

PENGARUH MEDIA ONLINE QUIZ (QUIZIZZ) DAN NON-QUIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SELAMA PEMBELAJARAN DARING KELAS 2 SD MUHAMMADIYAH 14 SURABAYA

Thalita Ilenia Afrillian

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (thalita.17010644103@unesa.ac.id)

Budiyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (budiyono@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media *online quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring kelas 2 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jumlah populasi sebanyak 72 peserta didik dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner berupa skala *likert*. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Independent Sample t-Test*. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* dan *Non Quiz* terhadap motivasi belajar pada peserta didik.

Kata Kunci: Media *Quizizz*, Motivasi Belajar, Peserta Didik

Abstract

This research aims to determine the effect of online quiz (Quizizz) and non-quiz media on students' learning motivation in mathematics subjects during online learning in grade 2 elementary school. This research uses quantitative research methods. The total population is 72 students using saturated sampling technique. Data collection techniques in this research used a questionnaire in the form of a Likert scale. Data analysis in this research used the Independent Sample t-Test technique. The results of data analysis in this research showed a significance value of 0.000 (Sig. < 0.05). So H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is an effect of using Quizizz and Non Quiz media on students' learning motivation.

Keywords: *Quizizz Media, Motivation to learn, Students*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran berkembang dengan pesat. Dahulu, media pembelajaran sangat terbatas pada fasilitas yang berada di kelas, media pembelajaran menjadi penting karena memiliki potensi yang dapat memberikan pengaruh pada minat belajar peserta didik sekaligus dapat memaksimalkan proses belajar peserta didik dengan baik. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan media peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran seperti mendorong peserta didik untuk menulis, aktif menyampaikan pendapat, dan melatih peserta didik untuk berimajinasi (Arsyad, 2011).

Dengan melihat fenomena tersebut, maka sekolah sudah seharusnya memberikan perhatian khusus dan selalu berusaha untuk memberikan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Motivasi merupakan suatu keinginan dari dalam individu melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan perubahan energi dalam seseorang ditandai dengan munculnya perasaan dan diawali dengan respon terhadap

tujuannya (Sardiman, 2011). Dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan untuk mencapai apa yang hendak dicapai. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai *output* perilaku atau penguatan perilaku untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong individu untuk belajar (Khodijah, 2014). Motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor yakni faktor internal dan eksternal (Uno, 2011). Faktor internal dalam diri seperti hasrat, keinginan akan keberhasilan, kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor eksternal seperti penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik.

Teori David McClelland (1987) mengatakan bahwa kekuasaan (*power*), afiliasi (*affiliation*) dan prestasi (*achievement*) merupakan motivasi yang kuat pada setiap individu. McClelland mengajukan teori yang berkaitan dengan konsep belajar dimana kebutuhan diperoleh dari budaya dan dipelajari melalui lingkungannya. Karena kebutuhan ini dipelajari, maka perilaku yang diberikan *reward* cenderung lebih sering muncul. Kebutuhan seseorang untuk mencapai tujuannya hal ini juga

berkaitan dengan pembentukan perilaku serta pengaruhnya terhadap prestasi akademik, hubungan interpersonal, pemilihan gaya hidup, dan unjuk kerja (McClelland, 1987).

McClelland menggambarkan motivasi menjadi 3 bagian yakni (n/POW)-*Need for Power*, (n/AFT)-*Need for Affiliation*, dan (n/ACH)-*Need for Achievement*. (n/POW)-*Need for Power* yang berarti orang yang mempunyai motivasi kekuasaan yang tinggi. Ada dua macam kekuasaan yaitu kekuasaan menurut selera tertentu, dan kekuasaan yang disosialisasikan. Kebutuhan akan kekuasaan merupakan keinginan untuk memberi pengaruh, dan mengendalikan individu lain. Seseorang yang memiliki nPow tinggi cenderung mempunyai karakter bertanggung jawab, berjuang untuk mempengaruhi individu lain, senang berada di lingkungan yang kompetitif, dan berorientasi pada status sosial. Jika dikaitkan dengan lingkungan pendidikan, kebutuhan akan kekuasaan menyebabkan suasana belajar menjadi kompetitif. Kekuasaan merupakan kemampuan individu dalam mempengaruhi tingkah laku orang atau kelompok sesuai dengan harapan individu tersebut. Hal ini cenderung membuat individu menjadi berkarakter tegas. Kebutuhan akan kekuasaan terdapat dua indikator yang pertama yaitu aktualisasi diri merupakan keinginan mengembangkan kemampuannya dan diakui untuk mendapatkan kekuasaan.

(n/AFT)-*Need for Affiliation* artinya orang yang mempunyai motivasi kerja sama yang tinggi, ciri-cirinya yaitu bersifat sosial, suka berinteraksi dan bersama dengan banyak individu; bersikap merasa ikut memiliki atau menjadi bagian dalam kelompok; karena didorong keinginan untuk bersahabat maka mereka cenderung menginginkan kepercayaan yang lebih jelas dan tegas; cenderung berkumpul dan mencoba untuk saling pengertian satu sama lain mengenai apa yang telah terjadi dan apa yang harus mereka percaya; Secara pribadi selalu bersedia untuk ikut terlibat dan suka menolong orang lain yang dalam kesusahan dan lebih peduli atas kenyamanan kelompok dihubungan persahabatan.

Sedangkan n/ACH)-*Need for Achievement* berarti orang yang mempunyai motivasi prestasi yang tinggi, ciri-cirinya yaitu mereka menjadi terpacu apabila unggul suatu kompetisi; menentukan tujuan secara realistis dan mengambil resiko yang diperhitungkan, mereka tidak percaya pada nasib baik, semua berdasarkan usaha; mereka mau bertanggung jawab sendiri mengenai hasilnya; mereka bertindak sebagai wirausaha, memilih tugas yang menantang dan menunjukkan perilaku yang lebih mengungguli daripada kebanyakan orang, mereka mengharapkan umpan balik yang konkrit dan cepat terhadap prestasi mereka; mereka bekerja tidak

memprioritaskan untuk mendapatkan uang atau kekuasaan. Mereka dapat diandalkan sebagai tulang punggung organisasi atau menjadi orang penting dalam organisasi. Tetapi perlu diimbangi dengan motif (n/AFF dan n/PWR).

Dimiyati(2006), mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, yakni : 1) Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita mampu mempertahankan motivasi belajar peserta didik baik itu motivasi secara intrinsik maupun motivasi secara ekstrinsik. 2) Kemampuan peserta didik. Keinginan individu harus dilakukan bersama kemampuan dalam dirinya. 3) Kondisi peserta didik. Kondisi peserta didik seperti kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. 4) Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan seperti keadaan alam, lingkungan sekolah, dan lingkungan tempat tinggal(Dimiyati, 2006).

Motivasi peserta didik saat ini sangat dipengaruhi oleh pandemi Covid-19, karena peserta didik diharuskan belajar di rumah dan kegiatan belajar mengajar di sekolah ditiadakan. Penyesuaian diri untuk belajar *online* membuat tumbuhnya tekanan seperti kecemasan dan kebingungan bagi orang tua murid. Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 menetapkan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 5 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Darurat di wilayah Jawa dan Bali dalam rangka percepatan penanganan Covid-19. Hal ini mempengaruhi sektor pendidikan yang mana harus mengikuti aturan pemerintah untuk melakukan PSBB dan PPKM darurat, karena sekolah merupakan suatu instansi yang menyangkut banyak orang untuk berkumpul di suatu tempat. Maka untuk mengurangi penyebaran Covid-19 sekolah dilakukan secara *online*.

Keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomer 01/KB/2020, Nomer 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/MENKES/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), menetapkan pembelajaran tatap muka dilakukan secara bertahap di seluruh wilayah Indonesia dengan ketentuan daerah zona hijau dan kuning dapat melakukan pembelajaran tatap muka setelah mendapat izin. Zona oranye dan merah dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka dan tetap melanjutkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 dan demi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Motivasi belajar adalah variabel Dalam menentukan kesuksesan seseorang. Motivasi belajar tumbuh secara alami dari dalam diri individu dan motivasi tersebut tumbuh karena adanya rangsangan eksternal seperti orang tua, guru dan lingkungan sekitar (Sumiyati dkk., 2017; Wulandari dkk., 2017). Pada tingkat sekolah dasar, peserta didik belum mampu secara mandiri mengembangkan motivasi intrinsiknya sehingga butuh dukungan dari orang-orang terdekatnya untuk mendukung semangat belajarnya (Kurniawan & Wustqa, 2014).

Secara umum, motivasi sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku ke suatu arah tujuan tertentu (Morgan, 1986). Sedangkan menurut Huitt motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk menciptakan kegiatan belajar (Huitt, 2001). Terkait dengan belajar, jika peserta didik mempunyai motivasi positif maka peserta didik memperlihatkan minat, perhatian dan ingin turut ikut serta; kemudian, bekerja keras, mengoptimalkan waktu untuk belajar; dan terakhir, terus berusaha sebaik mungkin.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar serta menambah pengalaman dan keterampilan diri (Yamin, 2006). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan diri peserta didik yang mengarahkan pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau keinginan. Pada penelitian ini terkait definisi di atas, peneliti ingin mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik ketika diberikan metode *online quiz* (*Quizizz*) dan *non-quiz*. Dengan melihat perbedaan ini, guru akan mempunyai strategi agar meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar selama pembelajaran daring.

Motivasi berdasarkan sumbernya terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mau melakukan kegiatan belajar disebabkan oleh kemauan diri sendiri, motivasi ini sangat efektif untuk mempertahankan motivasi dalam belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang dipengaruhi dari luar peserta didik. Contohnya peserta didik menciptakan kegiatan belajar atau berusaha untuk terus belajar karena mengharapkan nilai yang bagus (Code dkk., 2006). Motivasi ekstrinsik dapat diberikan oleh guru dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Diharapkan dengan memberikan penguatan-penguatan yang positif, motivasi yang mulanya bersifat ekstrinsik lambat laun menjadi motivasi intrinsik.

Dilihat dari sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Wina, 2008). Motivasi intrinsik merupakan

motivasi yang hadir dari dalam diri seseorang, dengan contoh peserta didik belajar karena keinginannya sendiri untuk mendalami sebuah pengetahuan atau seseorang belajar suatu hal dikarenakan individu tersebut menyukai hal itu. Sehingga, dalam motivasi intrinsik ada tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan itu sendiri.

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang hadir dari luar individu tersebut. Dengan contoh, seorang peserta didik belajar dengan semangat yang tinggi karena ingin mendapatkan nilai ujian yang bagus atau seorang individu menekuni suatu olahraga karena ia ingin menang dalam suatu perlombaan. Jadi, dalam motivasi ekstrinsik ada tujuan yang ingin dicapai berada pada di luar kegiatan tersebut.

Namun munculnya kedua motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni tingkat kesadaran peserta didik atas kebutuhan yang menggerakkan tingkah laku atau perbuatan untuk mencapai suatu tujuan, sikap guru terhadap peserta didik dalam kelas yang artinya guru selalu mendorong peserta didik untuk melakukan kearah tujuan yang jelas dan bermakna akan menciptakan sifat intrinsik (Oemar, 2002). Namun, apabila guru mempunyai dorongan sepihak maka sifat ekstrinsik akan lebih menonjol. Kondisi kelas juga mempengaruhi terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar peserta didik. Kondisi kebebasan yang bertanggungjawab akan lebih mendorong hadirnya motivasi intrinsik daripada kondisi yang penuh dengan tekanan atau paksaan.

Aspek motivasi belajar meliputi menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar (Sardiman, 2011). Menimbulkan kegiatan belajar mempunyai indikator tekun dalam mengerjakan tugas (mampu mengerjakan tugas terus menerus dengan rentang waktu yang lama dan tidak akan berhenti sampai tugasnya selesai) dan ulet dan tidak mudah putus asa dalam suatu hambatan.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan alat penggerak yang ada dalam setiap individu untuk mencapai suatu tujuan yang akan dicapai. Usaha yang diberikan dalam memotivasi seseorang dilakukan dengan cara memunculkan faktor-faktor yang mendorong individu untuk berperilaku tertentu. Hal tersebut dapat dilakukan dengan jalan memberikan imbalan, menciptakan persaingan, melatih, menasehati, dan lainnya (Hariandja, 2002). Imbalan tersebut akan membuat individu akan semakin terus ingin meningkatkan usahanya dalam mencapai tujuannya, karena setiap respon dari setiap usahanya akan membuat individu tersebut merasa bersemangat.

Menjamin kelangsungan belajar mempunyai aspek tidak mudah puas dengan suatu pencapaian atau prestasi dan lebih suka mengerjakan secara individu, tidak suka

menggantung pada orang lain. Sedangkan mengarahkan kegiatan belajar mempunyai aspek mudah bosan dengan tugas-tugas rutin yang monoton dan tidak kreatif dan mampu mempertahankan pendapatnya.

Fungsi motivasi belajar terdapat tiga fungsi di dalam motivasi belajar seseorang, yakni mendorong individu untuk berbuat sebagai penggerak dalam melakukan proses kegiatan belajar, menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, sehingga motivasi akan mengarahkan apa saja yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut dan menyeleksi kegiatan yang akan dilakukan, seperti sesuatu yang dianggap tidak penting akan dihilangkan atau tidak dikerjakan, sebaliknya hal yang menunjang ke arah tujuan akan diprioritaskan (Sardiman, 2011).

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik yang mana guru sebagai pendidik perlu mendorong peserta didik untuk belajar dalam mencapai apa yang menjadi tujuan peserta didiknya. Adapun dua fungsi motivasi belajar yaitu mendorong peserta didik untuk beraktivitas dan sebagai pengaruh (Wina, 2008). Mendorong peserta didik untuk beraktivitas yakni perilaku setiap individu yang muncul dikarenakan terdapat dorongan dari dalam diri yang biasa disebut dengan motivasi. Tinggi rendahnya tingkat semangat tiap individu untuk belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi individu. Semangat peserta didik dalam menyelesaikan tugas tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Sebagai pengaruh yakni perilaku yang ditunjukkan seseorang pada dasarnya sebagai dorongan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Dengan demikian, motivasi belajar yang tinggi akan membawa keberhasilan dalam belajarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal (Yusuf, 2006). Faktor internal ada dua yaitu faktor fisik dan faktor psikologis. Faktor fisik meliputi nutrisi, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera) sedangkan faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau bahkan bisa menghambat aktivitas belajar pada peserta didik. Faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan) yaitu faktor non-sosial yang meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas sekolah.

Kompri (2016:232) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mengalami perkembangan yang berarti dipengaruhi oleh kondisi fisik dan kematangan psikis peserta didik. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni cita-cita dan aspirasi peserta didik, kemampuan peserta didik, kondisi

peserta didik dan kondisi lingkungan peserta didik. Cita-cita dan aspirasi akan mempertahankan motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sedangkan keinginan seorang individu harus sejalan dengan kemampuan dan keckapan dalam pencapaiannya. Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani (fisik dan psikis). Seorang peserta didik yang sedang sakit, perhatiannya akan terganggu ketika belajar. Kondisi lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan dalam masyarakat setempat (Kompri, 2016).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yakni memperjelas tujuan yang ingin dicapai yang mana tujuan yang jelas dapat menimbulkan minat belajar peserta didik untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang akan dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajarnya (Wina, 2008). Oleh karena itu, guru terlebih dahulu harus menerangkan tujuan yang akan dicapai sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Meningkatkan minat peserta didik yang mana peserta didik akan termotivasi untuk belajar, apabila ia memiliki keinginan untuk belajar. Menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dalam belajar, memberi pujian yang seharusnya diberikan pada peserta didik yang melakukan suatu keberhasilan, melakukan penilaian dan memberi komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik dan menciptakan suatu persaingan dan kerjasama antar peserta didik.

Melihat fenomena tersebut maka diperlukannya improvisasi guru dalam meningkatkan motivasi anak, dengan menggunakan media belajar *quiz*. Selain meningkatkan belajar peserta didik, hal ini juga bisa digunakan untuk mengajarkan peserta didik dalam penggunaan media elektronik khususnya *handphone* dan *laptop* dalam ranah positif. Mengingat semua kalangan sudah bisa mempunyai *handphone* maka sejak dini sudah diajarkan untuk menggunakan alat tersebut dengan baik agar tidak menyalahgunakan penggunaan *handphone*. Kelebihan proses belajar menggunakan pemberian tugas melalui *quiz* yakni mendorong inisiatif peserta didik, meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar (Slameto, 1988). Pemberian *quiz* akan membuat peserta didik melatih diri yang didesain membangkitkan keterampilan peserta didik.

Terkait faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, metode *online quiz* (*Quizizz*) dan *non-quiz* merupakan faktor eksternal. Seperti yang telah disebutkan sarana dan prasarana atau fasilitas sekolah merupakan penunjang peserta didik agar terpacu memiliki motivasi belajar, dengan menggunakan strategi guru dalam ruang belajarnya seperti penggunaan metode *online quiz*

(*Quizizz*) dan *non-quiz* yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar.

Quizizz merupakan sebuah layanan *web online* yang sangat efektif untuk membuat kuis interaktif dan survey digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya untuk penilaian formatif. *Quizizz* merupakan halaman *web* non-berbayar dan terbuka yang memungkinkan kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Dengan ini, guru dapat membuat kuis di komputer dan peserta didik dapat mengambil bagian di dalamnya dengan menyelesaikan soal kuis yang diberikan melalui beberapa perangkat dengan browser, termasuk komputer ataupun *smartphone*. Setiap peserta didik memiliki urutan pertanyaan yang berbeda-beda di layar, agar peserta didik tidak dapat menyontek.

Layanan ini menawarkan dua mode partisipasi berbeda di *Quizizz*, diantaranya dapat dikerjakan dimana saja, pada saat peserta didik yang tidak berada di kelas yang sama atau sebaliknya, guru dapat menggunakan dalam mode "*live*" maupun "*homework*". Untuk mengakses kuis diperlukan kode, kode ini secara otomatis tersedia pada layar guru.

Pemberian *quiz* merupakan metode untuk melatih peserta didik merefleksikan materi yang sudah didapatnya, dan juga untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam materi tersebut. Tujuan pemberian kuis dalam pembelajaran merupakan untuk melihat mana yang perlu ditingkatkan dan mana yang perlu dipertahankan pencapaian kompetensi pengetahuan (Sugiyono, 2013). Fungsi pemberian *quiz* terbagi menjadi dua yaitu: Bagi peserta didik yaitu (1) digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran secara menyeluruh, (2) sebagai penguatan (*reiforcement*) untuk peserta didik, dengan melihat skor peserta didik akan termotivasi, (3) usaha perbaikan, dengan melihat umpan balik (*feedback*) yang muncul, peserta didik akan mengetahui dimana saja kelemahannya, (4) sebagai diagnosis, dengan mengetahui hasil dari *quiz* ini peserta didik menjadikan tolok ukur bahan pengajaran mana yang dirasakan sulit (Arikunto, 2013). Bagi guru yaitu (1) mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan (2) mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang belum dikuasai oleh peserta didik (Arikunto, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno (2011) yaitu berjudul "Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Pontianak Pada Materi Termokimia" diperoleh bahwa pengajaran dengan pemberian *quiz* memberikan pengaruh yang tergolong cukup tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada masing-masing hukum dasar kimia, dengan nilai *effect size* sebesar 0,77. Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Fitri Wardani,

Maria Ulfah, dan Sri Buwono tahun (2016) dengan judul "Efektivitas Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi", hasil menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya diajar dengan pemberian *quiz* dengan pembelajaran yang diajarkan secara konvensional.

Berdasarkan uraian dan fenomena yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar melalui *online quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu yang terdiri dari angka-angka dan dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Azwar, 2017; Creswell & Creswell, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui besar-kecilnya hubungan antara variabel dan arah hubungan kedua variabel yang diteliti, menggunakan contoh sampel dan pada akhirnya hasilnya akan digeneralisasikan menggunakan prosedur statistik.

Populasi dan Sampel

Populasi yang ditetapkan pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 14 Surabaya tahun ajaran 2020/2021. Jumlah seluruh peserta didik kelas II yakni 72 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik ini dipilih peneliti karena kriteria subjek sesuai pada keseluruhan populasi (Suharsimi, 2013). Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 14 Surabaya sebanyak 72 siswa dibagi menjadi 2 kelompok yakni 36 siswa kelompok kontrol dan 36 siswa kelompok eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan kumpulan pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada subjek penelitian (Sugiyono, 2013). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup, yakni kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang memiliki alternatif jawaban.

Motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat, definisi operasional motivasi belajaryakni dorongan dasar individu yang digunakan untuk dapat menggerakkan diri menciptakan kegiatan belajar. Data motivasi belajar diperoleh dari skala motivasi belajar.

Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas akan dilakukan pada setiap aitem dalam variabel penelitian. Uji validitas menggunakan teknik *corrected item total correlation*, suatu instrumen dinilai valid jika r hitung lebih besar dibandingkan r yakni $\geq 0,30$, dan dinyatakan tidak valid apabila $r \leq 0,30$. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach*, apabila hasil mendekati 1 dikatakan reliabel dan jika mendekati 0 dinyatakan tidak reliabel.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang terdiri dari angka-angka dan dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Noor, 2015). Berdasarkan analisis datanya, penelitian ini termasuk penelitian komparatif, yakni penelitian yang bertujuan untuk membandingkan antara dua kondisi yang sedang diteliti, untuk melihat diantara keduanya memiliki perbedaan atau tidak (Mundir, 2013).

Penelitian ini hanya terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Quizizz* dan *non-quiz*, kemudian variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif komparatif, sehingga dalam menganalisis datanya menggunakan uji komparasi atau uji beda. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *Independent Sample t-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti telah menyelesaikan tahap skoring dari kuesioner dua variabel yang telah disebarkan pada subjek penelitian. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS 23.0 *for windows* untuk menentukan standar deviasi, menentukannilai rata-rata (*mean*), serta nilai minimum dan maksimum. Berdasarkan proses olah data yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
<i>Quizizz</i>	36	70	80	75,08	3,820
<i>Non-Quiz</i>	36	55	70	56,06	6,965

Berdasarkan tabel 1 statistik deskriptif di atas, menunjukkan bahwa jumlah subjek sebanyak 36 peserta didik di kelompok kontrol dan 36 peserta didik di kelompok eksperimen. Nilai rata-rata (*mean*) hasil penelitian untuk kelompok *Quizizz* sebesar 75,08 dan kelompok *Non-Quiz* memiliki nilai sebesar 56,06. Hasil nilai *maximal* dapat diketahui dari kelompok *Quizizz* sebesar 80 dan hasil *minimum* sebesar 70. Hasil nilai

maximal dapat diketahui dari kelompok *Non-Quiz* sebesar 70 dan hasil nilai *minimum* sebesar 55. Tabel tersebut juga memunculkan nilai standar deviasi yang merupakan sebaran nilai data kelompok yang diteliti. Kelompok *Quizizz* memiliki nilai standar deviasi sebesar 3,820 dan kelompok *Non-Quiz* memiliki nilai standar deviasi sebesar 6,965.

A. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data variabel motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen normal atau tidak. Pada penelitian ini, normalitas data diuji menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 23.0 *for windows*. Berikut adalah kriteria distribusi normalitas data, yakni:

Tabel 2. Kriteria Distribusi Normalitas Data

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. >0,05	Distribusi data normal
Sig. <0,05	Distribusi data tidak normal

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa distribusi data dapat dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (Sugiyono, 2013). Sedangkan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi data dapat dikatakan tidak normal. Berikut hasil uji normalitas variabel motivasi belajar pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yakni:

Tabel 3

Variabel	Kelompok Data	Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	Kelompok Kontrol	0,200	Distribusi data normal
	Kelompok Eksperimen	0,182	Distribusi data normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel motivasi belajar pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 (Sig. >0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar pada kelompok tersebut berdistribusi normal. Variabel motivasi belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,182 (Sig. >0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar pada kelompok tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki distribusi data yang normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian data variabel motivasi belajar pada setiap kelompok relatif sama atau tidak. Pada penelitian ini, homogenitas data diuji menggunakan *Levene's Test*

dengan bantuan SPSS versi 23.0 *for windows*.. Berikut tabel kriteria homogenitas data, yakni:

Tabel 4. Kriteria Homogenitas Data

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. >0,05	Homogen
Sig. <0,05	Tidak Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa data penelitian dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (Purwanto & Sulistyastuti, 2007). Apabila nilai signifikansi dari data penelitian kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas variabel motivasi belajar pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yakni:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelompok Data	Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	Kontrol Eksperimen	0,062	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel motivasi belajar pada kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,062 (Sig. > 0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa varian data motivasi belajar pada kedua kelompok relatif sama atau homogen. Pada penelitian sudah memenuhi uji asumsi normalitas data dan homogenitas sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji hipotesis.

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak pada kedua kelompok data, serta untuk membuktikan hipotesis penelitian. Teknik analisis data berupa *Independent Sample t-Test*. Uji t jenis *Independent Sample t-Test* sendiri merupakan sebuah uji komparasi yang digunakan apabila data penelitian berasal dari dua kelompok yang berbeda (Mundir, 2013).

Uji hipotesis berupa *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23.0 *for windows*. Kriteria pengujian sebagai dasar pengambilan keputusan untuk hasil uji *Independent Sample t-Test*. Berikut adalah kriteria pengujian *Independent Sample t-Test*, yakni:

Tabel 6. Kriteria Pengujian *Independent Sample t-Test*

Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Sig. >0,05	H ₀ diterima dan H ₁ ditolak
Sig. <0,05	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima

Tabel di atas menunjukkan bahwa apabila nilai signifikansi yang diperoleh dalam pengujian lebih besar dari 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak (Sujarweni, 2014b). Apabila nilai signifikansi yang diperoleh dalam pengujian kurang dari 0,05 maka H₁ diterima dan H₀

ditolak. Berikut hipotesis dan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, yakni:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar ditinjau dari penggunaan media *Quizizz* dan *non-quiz*.

H₁ : Terdapat pengaruh motivasi belajar ditinjau dari penggunaan media *Quizizz* dan *non-quiz*.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

		t-test for Equality of Means		
		Sig.	95% Interval Difference	Confidence of the Difference
			Lower	Upper
MB	Equal variances assumed	0,000	-21,668	-16,387
	Equal variances not assumed	0,000	-21,682	-26,374

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian hipotesis sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar ditinjau dari penggunaan media *Quizizz* dan *Non-Quiz*.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *online quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika selama pembelajaran daring kelas 2 SD. Hipotesis dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *online quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika diuji menggunakan teknik *Independent Sample t-Test* dengan menggunakan SPSS versi 23.0 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 72 peserta didik dengan menggunakan teknik *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05) antara penggunaan media *quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik yang memiliki arti bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan sehingga hipotesis yang diajukan peneliti yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media *quiz (Quizizz)* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik diterima.

Motivasi merupakan dorongan dalam diri individu untuk memperoleh sesuatu atau mencapai sebuah tujuan. Tanpa adanya motivasi akan sulit untuk menggerakkan diri kita mencapai sesuatu yang akan dan harus dicapai.

Motivasi merupakan salah satu variabel yang ikut campur tangan yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam organisme yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju satu sasaran (Chaplin & Kartono, 1989). Dorongan-dorongan seperti membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku tertentu itulah yang membuat individu memperoleh atau mencapai tujuannya, sehingga motivasi seseorang akan timbul saat mempunyai keinginan tertentu atas kebutuhannya. Selanjutnya motivasi merupakan proses dimana saat mempunyai kebutuhan lalu mendorong seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan yang mengarah ketercapaiannya tujuan tertentu (Munandar, 2001). Seseorang yang berhasil mencapai tujuannya akan membuat individu tersebut terpuaskan.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan alat penggerak yang ada dalam setiap individu untuk mencapai suatu tujuan yang akan dicapai. Usaha yang diberikan dalam memotivasi seseorang dilakukan dengan cara memunculkan faktor-faktor yang mendorong individu untuk berperilaku tertentu. Hal tersebut dapat dilakukan dengan jalan memberikan imbalan, menciptakan persaingan, melatih, menasehati, dan lainnya (Hariandja, 2002). Imbalan tersebut akan membuat individu akan semakin terus ingin meningkatkan usahanya dalam mencapai tujuannya, karena setiap respon dari setiap usahanya akan membuat individu tersebut merasa bersemangat.

Penggunaan media *Quizizz* dalam hal ini memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik antara lain; dengan menggunakan *gadget* peserta didik akan lebih memperhatikan seluruh langkah dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan *Quizizz*, dikarenakan peserta didik harus memperhatikan langkah demi langkah penggunaan media *Quizizz*; dalam keadaan pembelajaran daring peserta didik dalam penggunaan media bersifat personal dalam hal ini berada dalam rumah, peserta didik diwajibkan untuk memahami soal tanpa bantuan peserta didik yang lain; dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik lebih aktif kembali untuk membuka kembali seluruh catatan dan buku yang mereka miliki, peserta didik juga bisa menjadi lebih teliti karena aplikasi ini mempunyai fitur batasan waktu pada setiap soal. Peserta didik merasa penggunaan media *Quizizz* dianggap lebih praktis, menyenangkan dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. Menggunakan *Quizizz* di kelas membuat latihan soal atau ujian menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran, hal ini dapat merangsang minat mereka dalam belajar (Zhao, 2019).

Pembelajaran penggunaan *web quiz Quizizz* berbasis presentasi soal sangat menarik, karena memiliki kombinasi antara teks, gambar, animasi dan suara, dapat membuat peserta didik mengkombinasikan alat inderanya untuk menjawab soal. Telinga digunakan untuk mendengarkan penjelasan soal yang ada pada *web quiz Quizizz*, juga menggunakan inderamata untuk melihat fakta dari materi yang dipelajari ada pada *web quiz Quizizz*, yang secara tidak langsung bisa mewedahi peserta didik yang mempunyai variasi dalam belajar. Dengan demikian semakin banyak indera yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin banyak pula materi yang pelajari bisa bertahan dalam memori peserta didik. Media interaktif berbasis multimedia *presentation* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, karena dengan media ini peserta didik diberi kesempatan berpikir mencari jawaban secara mandiri, guru sebagai fasilitator menyediakan media dengan menampilkan gambar-gambar (fakta) yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang ditampilkan dengan komputer atau laptop berkaitan dengan materi pelajaran, sedangkan yang menemukan konsep dari materi itu adalah peserta didik itu sendiri. Peserta didik membangun sendiri konsep di dalam pikirannya dan mampu mengaitkan dengan realitas yang ada di masyarakat

Adanya sistem ranking pada media *Quizizz* yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Peserta didik merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis error karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek motivasi belajar menurut Sardiman (2007) meliputi menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar. Menimbulkan kegiatan belajar mempunyai indikator tekun dalam mengerjakan tugas (mampu mengerjakan tugas terus menerus dengan rentang waktu yang lama dan tidak akan berhenti sampai tugasnya selesai) dan ulet tidak mudah putus asa dalam suatu hambatan. Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik di SD Muhammadiyah 14 Surabaya selalu tekun dan mampu mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Peserta didik juga selalu mengerjakan tugas dengan baik dan terus berusaha memahami suatu materi yang dirasa kurang dikuasai dengan baik.

Menjamin kelangsungan belajar mempunyai aspek tidak mudah puas dengan suatu pencapaian atau prestasi dan lebih suka mengerjakan secara individu, tidak suka menggantung pada orang lain. Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik di SD Muhammadiyah 14 Surabaya menggambarkan bahwa peserta didik memiliki rasa tidak mudah puas dengan hasil pekerjaan mereka. Kemudian, mereka juga selalu mengerjakan tugas dari guru secara langsung tanpa menunggu perintah dari orang tua dan mempunyai inisiatif untuk mengerjakan tugas dari guru secara mandiri.

Sedangkan mengarahkan kegiatan belajar mempunyai indikator mudah bosan dengan tugas-tugas rutin yang monoton, tidak kreatif dan mampu mempertahankan pendapatnya. Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik di SD Muhammadiyah 14 Surabaya menggambarkan bahwa peserta didik tidak mudah bosan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan mereka selalu menuangkan kreativitas mereka saat diberi penugasan. Peserta didik juga dapat mempertahankan pendapatnya saat mereka diberi pertanyaan ketika pembelajaran daring (*zoom meeting*) sedang berlangsung.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, menjelaskan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Diketahui penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibanding penggunaan media *non-quiz*. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya perolehan hasil nilai rata-rata pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai sebesar 75,08, dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 56,06. Berdasarkan rata-rata tersebut, dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar. dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh positif pada motivasi belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya. Hasil uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000 (Sig. < 0,05) yang berarti adanya pengaruh penggunaan media *quiz* terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* dan *non-quiz* terhadap motivasi belajar. Kelompok kontrol (*non-quiz*) berbeda dengan kelompok eksperimen (*Quizizz*).

Perbedaan yang ada pada kedua kelompok mengarah ke peningkatan pada penggunaan *Quizizz*. Kelompok eksperimen (*Quizizz*) lebih tinggi nilai rata-rata sebesar 75,08 dibanding nilai rata-rata kelompok kontrol (*non-quiz*) sebesar 56,06. Kecilnya nilai rata-rata kelompok kontrol (*non-quiz*) disebabkan karena pemberian tugas kurang menarik minat peserta didik. Kelebihan proses belajar menggunakan pemberian tugas melalui *quiz* yakni mendorong inisiatif peserta didik, meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar. Pemberian materi melalui *quiz* akan membuat peserta didik melatih diri yang didesain membangkitkan keterampilan dan kreativitas peserta didik.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran, yakni :

1. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kedepannya agar guru selalu memberikan media-media yang membuat peserta didik semakin meningkat motivasi belajarnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media belajar *online quiz* sehingga diharapkan peneliti selanjutnya menggunakan media belajar *online* yang lainnya atau menciptakan media belajar *online* lainnya agar dapat dipakai untuk media pembelajaran daring selama pandemi covid-19 berlangsung. Penelitian selanjutnya juga diharapkan mampu mencakup populasi yang lebih luas, sehingga hasil penelitian dapat bermanfaat untuk lingkup yang besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P., & Kartono, K. (1989). *Kamus lengkap psikologi*.
- Code, J. R., MacAllister, K., Gress, C. L. Z., & Nesbit, J. C. (2006). Self-regulated learning, motivation and goal theory: Implications for instructional design and e-learning. *Sixth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'06)*, 872–874.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:

Rineka Cipta.

- Hariandja, M. T. E. (2002). *Manajemen sumber daya manusia*. Grasindo.
- Huitt, W. (2001). Motivation to learn: An overview. *Educational psychology interactive*, 12.
- Khodijah, N. (2014). Psikologi pendidikan. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Kompri, M. P. I. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Kurniawan, D., & Wustqa, D. U. (2014). Pengaruh perhatian orangtua, motivasi belajar, dan lingkungan sosial terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP. *Jurnal riset pendidikan matematika*, 1(2), 176–187.
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. CUP Archive.
- Morgan, C. T. (1986). Introduction of Orgnization Behavior. *New Jersey: Englewood-Clifs Prentice*.
- Munandar, A. S. (2001). Psikologi Industri dan Organisasi, edisi pertama. *Jakarta: UIP*.
- Mundir, H. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: Stain Jember Press.
- Noor, M. (2015). *Analisis Hubungan Kuantitatif Struktur Dan Aktivitas Antimalaria Senyawa Turunan Quinoxalin*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Oemar, H. (2002). psikologi Belajar dan Mengajar. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian manajemen. *Bandung: Alfabeta, CV*.
- Sumiyati, T., Amri, B., & Sukayasa, S. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua, Konsep Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Matematika Kelas Viii Smp Negeri Di Kecamatan Sausu Kabupaten Parigi Moutong. *Mitra Sains*, 5(2), 84–94.
- Uno, H. B. (2011). Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan). *Jakarta: PT Bumi Akasara*.
- Wina, S. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jakarta: Kencana*.
- Wulandari, D., Winatha, I. K., & Rusman, T. (2017). Pengaruh Minat, Cara dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mempertimbangkan Motivasi. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 5(1).
- Yamin, M. (2006). Profesionalisasi guru dan implementasi kurikulum berbasis kompetensi. *Jakarta: Gaung Persada Pers*.
- Yusuf, H. S. (2006). *Program bimbingan dan konseling di sekolah (SLTP dan SLTA)*.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.