



Volume 12 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 770-778

ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v12i2.63492

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp>

## PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN APLIKASI *QUIZZ* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DI SMA NEGERI 3 SUNGAI KAKAP

**Ajeng Purwanti, Achmadi, Husni Syahrudin**  
Magister Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Tanjungpura

### Article Info

#### Article history:

Received: 8 Februari 2023

Revised : 8 Februari 2023

Accepted: 10 Februari 2023

#### Keywords:

Online Learning, Learning  
Motivation, Learning Outcomes

### ABSTRACT

The purpose of this study to analyze Effect of Online Learning Application on Students Motivation and Learning Outcomes in Economics Subject Class XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap. The method used 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%. Students learning motivation with online learning is also quite active with a percentage of 36.98%. 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*

*Copyright © 2022 Ajengpurwanti, Achmadi, Husni Syahrudin*

#### □ Corresponding Author:

Ajeng Purwanti

FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak, Jl Daya Nasional, Pontianak

Email : [ajengpurwanti83@gmail.com](mailto:ajengpurwanti83@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Memasuki tahun 2020, dunia mengalami musibah berupa pandemic Covid-19 dengan penyebaran yang sangat cepat. Dampak Covid-19 berpengaruh diseluruh sendi kehidupan termasuk dunia Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atas kebijakan pemerintah membuat kebijakan sementara tentang sistem pembelajaran dilakukan dari rumah, dimana guru melakukan proses belajar secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan dimana guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung. Pohan (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring disebut juga dengan pembelajaran *online* atau *distance learning*.

Selama pembelajaran daring ditunjukkan fakta bahwa siswa mulai jenuh dengan pembelajaran tidakbertatap muka yang berlangsung lama sehingga timbullah beraneka ragam permasalahan seperti kendalajaringan internet, fasilitas belajar yang tidak memadai, guru memberikan tugas terlalu banyak, serta metodebelajar yang monoton sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa tidakmemperhatikan jadwal pelajaran, yang mengakibatkan mereka terlambat untuk masuk ke ruang virtual. Halini disebabkan karena kurangnya disiplin atau focus mereka teralihkan untuk kegiatan lain. Memberikan motivasi terhadap siswa dan penyampaian materi dengan baik serta inovatif merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran daring. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Emda (2018) yang menyatakan bahwa siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran jika tertanam motivasi belajar dalam dirinya. *Quizizz* merupakan teknik pembelajaran yang berbasis kuis dan dibuat dalam bentuk games.

Pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Pembelajaran *Quizizz* digunakan karena mudah digunakan serta fitur yang cukup beragam. Lewat aplikasi *quizizz* guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat mengerjakan soal dengan teknik berbeda dari biasanya.

Siswa akan aktif belajar karena ada motivasi dalam dirinya. Tanpa motivasi, hasil belajar yang diperolehjuga tidak maksimal, karena orang yang tertarik pada hal-hal yang dapat menimbulkan perasaan senang cenderung lebih memperhatikan hal-hal tersebut (Slameto, 2015).

Sardiman (2012) berpendapat bahwa motivasi merupakan usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Slavin (1996) *motivation is perspective on collaborate learning focuses primary 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.

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.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya adalah suatu cara yang ditempuh untuk memecahkan masalah dalam suatu penelitian. Menurut Hadari Nawawi (2012), metode penelitian adalah suatu metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang berkaitan dengan masalah yang dirumuskan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan maksud untuk memaparkan 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. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai

Kakap yang terdiri dari dua (2) kelas dan masing-masing kelas rata-rata memiliki jumlah siswa sebanyak 64 orang.

Rahardjo (2017) mengatakan setidaknya ada delapan jenis penelitian kualitatif yakni etnografi (ethnography), studi kasus (case studies), studi dokumen/teks (document studies), observasi alami (natural observation), wawancara terpusat (focused interviews), fenomenologi (phenomenology), grounded theory, studi sejarah (historical research). Adapun jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus (casestudies), yang bertujuan mengetahui secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu peristiwa dan aktivitas usaha yang dilakukan petani kratom dalam rangka memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga mereka dimana penelitian studi kasus sangat tepat untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa/aktivitas tersebut.

Adapun instrument pengumpul data menggunakan angket, pedoman wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas dan uji multikolinearitas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Keaktifan Siswa Dalam Pem.belajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz*

Dengan menggunakan skala likert data hasil angket siswa mengenai pembelajaran daring akan ditampilkan dalam bentuk persentase. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran daring selama penelitian sebanyak 64 siswa, untuk menentukan persentase keaktifan siswa adalah sebagai berikut:

$$X_{aktivitas} = \frac{SK}{SKT} \times 100\%$$

Keterangan:

$X_n$  = persentase aktivitas siswa

SK = skor kriterium yang diperoleh

SKT = skor kriterium tertinggi

Seperti yang diketahui bahwa total pertanyaan dalam angket pembelajaran daring adalah 15, dan skor tertinggi dalam angket tersebut adalah 4, jika jumlah seluruh siswa sebanyak 64 siswa, maka kita dapat menentukan SKT (skor kriterium tertinggi) sebagai berikut:

Banyak soal X jumlah siswa x skor tertinggi

$$X_n = \frac{1399}{3797} \times 100\% = 47,36\%$$

Dengan kriteria :

- 0,0 - 33,33% = kurang aktif
- 33,34 - 66,67% = cukup aktif
- 66,68 - 100% = aktif

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran daring selama kegiatan belajarmengajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz* tergolong cukup aktif dengan persentase keaktifan 47,36%.

#### 2. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS.22 dan... dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga koefisien *Asymp.Sig* pada output *Kolmogrov-Smirnov Test* > *alpha* yang ditentukan yaitu 5% (0,05).

**Tabel 1: Uji Normalitas****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
N	68
Normal Parameters <sup>a</sup>	
Mean	.0000000
Std. Deviation	10.04749439
Most Extreme Difference	
Absolute	.173
Positive	.108
Negative	-.173
Kolmogorov-Smirnov	1.429
Asymp. Sig. (2-tailed)	.934

Sumber : Data Olahan SPSS.22

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* di *Asymp. Sig (2-Tailed)* diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,934 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

### 3. Uji Linearitas

Pengujian dilakukan menggunakan SPSS.22. Dimana variabel bebas dan terikat dikatakan linear apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari tingkat signifikansi 5% atau 0,05.

Berdasarkan perhitungan uji linearitas diketahui nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,145 lebih besar dari tingkat signifikansi 5% atau  $\alpha$  0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang linear secara signifikan antara pembelajaran daring dengan aplikasi *quizziz* (X) terhadap hasil belajar siswa ( $Y_2$ ).

### 4. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi tidak terjadi kesamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut Homoskedastisitas dan jika terjadi perbedaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain disebut Heteroskedastisitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan pada uji heteroskedastisitas yaitu:

- Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 kesimpulannya adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.
- Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 kesimpulannya adalah terjadi heteroskedastisitas.

### 5. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara variabel bebas (tidak terjadi multikolinearitas). Jika variabel bebas saling berkorelasi maka variabel-variabel ini tidak ortogonal adalah variabel bebas yang nilai korelasi antar sesama variabel bebas sama dengan nol.

## B. Pembahasan

### 1. Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz*

Dari analisis proses pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada bagian kegiatan penutup pembelajaran daring yang

dilaksanakan pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap sudah berjalan dengan efektif, dimana dapat dilihat dari perhitungan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 47,36%, yang artinya pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara efektif dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Jika melihat respon siswa melalui kuesioner, penggunaan aplikasi *Quizizz* sudah memenuhi kriteria terkait dengan ketercapaian tujuan, minat siswa dan sikap siswa. Terkait dengan kriteria pencapaian keefektifan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa merasa terbantu untuk memahami gambaran melalui soal serta memfasilitasi siswa untuk langsung mengulas seluruh pembelajaran yang sudah didapat.

Selain itu penggunaan aplikasi *Quizizz* melalui pembelajaran daring juga membantu siswa untuk mengingat pembelajaran karena dapat mengulang kembali tentang apa yang telah dipelajari melalui soal dari aplikasi *Quizizz*.

Hal ini sejalan dengan pendapat purba (2019) yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan pembelajaran berbasis game yang melibatkan multi pemain ke ruang kelas sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat membantu siswa mengulang kembali pelajaran yang sudah diperolehnya. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kuntarto Eko (2017) yang menyatakan bahwa keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

## **2. Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar**

Dalam variabel ini setelah dilakukan uji regresi linear, pada tabel *Coefficient* ditemukan nilai konstantanya sebesar 178,746. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada masalah dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* (X) maka motivasi belajar ( $Y_1$ ) adalah sebesar 178,746. Angka koefisien regresi nilainya adalah sebesar 0,321 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 tingkat pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* (X) maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,321. Kemudian pada tabel signifikansi adalah 0,000 lebih kecil dari angka probabilitas 0,05 sesuai dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti, pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap dengan besar pengaruhnya sebesar 20% dan sisanya dipengaruhi variabel lain.

Terkait dengan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran daring juga menunjukkan efektivitas yang sangat baik. Siswa merasa lebih memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu dan Siswa juga merasa senang jika pembelajaran pada kegiatan penutup melalui daring menggunakan aplikasi *Quizizz*. Selain itu Siswa juga menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui daring. Hal ini terjadi karena siswa diinformasikan diawal pembelajaran, jika pada akhir pembelajaran akan di adakan games dan latihan soal terkait hal yang akan dibahas.

Penelitian ini sesuai dengan teori motivasi yang disampaikan Sardiman (2018) adalah keseluruhan penggerak dari diri siswa yang memotivasi kegiatan belajar, menjamin kesinambungan dalam kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar agar memungkinkan siswa mencapai tujuan yang diinginkan.

## **3. Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar**

Dalam variabel ini setelah dilakukan uji regresi linear, pada tabel *Coefficient* ditemukan nilai konstantanya sebesar 164,799. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada masalah dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* (X) maka hasil belajar siswa ( $Y_2$ ) adalah sebesar 164,799. Angka koefisien regresi nilainya adalah sebesar 0,227 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 tingkat pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* (X) maka hasil belajar siswa akan meningkat 0,227. Kemudian pada tabel signifikansi nya adalah 0,000 lebih kecil dari angka probabilitas 0,05 sesuai dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti, pembelajaran

daring dengan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap dengan besar pengaruhnya 22% dan sisanya dipengaruhi variabel lain.

Hasil belajar yang diperoleh siswa akan mengikuti bagaimana proses pembelajaran yang dilalu sebelumnya. Karena jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik, maka hasil belajar yang diperoleh juga akan maksimal.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh penulis, menghasilkan temuan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran ekonomi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan aplikasi *quizizz* lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional (LKS). Berdasarkan rata-rata hasil belajar dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan Sagala (2013) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam proses pembelajaran guru diharuskan menyusun strategi dan memilih media yang sesuai dan tepat, khususnya pada masa pandemi dengan dilaksanakannya pembelajaran daring. Karena dengan memilih media yang tepat dan sesuai akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa media. Pada pembelajaran ekonomi, beberapa siswa beranggapan bahwa ekonomi merupakan mata pelajaran yang membosankan karena banyak materi yang harus dihafalkan. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan teori tersebut dalam proses pembelajaran guru diharuskan menyusun strategi dan memilih media yang sesuai dan tepat, khususnya pada masa pandemi dengan dilaksanakannya pembelajaran daring. Karena dengan memilih media yang tepat dan sesuai akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa media. Pada pembelajaran ekonomi, beberapa siswa beranggapan bahwa ekonomi merupakan mata pelajaran yang membosankan karena banyak materi yang harus dihafalkan. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

#### **4. Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar**

Dalam variabel ini setelah dilakukan uji regresi linear, pada tabel *Coefficient* ditemukan nilai konstantanya sebesar 191,328. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada masalah dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* (X) maka motivasi belajar ( $Y_1$ ) dan hasil belajar siswa ( $Y_2$ ) adalah sebesar 191,328. Kemudian pada tabel signifikansi nya adalah 0,000 lebih kecil dari angka probabilitas 0,05 sesuai dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti, pembelajaran daring dengan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap dengan besar pengaruhnya 56% dan sisanya dipengaruhi variabel selain variabel ini. Ketiga variabel antara pembelajaran daring, motivasi dan hasil belajar mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Karena pada saat guru melakukan strategi belajar yang tepat dan sesuai khususnya untuk pembelajaran daring, maka akan menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga secara otomatis siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Suasana pembelajaran yang monoton, penuh ketegangan, banyak tugas, suasana rumah tidak nyaman, fasilitas belajar kurang, lingkungan kehidupan tidak kondusif, akan menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga nilai yang diperoleh juga tidak maksimal.

Pembelajaran daring juga harus disesuaikan dengan sikap dan situasi kehidupan siswa, karena ketika ada siswa mengalami kesulitan belajar ini sangat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong individu

untuk melakukan kegiatan yang diinginkan. Dalam proses belajar mengajar motivasi mampu menopang tingkah laku dan perbuatan siswa yang berorientasi pada keberhasilan. Sehingga motivasi menjadi salah satu landasan utama terhadap proses pembinaan, pengembangan kepribadian dan kemampuannya, di mana hal tersebut menjadi sangat dominan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa. Dengan motivasi belajar siswa yang tinggi, maka ia dapat mengetahui prestasi belajar dari dirinya yang dinyatakan dalam nilai, baik hasil ujian tengah semester maupun akhir semester.

Prestasi belajar diperoleh melalui proses belajar mengajar, dimana siswa mendapat informasi melalui materi yang diajarkan guru, buku-buku penunjang dan informasi lainnya. Tanpa motivasi belajar pula, siswa tidak bersemangat dalam menyelesaikan sekolah tepat waktu dan mendapatkan nilai pas-pasan atau bahkan mendapatkan nilai yang kurang baik.

Ketiga variabel antara pembelajaran daring, motivasi dan hasil belajar mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Karena pada saat guru melakukan strategi belajar yang tepat dan sesuai khususnya untuk pembelajaran daring, maka akan menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga secara otomatis siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Suasana pembelajaran yang monoton, penuh ketegangan, banyak tugas, suasana rumah tidak nyaman, fasilitas belajar kurang, lingkungan kehidupan tidak kondusif, akan menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga nilai yang diperoleh juga tidak maksimal.

Pembelajaran daring juga harus disesuaikan dengan sikap dan situasi kehidupan siswa, karena ketika ada siswa mengalami kesulitan belajar ini sangat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan yang diinginkan. Dalam proses belajar mengajar motivasi mampu menopang tingkah laku dan perbuatan siswa yang berorientasi pada keberhasilan. Sehingga motivasi menjadi salah satu landasan utama terhadap proses pembinaan, pengembangan kepribadian dan kemampuannya, di mana hal tersebut menjadi sangat dominan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa.

Dengan motivasi belajar siswa yang tinggi, maka ia dapat mengetahui prestasi belajar dari dirinya yang dinyatakan dalam nilai, baik hasil ujian tengah semester maupun akhir semester. Prestasi belajar diperoleh melalui proses belajar mengajar, dimana siswa mendapat informasi melalui materi yang diajarkan guru, buku-buku penunjang dan informasi lainnya. Tanpa motivasi belajar pula, siswa tidak bersemangat dalam menyelesaikan sekolah tepat waktu dan mendapatkan nilai pas-pasan atau bahkan mendapatkan nilai yang kurang baik

## **KESIMPULAN**

Aktivitas pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizizz* tergolong cukup aktif, karena siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran,

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Karena aplikasi *quizizz* menyediakan fitur-fitur yang menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga ketertarikan siswa tersebut menjadi motivasi mereka untuk aktif dan serius dalam belajar. Siswa merasa lebih memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu dan siswa juga merasa senang jika pembelajaran pada kegiatan penutup melalui daring menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Sungai Kakap pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini terbukti bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional (LKS). Berdasarkan rata-rata hasil belajar dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan

hasil belajar.

Terdapat pengaruh pembelajaran daring dan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS pada matapelajaran ekonomi di SMA N 3 Sungai Kakap. Pembelajaran daring, motivasi dan hasil belajar mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Karena pada saat guru melakukan strategi belajar yang tepat dan sesuai khususnya untuk pembelajaran daring, maka akan menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga secara otomatis siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

## SARAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan waktu yang tersedia, karena mengingat pada pembelajaran daring waktu yang tersedia untuk melaksanakan proses pembelajaran tergolong singkat. Hal ini juga sangat berkaitan dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru yang tertuang dalam RPP, sehingga diharapkan guru dapat mengelola proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran tersebut.

Kegiatan belajar mengajar, guru sebaiknya fokus dan lebih memperhatikan siswa yang kurang merespon serta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebagai seorang guru sebaiknya membuat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai, sehingga dapat mengukur seberapa efektif proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kepada peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran serupa, hendaknya dapat melanjutkan pada materilain dengan memperhatikan segala kelemahan dalam penelitian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. CV Widya Puspita
- Arifin, M. Barnawi. (2014). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Ar-Ruzz-Media.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Penerbit Rajawali Pers.
- Bilfaqih, Y. & Qomar.udin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Deepublish.
- Darmawan, Deni. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Emda, Amna. (2018). *Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. Lantanida Journal 5.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hamzah. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan pengajaran*. Rineka Cipta.
- Indrawijaya, Adam I. (2009). *Perilaku Organisasi*. Sinar Baru Algensindo.
- Khairinal. (2016). *Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Salim Media Indonesia (Anggota IKAPI).

- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moore, J. L. Dickson-Deane, Galyen, K. (2011). *E-Learning, online learning, and distance learning environments. Are they the same?*. Internet and Higher Education.
- Pohan, Efendi, A. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung.
- Rahmawati, D.S (2009). *Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Internet Pada Mahasiswa PJJ SI PGSD Universitas Negeri Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Rifai. Husyain, Muh. (2008). *Efektivitas Metode Pembelajaran Stad Teknik Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPS Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri I Gondangrejo Tahun Ajaran 2008/2009*.
- Rosyidi, Suherman. (2011). *Pengantar Teori Ekonomi Pendekatan kepada Teori Ekonomi Mikro dan Makro*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman, AM. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Grafindo Persada.
- Satori, Djam'an, Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Slavin, Robert E. (1996). *Research on Cooperative Learning and Achievement: What We Know, What We Need to Know*. Centre for Research on Education of Students Placed at Risk, John Hopkins University. Contemporary Educational Psychology.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparti. (2014). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Rajawali Pers.
- Warsita. (2007). *Peranan TIK Dalam penyelenggaraan PJJ*. Pustekkom depdiknas