

Penggunaan Aplikasi *Quizziz* Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Rahmania Rahman¹, Erric Kondoy², Awaluddin Hasrin³

¹²³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Manado

Email : rahmania9393@gmail.com, errickondoy@gmail.com, awaluddin@unima.ac.id

Abstract. *This study aims to find out how much influence the use of the Quizziz application as a quiz tool in increasing student learning motivation Social Studies Education Faculty of Social Sciences, Manado State University. The method used in this study is the True Experimental method. Data obtained from this study were by test, interview, observation and questionnaire. Based on the results of the distribution of this research questionnaire revealed that: 1. Student motivation to learn online before using the Quizziz Application in the low category. 2. Student learning motivation online after using the Quizziz application is classified in the very good category. 3. The use of the Quizziz application has a positive and significant role in increasing students' motivation in Social Studies Education at Manado State University based on data analysis using the correlation test and the normalized gain test of the correlation coefficient which is 56.25% and the remaining 44.75% is influenced by variables other*

Keywords: *Quizziz Application, Learning Motivation*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz sebagai alat pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode True Experimental. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah dengan tes, wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil penyebaran angket penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1. Motivasi belajar mahasiswa secara daring/online sebelum menggunakan Aplikasi Quizziz dalam kategori rendah. 2. Motivasi belajar mahasiswa secara daring/online sesudah digunakan aplikasi Quizziz tergolong dalam kategori sangat baik. 3. Penggunaan aplikasi Quizziz memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji korelasi dan uji gain ternormalisasi hasil koefisien korelasi yaitu 56,25% dan sisanya sebesar 44,75% dipengaruhi oleh variable lain.

Kata Kunci : *Aplikasi Quizziz, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Pembelajaran sebagai cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono, 2004). Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan kemampuannya (Sugandi, 2004).

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004). Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar dan suatu kegiatan untuk membelajarkan. Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Sesuai dengan tuntutan kurikulum KKNI dan revolusi industri 4.0, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif agar konsentrasi belajar mahasiswa dalam upaya mencapai standar mutu pendidikan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi adalah satuan standar yang meliputi Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan Standar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Permenristekdikti No.44). Selain dalam proses pembelajaran, proses evaluasi pembelajaran juga menjadi fokus pendidik dalam pelaksanaan pengajaran dengan menerapkan kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah *e-learning*. Pembelajaran berbasis *e-learning* dan jaringan pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Wilson, 2001) yang secara global konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan sering kali diartikan sebagai *e-learning*. *Elearning* melayani proses belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran dengan berbasiskan komputer, bahkan pada revolusi industri 4.0 ini lebih banyak memanfaatkan android. Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* adalah dengan menggunakan *quizizz*. Media evaluasi pembelajaran *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan *quizizz* membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa.

Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan di mana saja dan waktu tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa pasti mempunyai tujuan dan maksud tertentu. Ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik

lingkungan fisik maupun lingkungan sosial hal tersebut adalah belajar. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Saat orang belajar, responnya menjadi kuat, apabila ia tidak belajar responnya menurun. Dalam belajar ditemukan kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, respon pembelajaran, konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut (Hamalik, 2004)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa mahasiswa diketahui bahwa motivasi pembelajaran daring mahasiswa sangat kurang. Untuk meningkatkan konsentrasi mahasiswa dilakukan upaya pemanfaatan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game dengan menggunakan *Quizizz*, mahasiswa dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan mahasiswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Mahasiswa mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja mahasiswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pemberian kuis kepada mahasiswa menjadi salah satu target mahasiswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar disaat pembelajaran sekarang dilakukan dengan pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan mahasiswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada

saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik

Menurut (Sardiman, 2010) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Selanjutnya menurut (Dalyono, 2009) motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Sedangkan menurut (Uno B., 2011) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar yaitu keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai perubahan energi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan penelitian merupakan suatu upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijadikan untuk memperoleh fakta-fakta dalam prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk menjawab kebenaran (Noeng, 2002). Jadi metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen Menurut (Sugiyono, 2016) metode eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali atau dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen yang dipilih secara random”.

Desain dalam penelitian ini merupakan rencana bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam desain ini sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu masing-masing kelas diberi *pretest* (tes awal) kepada dua kelas untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian nanti dilakukan perlakuan akhir *posttest* pada kelas eksperimen. Desain ini dilakukan sesuai tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan aplikasi *quizziz*.

A. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado sebanyak 78 orang yang terdiri dari mahasiswa (Semester II, Semester IV, Semester VI dan Semester VIII)

b. Sampel Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2016) teknik *purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.

Dalam penelitian ini sampel diambil dari mahasiswa semester IV yang berjumlah 30 orang dan mahasiswa semester VIII yang berjumlah 17 orang. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang terdiri dari 47 orang mahasiswa, dan yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV sedangkan sebagai kelas kontrol adalah mahasiswa semester VIII.

B. Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk melengkapi metode yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data-data tersebut maka diperlukan teknik penelitian. Adapun teknik penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Tes
Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.
- b. **Wawancara Tidak Terstruktur (Interview)**
Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan, pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan. (Sugiyono, 2016:197)
- c. Observasi (Pengamatan)
Observasi atau yang di sebut juga dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. (Arikunto, 2013). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan kunjungan online dan observasi pada mahasiswa Program Studi IPS universitas Negeri Manado.
- d. Angket (Kuisisioner)
Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner juga merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa

diharapkan dari responden. (Sugiyono, 2016) Angket atau kuisisioner dalam penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi IPS universitas Negeri Manado.

C. Teknik Analisis Data Penelitian

a. Uji Normalitas Data Penelitian

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan peneliti untuk pengolahan data selanjutnya dan Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas sampel berada dipopulasi yang berdistribusi normal atau tidak.. Dalam uji ini peneliti menggunakan uji *Lilliefors* dengan taraf signifikan (α) sebesar 5%. Kriteria Pengambilan keputusan: Jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dan Jika $L_{maks} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Gain Ternormalisasi

Uji gain ternormalisasi ini digunakan untuk membandingkan hasil posttest dan pretest. Gain yang dinormalisasi diperoleh dengan cara menghitung selisih antar skor posttest dengan skor pretest dibagi oleh selisih antar skor maksimal dengan skor pretes. Peningkatan yang terjadi, sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus g-faktor (N-Gain) yang rumusnya (Sundjana, 2015).

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pretest}}$$

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis, yang berguna untuk menganalisis data sesuai dengan permasalahan penelitian. Adapun metode analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah metode analisis regresi linear sederhana. Dalam hal ini yaitu perhitungan koefisien korelasi yang dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* 2010. Perhitungan ini dilakukan untuk mencari hubungan fungsional antara variabel X dengan variabel Y. Menafsirkan besar

kecilnya koefisien kolerasi dengan menggunakan interprestasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh menurut (Arikunto, 2013). sebagai berikut:

Besarnya nilai	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Tinggi
Antara 0,600–0,800	Cukup
Antara 0,400 – 0,600	Agak rendah
Antara 0,400 – 0,200	Rendah
Antara 0,000 – 0,200	Sangat rendah (tak berkolaborasi)

d. Uji Korelasi Pearson Product Moment

Setelah data dari masing-masing variabel terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah diadakan pengolahan data. Data yang bersifat statistik diolah dengan menggunakan analisis korerasi *Produk Moment*. Dalam menghitung adanya hubungan antara variabel X dengan variabel Y maka dilakukan teknik perhitungan statistik sebagai berikut ini. Tabel perhitungan yang terdiri dari enam kelompok yaitu:

- 1) Subjek penelitian,
- 2) Skor variabel X,
- 3) Skor variabel Y,
- 4) Hasil pengkuadratan seluruh skor variabel X (X^2),
- 5) Hasil pengkuadratan seluruh skor variabel Y (Y^2),
- 6) Hasil Perkalian antara skor variabel X dan Variabel Y = XY, Menghitung korelasi/peranan *Product Moment* yaitu dengan menghubungkan Aplikasi *Quizziz* (X) dalam Peningkatan motivasi belajar mahasiswa (Y). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable X

dan variable Y

X = nilai variabel X

Y = nilai variabel Y

X^2 = nilai variable X yang dikuadratkan

Y^2 = nilai variable Y yang dikuadratkan

N = jumlah sampel yang menjadi obyek peneliti.

(Sundjana, 2015)

e. Uji T_{test}

Uji T ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Uji T ini dilakukan dengan membandingkan nilai *thitung* dengan nilai *ttabel*.

f. Koefisien Determinasi

Untuk menyatakan atau menentukan besar kecilnya sumbangan pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dapat dicari dengan rumus berikut ini :

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%. \text{ (Sundjana, 2015).}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

Hasil Uji Normalitas Tes Awal (*Pretest*) yang diberikan kepada sampel penelitian kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,225	0,701	Data Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	0,263	1,739	Data Berdistribusi Normal

Dari hasil perhitungan uji normalitas diatas data hasil tes awal *Pretest* kelas Eksperimen diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,225$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,701$, maka dapat dikatakan bahwa sebaran data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan data tes awal *Pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,503$ lebih kecil atau kurang dari $L_{tabel} = 1,739$ maka sebaran data tersebut berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas Tes Akhir (*Posttest*) yang diberikan kepada sampel penelitian kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol.

Kelompok	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,319	0,701	Data Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	0,323	1,739	Data Berdistribusi Normal

Dari hasil perhitungan uji normalitas data hasil tes akhir Postest kelas Eksperimen diperoleh nilai Lhitung = 0,319 lebih kecil dari Ltabel = 0,701, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan data tes akhir Postest pada kelas kontrol diperoleh nilai Lhitung = 0,323 lebih kecil atau kurang dari Ltabel = 1,739 maka sebaran data tersebut berdistribusi normal.

B. Hasil Uji Korelasi

Langkah selanjutnya adalah menentukan persamaan hubungan antar variabel dengan melakukan uji korelasi pearson product moment untuk mengetahui koefisien korelasi dalam hal ini peneliti menggunakan rumus pearson sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{(30 \times 1876) - (231 \times 240)}{\sqrt{(30 \times 1.831) - (231)^2} \sqrt{(30 \times 1.946) - (240)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{56.280 - 55.440}{\sqrt{54.930 - 53.361} \sqrt{58.380 - 57.600}}$$

$$r_{xy} = \frac{840}{\sqrt{1.569} \sqrt{780}}$$

$$r_{xy} = \frac{840}{39,6106046407 \times 27,9284800875}$$

$$r_{xy} = \frac{1.106,2639829616}{840}$$

$$r_{xy} = 0,75$$

C. Hasil Uji Hipotesis atau Uji t

Hasil Uji ini digunakan untuk mengetahui keberartian korelasi apakah signifikan atau tidak

$$t_{hitung} = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

$$= 0,75 \sqrt{\frac{30-2}{1-(0,75)^2}}$$

$$= 0,75 \sqrt{\frac{30-2}{1-(0,75)^2}}$$

$$= 0,75 \sqrt{\frac{30-2}{1-0,5625}}$$

$$= 0,75 \sqrt{\frac{28}{0,4375}}$$

$$= 0,75 \sqrt{64}$$

$$= 0,75 \times 8$$

$$= 6$$

D. Hasil Uji Determinasi

Untuk mengukur besarnya pengaruh terhadap penggunaan aplikasi *Quizziz* (Variabel X) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (variable Y), maka langkah selanjutnya adalah dengan menggunakan rumus koefisien determinasi, yaitu sebagai berikut:

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

$$= (0,75)^2 \times 100\%$$

$$= 0,562 \times 100\%$$

$$= 56,25\%$$

Dari hasil perhitungan diatas maka Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizziz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado, adalah sebesar 56,25 % dan sisanya sebesar 43,75% dipengaruhi variable lain.

Dari hasil perhitungan dengan bantuan aplikasi *SPSS for windows 16,0* dan *Microsoft Excel 2010* menggambarkan bahwa motivasi belajar mahasiswa tergolong dalam kategori Tinggi, hal ini dibuktikan dengan hasil uji koefisien korelasi sebesar 56,25% dan sisanya sebesar 43,75 dipengaruhi oleh variable lain. Dengan demikian terdapat korelasi yang signifikan antar variable yaitu motivasi belajar mahasiswa meningkat dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*.

Penggunaan aplikasi *Quizziz* dalam pemberian kuis terkait materi sebelumnya dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebab dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*, akan langsung di tes terkait pemahaman mahasiswa tentang materi dan secara langsung melihat peringkatnya. Begitu pula dengan motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa Pendidikan IPS tergolong dalam kategori baik yakni memperoleh

56,25. Dengan demikina mahasiswa senang, tertarik dan bersemangat belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* sebagai pemberian kuis terkait materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2017:23) Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *Intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Berdasarkan pendapat diatas bahwa motivasi belajar dipengaruhi faktor interinsik dan eksrinsik.

Dari hasil penelitian, dengan mengolah dan analisis data melalui penyebaran angket menunjukkan bahwa didapatkan koefisien korelasi penggunaan aplikasi *Quizziz* sebagai alat pemberian kuis sebesar 0,853 sedangkan kofiesien korelasi motivasi belajar mahasiswa disaat pembelajaran secara *e-learning* yaitu sebesar 0,762. Ini berarti bahwa Penggunaan Aplikasi *Quizziz* Sebagai Alat Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa berada pada kisaran 0,800 – 1,00 dengan interpretasi “Tinggi”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan aplikasi *quizziz* sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *quizziz* dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis kepada mahasiswa yang hasilnya sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa. penggunaan aplikasi *quizziz* sebagai media pemberian kuis meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Darsono, W. (2004). *Sosiologi Pedesaan*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noeng, M. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Sardiman, A. (2010). *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sugandi, A. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sundjana, N. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Uno B., H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wilson, J. (2001). *Drug Information*. New York: Mc.Graw-Hill.