Pilihan Jawaban Yang Digunakan Dalam Skala <i>Likert</i> ...	45
Tabel 3.2	: Uji Validitas Soal Variabel X (Pembelajaran Daring)	46
Tabel 3.3	: Uji Validitas Soal Variabel Y ₁ (Motivasi Belajar).....	47
Tabel 3.4	: Uji Validitas Soal Variabel Y ₂ (Hasil Belajar)	48
Tabel 3.5	: Uji Reliabilitas Data Variabel X	49
Tabel 3.6	: Uji Reliabilitas Data Variabel Y ₁	49
Tabel 3.7	: Uji Reliabilitas Data Y ₂	49
Tabel 3.8	: Interpretasi Persentase Nilai	50
Tabel 4.1	: Rekapitulasi Jawaban Siswa Pada Variabel X.....	56
Tabel 4.2	: Interpretasi Persentase Varibale x	57
Tabel 4.3	: Rekapitulasi Jawaban Peserta Didik Pada Variabel Y ₁ ...	58
Tabel 4.4	: Inerpreasi Persentase Variabel Y ₁	59
Tabel 4.5	: Data Hasil Ulangan Semester 1 Siswa Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 3 Sungai Kakap.....	60
Tabel 4.6	: Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogrov-Smirnov Test</i> ...	63
Tabel 4.7	: Uji Linearitas Pembelajaran Daring dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa	64
Tabel 4.8	: Uji Linearitas Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	65
Tabel 4.9	: Uji Heteroskedastisitas	66
Tabel 4.10	: Uji Multikolinearitas	68
Tabel 4.11	: Persamaan Regresi Berganda.....	69
Tabel 4.12	: Keberartian Persamaan Regresi Berganda.....	70
Tabel 4.13	: Koefisien Korelasi Parsial	71
Tabel 4.14	: Koefisien Determinasi (X).....	72
Tabel 4.15	: Koefisien Determinasi (Y ₁)	73
Tabel 4.16	: Koefisien Determinasi (Y ₂)	74
Tabel 4.17	: Hasil Regresi Hipotesis Pertama	75

Tabel 4.18 : Hasil Regresi Hipotesis Kedua	76
Tabel 4.19 : Hasil Hipotesis Regresi Ketiga	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Edaran Pemerintah No 4 Tahun 2020	90
Lampiran 2 : Kisi-kisi Angket Pembelajaran Daring.....	93
Lampiran 3 : Angket Respon Pembelajaran Daring	94
Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Motivasi	96
Lampiran 5 : Angket Respon Motivasi Belajar	97
Lampiran 6 : Sebaran Angket Pembelajaran Daring (X_1).....	98
Lampiran 7 : Sebaran Angket Motivasi Belajar (X_2).....	100
Lampiran 8 : Distriusi Nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%	101
Lampiran 9 : Uji Normalitas Data.....	102
Lampiran 10 : Uji Linearitas Data	103
Lampiran 11 : Uji Heteroskedastisitas	104
Lampiran 12 : Uji Multikolinearitas	105
Lampiran 13 : Uji Regresi Linearitas Berganda	106
Lampiran 14 : Uji Hipotesis	107
Lampiran 15 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Daring	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa, untuk itu sistem pendidikan nasional menjadi parameter yang begitu penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan bangsa Indonesia mampu menjadi negara yang lebih maju, khususnya melalui pengelolaan pendidikan yang tepat guna. Mengingat begitu pentingnya esensi dari pendidikan, maka harus dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab dan terencana. Namun sistem pendidikan perlahan mulai berubah, kegiatan pembelajaran yang ada awalnya dilakukan secara tatap muka dimana guru melakukan proses pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas berganti dengan pembelajaran secara tidak langsung. Hal ini disebabkan karena kondisi dunia terutama di Indonesia mengalami adanya wabah pandemi Covid-19.

Memasuki awal tahun 2020, dunia mengalami musibah dengan adanya wabah Covid-19, virus yang saat ini tengah menjadi topik utama karena penyebarannya yang sangat cepat. Menurut data WHO, virus Covid-19 sudah mewabah hingga 152 negara, termasuk Indonesia. Sebagian besar orang meyakini bahwa penyebaran virus Covid-19 ini bermula ketika seseorang terjangkit virus dari hewan yang diperdagangkan di pasar *seafood* Huanan,

kota Wuhan, provinsi Hubei, China, hingga menyebar ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia.

Wabah Covid-19 berdampak pada berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, politik, budaya dan khususnya dunia pendidikan di Indonesia. Kondisi pandemi covid-19 juga berpengaruh terhadap sistem pembelajaran, terutama terhambatnya proses belajar mengajar. Virus Covid-19 di Indonesia semakin mengancam kesehatan banyak orang, sehingga pemerintah mengambil kebijakan yaitu aktivitas apapun dilakukan di rumah saja.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atas kebijakan pemerintah membuat kebijakan sementara tentang sistem pembelajaran dilakukan dari rumah, dimana guru melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Menurut Pohan (2020), pembelajaran daring disebut juga dengan pembelajaran online atau *distance learning*. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan dimana guru dan siswa tidak harus bertemu secara langsung.

Pembelajaran daring pada mulanya masih bisa diikuti oleh siswa karena mereka tidak perlu datang ke sekolah untuk belajar, namun karena masa pandemi Covid-19 yang berkepanjangan, lama kelamaan menimbulkan kejemuhan bagi siswa, khususnya bagi siswa di SMA Negeri 3 Sungai Kakap. Penulis memperoleh informasi bahwa siswa mulai merasakan munculnya gejala kejemuhan dalam pembelajaran daring, karena banyak faktor yang mempengaruhi seperti kendala jaringan saat sedang melakukan proses belajar

daring, fasilitas yang kurang memadai, banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, serta metode belajar yang digunakan pada saat pembelajaran daring sangat monoton sehingga motivasi belajar siswa menjadi kendor.

Selain itu fakta di lapangan menunjukkan siswa juga kurang memperhatikan jadwal belajarnya sehingga ada beberapa siswa yang terlambat hadir ke ruang *virtual* karena kurangnya disiplin atau teralihkan kepada kegiatan lain. Sehingga dalam pembelajaran daring sangat penting sekali pemberian motivasi belajar bagi siswa serta pengemasan materi yang baik dan inovatif agar dapat menarik siswa untuk aktif belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Emda (2018) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi belajar yang baik.

Seiring berkembangnya teknologi di era globalisasi, guru mencoba melakukan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran selama daring dapat lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi siswa.

Penulis sebagai pelaksana pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dikarenakan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dan tampilannya sangat menarik. Melalui aplikasi ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa bisa merasakan mengerjakan latihan soal dengan cara yang berbeda. Selain itu sebelumnya pembelajaran

hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga terlihat sekali siswa kurang antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* tidak hanya digunakan diakhir pembelajaran sebagai sarana evaluasi proses pembelajaran, namun di tengah-tengah proses pembelajaran aplikasi *Quizizz* juga digunakan sebagai variasi pembelajaran sehingga diharapkan mampu memberikan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran daring.

Motivasi yang kuat dalam diri siswa untuk belajar akan mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar dalam diri siswa, akan mengakibatkan kurang optimalnya hasil belajar yang diperolehnya. Dikatakan demikian karena orang yang tertarik pada hal-hal yang dapat menimbulkan perasaan senang cenderung lebih memperhatikan hal-hal tersebut (Slameto, 2015).

Menurut Sardiman (2012) motivasi berasal dari kata ‘*motivation*’ yang berarti suatu usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi menurut Slavin (1996) *the perspective on collaborate learning focuses primarily on the rewards or goal structures within which students operate* (perspektif pada pembelajaran berkolaborasi berfokus terutama pada penghargaan atau struktur tujuan di mana siswa beroperasi)

Menghadapi kondisi pembelajaran seperti ini guru dituntut untuk memperhatikan motivasi belajar sebagai bagian penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Wahyuningsih (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diungkapkan melalui simbol, angka, huruf, atau frasa yang meningkatkan kualitas hasil setiap kegiatan.

Hal ini didukung juga dengan penelitian yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya dalam menguasai materi pelajaran, hasil belajar yang dicapai, serta keterampilan diperoleh siswa.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2011) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam arti luas meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Sagala (2013) hasil belajar merupakan kemajuan siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor”.

Kenyataan yang terjadi semenjak pembelajaran daring dilakukan diperoleh informasi dari guru mata pelajaran bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa menurun. Dimana sebelum pembelajaran daring dilakukan hasil belajar siswa rata-rata diatas KKM yaitu 75, sedangkan selama pembelajaran daring berlangsung rata-rata nilai mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS dibawah 75.

Hal ini lah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pelaksanaan pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz*.

terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan umum penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap?”

Untuk lebih memfokuskan masalah penelitian ini, maka sub masalah penelitian yang akan di teliti adalah:

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap?
4. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran efektifitas pembelajaran daring akibat pandemi Covid 19. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji:

1. Efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap
2. Motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap
3. Hasil belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizziz* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap
4. Pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *quizziz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan pembelajaran selama pandemi covid-19. Hasil temuan penelitian ini

diharapkan menjadi bahan kajian dan diskusi mengenai efektifitas pembelajaran yang dilakukan selama pandemi covid-19.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam optimalisasi proses pembelajaran, khususnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pandemi covid-19.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menemukan cara belajar yang menyenangkan karena siswa turut serta dalam proses pembelajaran.

E. Ruang Lingkup

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2013) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang peneliti putuskan untuk dipelajari, sehingga mereka mendapatkan informasi tentang dan kemudian membuat kesimpulan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas menurut Wahidah (2018:48) merupakan suatu variabel yang variasi nilainya akan mempengaruhi nilai variabel lain.

Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* mata pelajaran ekonomi yang dilakukan selama pandemi covid-19 pada kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap, dengan indikator variabel menurut Albert Efendi Pohan (2020:p.175), diantaranya:

- a. Administrasi
Pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan administrasi seperti pendaftaran pembelajaran, pendaftaran partisipan dan administrasi lainnya.
- b. Perencanaan Pembelajaran
Pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran
- c. Pelaksanaan Pembelajaran
Pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan pembelajaran daring.

b. Variabel Terikat

Wahidah (2018:48) mengungkapkan bahwa variabel terikat adalah variabel suatu variabel yang variasi nilainya akan dipengaruhi atau dijelaskan oleh nilai variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu:

Variabel terikat (Y_1) → Motivasi Belajar Siswa

Dengan indikator menurut Sardiman (2018) yaitu:

- 1). Hasrat dan keinginan berhasil
- 2). Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3). Harapan atau cita-cita masa depan
- 4). Penghargaan dalam belajar
- 5). Kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6). Lingkungan belajar yang kondusif

Variabel terikat (Y_2) → Hasil Belajar Siswa

Dengan indikator menurut Rusmono (2017) yaitu:

- 1). Informasi verbal
- 2). Keterampilan intelektual
- 3). Strategi kognitif
- 4). Keterampilan motorik
- 5). Sikap

2. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran dan untuk mempertegas variabel penelitian, maka perlu dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) aplikasi *Quizizz* adalah program penyelenggaraan mata kuliah *e-learning* untuk menjangkau kelompok sasaran yang besar dan luas. Purba (2019), *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan interaktif dengan menyediakan aktivitas multipemain ke kelas.

Pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini adalah salah satu metode evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan merupakan materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Adapun indikator yang menjadi acuan dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* yaitu:

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran daring. Adapun sub indikator dalam tahap perencanaan adalah:

- 1). Menyiapkan perangkat pembelajaran
- 2). Menyiapkan materi pelajaran
- 3). Menyampaikan kemampuan yang akan didapat siswa setelah mengikuti pembelajaran
- 4). Menjelaskan tentang pokok-pokok pembelajaran
- 5). Menjelaskan tentang sistem penilaian kepada siswa
- 6). Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa
- 7). Memeriksa pekerjaan rumah
- 8). Menguasai materi pelajaran

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini merupakan proses kegiatan pembelajaran daring dari awal pembelajaran sampai kepada evaluasi. Adapun sub indikator dalam tahap pelaksanaan pembelajaran adalah:

- 1). Menarik perhatian siswa
- 2). Menimbulkan motivasi
- 3). Memberikan acuan pembelajaran
- 4). Memberikan penguatan
- 4). Menggunakan media dan alat pembelajaran

5). Mengadakan variasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*

6). Mengevaluasi

2. Motivasi Belajar

Menurut Fillmore H Standford dalam Mangkunegara (2017) mengatakan bahwa “*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward goal of a certain class*” (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu).

Sedangkan menurut Sardiman (2018) motivasi dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri dan subjek untuk melakukan aktivitas tertentu dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah semangat belajar yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran secara daring di rumah masing-masing selama pandemi covid-19, dengan indikator:

a. Hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dalam penelitian ini adalah motif untuk memperoleh kesempurnaan.

Adapun sub indikator Hasrat dan keinginan berhasil adalah:

1). Mencari bahan belajar

2). Kunjungan ke perpustakaan

3). Rajin ke Sekolah

b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dorongan dan kebutuhan dalam belajar merupakan motif berprestasi yang ditunjukkan dengan usaha seorang siswa menyelesaikan pekerjaan sebaik mungkin, dengan sub indikator:

- 1). Memecahkan masalah pelajaran
- 2). Membuat jadwal belajar sendiri
- 3). Mengulangi pelajaran di rumah

c. Harapan atau cita-cita masa depan

Harapan didasari keyakinan seseorang yang dipengaruhi oleh perasaan tentang gambaran hasil Tindakan mereka. Adapun sub indikator harapan atau cita-cita masa depan adalah:

- 1). Keinginan untuk sukses
- 2). Keinginan mencapai cita-cita

d. Penghargaan dalam belajar

Penghargaan dalam belajar merupakan pernyataan verbal terhadap prilaku siswa. Adapun sub indikatornya adalah:

- 1). Penghargaan dari guru
- 2). Konsisten untuk terus belajar
- 3). Disiplin terhadap jadwal yang telah dibuat

e. Kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan menarik dalam belajar dalam penelitian ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan

bermakna. Adapun indikator kegiatan yang menarik dalam belajar adalah:

- 1). Semangat atas penyampaian materi pelajaran oleh guru
 - 2). Semangat belajar dengan media yang menarik
- f. Lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif dalam penelitian ini adalah kondisi yang menyenangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Adapun sub indikator dari lingkungan belajar yang kondusif adalah:

- 1). Kondisi belajar kondusif
- 2). Fasilitas belajar mendukung

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik formal maupun nonformal.

Rusmono (2017) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan prilaku individu yang melibatkan ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perubahan prilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Sedangkan menurut Ahiri (2017), hasil belajar adalah prilaku yang dapat diamati yang menunjukkan kemampuan individu. Kemampuan

siswa yang merupakan perubahan prilaku sebagai hasil belajar, dapat dikategorikan ke dalam dimensi tertentu.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang diambil dari nilai ulangan umum semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.