

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 WAGIR
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

MAZIYYATUL FUDLA

NIM. 21842071017



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 WAGIR KABUPATEN
MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial**

Oleh:

**Maziyyatul Fudla
NIM. 21842071017**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 WAGIR
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Maziyyatul Fudla

NIM. 21842071017

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 22 Mei 2025

Dosen Pembimbing



(Dr. Hendra Rustantono M.Pd.)

NIDN. 0725128303

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa

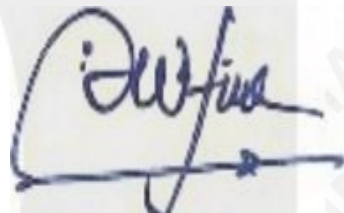
Tanggal : 27 Mei 2025

Anggota 1,



(Lailatul Rofiah, M.Pd)
NIDN. 0714119101

Anggota 11



(Wafiyatu Maslahah, M.Pd)
NIDN. 0730109001

Ketua Penguji

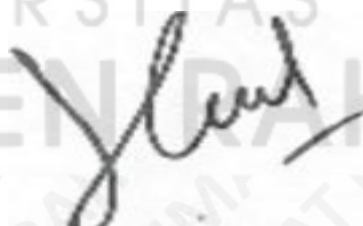


(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 072512 8303

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hamidi Rasvid, M.Pd)
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maziyyatul Fudla

NIM : 21842071017

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 22 Mei 2025



Maziyyatul Fudla
NIM.21842071017

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah Subhanahu Waa'ala. Atas segala limpahkan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 WAGIR”. Shalawat dan salam, tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam, yang telah membawa umat islam keluar dari kegelapan zaman jahiliyah menuju cahaya islam yang penuh petunjuk dan rahmat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian tingkat sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang (UNIRA) sebagai bentuk partisipasi peneliti dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu – ilmu yang telah penulis terima selama berada di bangku perkuliahan.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do’a, dukungan, bantuan, bimbingan dan semangat yang diberikan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua peneliti yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa selama melakukan penulisan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa ridha dari kedua orang tua peneliti.
2. Kepada saudara saya kakak saya kak Najah, kak Nay dan kak Nurist serta adek saya Muham yang telah memberikan dukungan baik material maupun moral.
3. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
4. Dr. Hamidi Rasyid , M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
5. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Pd. Selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Ibu Lailatul Rofiah, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
7. Seluruh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan staf fakultas ilmu pendidikan UNIRA Malang yang telah mengajarkan, memberikan ilmu yang bermanfaat dan pelayanan akademik kepada peneliti.
8. Kepala Sekolah SMPN 1 Wagir Bapak Drs. Budi Prasetyo, Ibu Vesti Setyawati, S.Pd., Guru mata pelajaran IPS, Ibu Yuli Setiowati, S.Pd., dan Bapak Redi Koeswantoro, S.Pd., serta jajaran guru dan staf SMPN 1 Wagir.

9. Teman satu kelas saya yang telah berjuang bersama mulai awal kuliah dan bertahan hingga akhir kuliah.
10. Semua pihak yang terlibat dan tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada peneliti secara langsung atau tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanya milik sang pencipta. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Malang, 1 Maret 2025

Penulis



Maziyyatul Fudla

NIM.21842071017

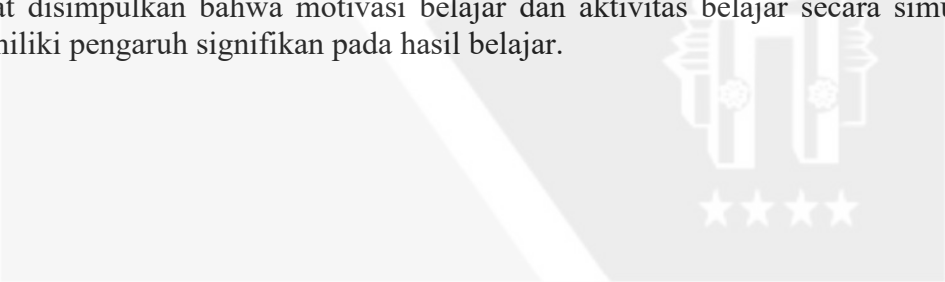
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Fudla, Maziyyatul. 2025. "*Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 1 Wagir Kabupaten Malang*" Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Dr Hendra Rustantono, M.Pd

Kata kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar, Aktivitas Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMPN 1 Wagir. Berdasarkan studi pendahuluan, ditemukan berbagai faktor dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi motivasi dan aktivitas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah survei dengan pendekatan kuantitatif. Model penelitian yang digunakan adalah regresi linier berganda yang diuji menggunakan perangkat lunak *statistical package for the social sciences* (SPSS) versi 25. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dengan hasil uji t diperoleh besarnya signifikansi ialah $0,000 < 0,05$ dengan nilai t sebesar 5,792. 2) media pembelajaran quizizz berpengaruh positif terhadap Aktivitas belajar siswa dengan hasil uji T diperoleh besarnya signifikansi ialah $0,000 < 0,05$ dengan nilai t sebesar 10,426. 3) media pembelajaran quizizz secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa dilihat dari hasil uji F diperoleh besarnya signifikansi variabel motivasi dan aktivitas belajar sebesar $0,000 < 0,05$ (5%), yang berarti memiliki nilai tingkat kepercayaan sebesar 95% dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan aktivitas belajar secara simultan memiliki pengaruh signifikan pada hasil belajar.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Fudla, Maziyyatul. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 1 Wagir Kabupaten Malang" Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Dr Hendra Rustantono, M.Pd

Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Motivation, Learning Activities.

This research is motivated by the low motivation and learning activities of students in Social Sciences (IPS) subjects in grade VII at SMPN 1 Wagir. Based on preliminary studies, various factors were found in the learning process that affect motivation and learning activities. This study aims to determine whether the use of quizizz learning media can improve learning motivation and learning activities, especially in IPS subjects. The type of research used is a survey with a quantitative approach. The research model used is multiple linear regression which is tested using the statistical package for the social sciences (SPSS) software version 25. Data collection techniques are carried out through interviews, questionnaires and documentation. The results of this study indicate that 1) quizizz learning media has a positive effect on student learning motivation with the results of the t-test obtained a significance of $0.000 < 0.05$ with a t value of 5.792. 2) quizizz learning media has a positive effect on student learning activities with the results of the T-test obtained a significance of $0.000 < 0.05$ with a t value of 10.426. 3) Quizizz learning media simultaneously has a significant effect on students' motivation and learning activities. Based on the results of the F test, the significance of the motivation and learning activity variables is $0.000 < 0.05$ (5%), which means that it has a confidence level value of 95%. It can be concluded that learning motivation and learning activities simultaneously have a significant effect on learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1	1
LATAR BELAKANG	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Manfaat Media Pembelajaran	15
4. Jenis Media Pembelajaran.....	16
B. Quizizz	18
1. Pengertian Quizizz	18
2. Karakteristik Dan Penerapan Quizizz	20
3. Langkah-langkah membuat kuis di Quizizz.....	21
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Quizizz.....	22
5. Indikator Media Quiziz	23
C. Motivasi Belajar	24
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	24

2. Bentuk- Bentuk Motivasi Belajar	25
3. Fungsi Motivasi Dalam Belajar	27
4. Indikator Motivasi Belajar	27
D. Aktivitas Belajar.....	30
1. Pengertian Aktivitas Belajar	30
2. Indikator Aktivitas Belajar	31
3. Upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa	32
E. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	33
1. Pengertian Mata Pelajaran IPS	33
2. Tujuan IPS.....	34
3. Karakteristik IPS	35
F. Penelitian Terkait / Terdahulu.....	36
G. Kerangka Berpikir.....	38
H. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel.....	44
C. Rancangan Penelitian	46
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Pengumpulan Data	48
1. Kuesioner	49
2. Wawancara.....	55
3. Dokumentasi	56
F. Teknik Analisis Data.....	56
1. Uji Validitas Dan Reliabilitas	56
2. Uji Asumsi Klasik.....	59
a. Uji normalitas.....	59
b. Uji Linearitas.....	60
c. Uji Heteroskedastisitas.....	61
d. Analisis Korelasi	62
3. Uji Regresi Linier Berganda	63
4. Uji Hipotesis	64
1. Uji Parsial (Uji t).....	64

2. Uji Simultan (Uji F)	65
5. Koefisien Determinasi (R^2)	66
BAB IV	68
HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	68
1. Profil Sekolah	70
2. Visi dan Misi SMPN 1 Wagir	70
3. Profil Responden	71
B. Deskripsi Data	71
1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	71
2. Uji Asumsi Klasik	80
1. Uji Normalitas	80
2. Uji Linieritas	84
3. Uji Heterokedastisitas	85
3. Analisis Korelasi	87
1. Analisis Regresi Linier	88
2. Uji T	89
3. Analisis Koefisien Determinasi	91
4. Uji F	93
C. PENGUJIAN HIPOTESIS	96
BAB V	106
PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	36
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	43
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Penelitian	45
Tabel 3. 3 Penilaian Skala Likert	48
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz (X)	50
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Quizizz Terhadap Motivasi Belajar (Y1)	51
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Quizizz Terhadap Aktivitas Belajar (Y2).....	54
Tabel 4. 1 Profil Sekolah.....	70
Tabel 4. 2 Profil Responden.....	71
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas sebelum dimodifikasi angket pengaruh.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Sebelum dimodifikasi angket motivasi belajar	73
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Sebelum dimodifikasi angket aktivitas belajar	76
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas setelah dimodifikasi	78
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Variabel pengaruh penggunaan media.....	79
Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar (Y1)	79
Tabel 4. 9 Uji Reliabilitas Variabel Aktivitas Belajar (Y2).....	80
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Variabel Pengaruh Quizizz (X)	81
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Variabel Pengaruh Quizizz (X)	82
Tabel 4. 12 Hasil Uji Linieritas Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	84
Tabel 4. 13 Hasil Uji Linieritas Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	84
Tabel 4. 14 Hasil Uji heteroskedastisitas Variabel Pengaruh Quizizz (X)	86
Tabel 4. 15 Hasil Uji heteroskedastisitas Variabel Pengaruh Quizizz (X)	86
Tabel 4. 16 Hasil Uji Korelasi Pada Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	87
Tabel 4. 17 Hasil Regresi Linier Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	88
Tabel 4. 18 Hasil Regresi Linier Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	89
Tabel 4. 19 Hasil Uji T Pada Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	90
Tabel 4. 20 Hasil Uji T Pada Variabel Pengaruh Quizizz (X).....	90
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Koefisien Determinasi Pada Variabel	91
Tabel 4. 22 Hasil Analisis Koefisien Determinasi Pada Variabel	92

Tabel 4. 23 Hasil Uji F Variabel Pengaruh Quizizz (X)	93
Tabel 4. 24 Hasil Uji F Variabel Pengaruh Quizizz (X)	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. 1 Rumus Slovin	44
Gambar 3. 2 Rumus Sampel Setiap Kelas	45
Gambar 3. 3 Rumus Uji Validitas	57
Gambar 3. 4 Rumus Uji Reliabilitas Alfa Cronbach.....	58
Gambar 3. 5 Rumus Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	60
Gambar 3. 6 Rumus Uji Spearman Rho:.....	62
Gambar 3. 7 Rumus Uji Korelasi	62
Gambar 3. 8 Rumus Model regresi linier berganda	63
Gambar 3. 9 Rumus Uji t	64
Gambar 3. 10 Rumus Uji F	65
Gambar 3. 11 Rumus Uji R^2	67

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	116
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	117
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	118
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Angket Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Wagir	119
Lampiran 5 Instrumen Angket	125
Lampiran 6 Data Hasil Uji Coba Angket	135
Lampiran 7 Tabulasi Data Hasil Angket	138
Lampiran 8 Hasil Olah Data SPSS.....	153
Lampiran 9 Hasil Wawancara	159
Lampiran 10 Kuis Menggunakan Quizizz	164
Lampiran 11 Nilai Hasil sebelum Penggunaan Quizizz	168
Lampiran 12 Hasil Nilai Sesudah Penggunaan Quizizz	169
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	175
Lampiran 14 Bukti Lembar Angket Yang Disebar	180
Lampiran 15 Daftar Hadir Siswa	120

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB 1

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tumbuh dengan sangat pesat. Perubahan ini membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya pada bidang pendidikan (Kholfadina dan Mayarni, 2022:259). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dinilai mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Menurut Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan bagian dari interaksi sosial antara guru dan peserta didik. Dalam prosesnya, kegiatan pembelajaran dirancang oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar (Madini *et al.*, 2023:993). Untuk menciptakan sebuah Pendidikan berkualitas perlu didukung dengan proses pembelajaran yang berkualitas (Nafisaturrafiah *et al.*, 2021).

Proses pembelajaran yang berkualitas bertujuan untuk mengubah tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus aktif belajar, berpartisipasi dalam proses pembelajaran

(Utami *et al.*, 2023:2421). Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari faktor pendukung salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Widayanti (2021) Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki berbagai macam media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis *e-learning* yang bisa dimanfaatkan oleh seorang pengajar dan siswa untuk mempermudah pada proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanusi *et al.*, 2024:2).

Media dirancang dan diciptakan untuk memudahkan proses mengajar, baik bagi guru maupun siswa. Ketika media belajar menarik maka siswa akan lebih semangat dalam belajar. Kemudian proses pembelajaran berjalan dengan lancar dengan adanya pemilihan media yang tepat. (Suhartono, 2019 dalam Kurniasih, *et al.*, 2023: 5935).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan media yang tepat adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPS diselenggarakan secara terpadu, pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan (Nursa'ban *et al.*, 2021: 2). Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan

mengetahui gaya belajar siswa. Jika media yang digunakan sesuai, tentu sangat berpengaruh terhadap motivasi anak dalam belajar (Ardyansah, 2023:39).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didiknya dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai media pembelajaran (Sanjaya, *et al.*, 2023:660). Berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan yang dapat diterapkan diantaranya *E-learning*, *Webbased learning*, *Digital learning* dan masih banyak lagi. Dengan kemajuan teknologi telah banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya ialah Quizizz (Ali, H.K. 2024:50). Pemanfaatan media Quizizz telah dikaji dalam sejumlah penelitian sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sanjaya dan Ramafrizal, 2023) memperoleh hasil, bahwa media berbasis *Quizizz* meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS secara signifikan melalui pendekatan kuis kompetitif yang menyenangkan.

Penelitian serupa terkait penggunaan media Quizizz juga dilakukan oleh (Kurniawan, 2022) memperoleh hasil, bahwa penggunaan *Quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan di tingkat SMP, meskipun penelitian tersebut belum menelaah pengaruhnya terhadap aktivitas belajar secara terukur. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Sidik, 2023) memperoleh hasil bahwa *Quizizz* efektif sebagai media asesmen yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa IPS, Meskipun demikian, ruang lingkup penelitian tersebut masih terbatas pada aspek evaluasi pembelajaran, sehingga belum mencakup secara menyeluruh keterlibatan siswa dalam proses

belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, untuk memahami secara lebih mendalam pengaruhnya terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP, perlu ditinjau karakteristik, fungsi, dan fitur-fitur dari media pembelajaran Quizizz secara lebih komprehensif.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang mempunyai sifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, quizizz juga dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, pendidik dapat menggunakan serta mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz Sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan (Kurniawan, 2022:100). Aplikasi Quizizz menyediakan desain dan fitur yang menarik, yang dapat memotivasi belajar siswa (Kurniawan, 2022 dalam Sanusi *et al.*, 2024:3).

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sudah sangat jelas bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan untuk mencapai tujuan dan menyeleksi perbuatan yakni perbuatan mana yang akan dikerjakan (Khosiin, 2020:143). Disamping itu, aktivitas belajar yang tinggi juga menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur melalui pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Siswa yang

memiliki pemahaman dan penguasaan konsep yang lebih baik akan memiliki prestasi yang lebih baik (Utami *et al.*, 2023:2421). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pranoto (2020) mengenai Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar bahwa Quizizz terbukti efektif untuk meningkatkan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga metode ini bisa diaplikasikan agar pembelajaran lebih interaktif lagi.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Wagir, Kabupaten Malang, diketahui bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah tersebut telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu power point yang berfokus pada penyajian visual. Meskipun media ini cukup membantu dalam menyampaikan materi secara sistematis, namun penggunaannya masih belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa cenderung menunjukkan sikap pasif, mudah merasa bosan, dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi tidak tersampaikan secara optimal dan tujuan pembelajaran pun tidak tercapai secara maksimal.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran IPS. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan aplikasi Quizizz (Ali,2024). Aplikasi

ini merupakan platform pembelajaran berbasis kuis digital yang interaktif, memungkinkan siswa terlibat secara langsung melalui perangkat elektronik, serta menyediakan umpan balik secara real time yang dapat menstimulasi motivasi belajar.

Berdasarkan hasil studi terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekosongan studi sebelumnya (*research gap*), khususnya terkait Pengaruh media *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar secara bersamaan, terutama pada siswa kelas VII yang berada pada tahap awal pendidikan menengah pertama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang*, sebagai kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang?

3. Apakah penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap Aktivitas belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang.
3. Untuk mengetahui tingkat pengaruh media Quizizz terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Wagir Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari sisi teoritis maupun praktis, baik bagi dunia pendidikan maupun perkembangan penelitian dibidang pembelajaran berbasis teknologi. Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan Penelitian ini dapat kontribusi pada mata pelajaran ips terutama pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

- b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. penelitian diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai penerapan *gamification* dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan, pengalaman dan pengetahuan tambahan bagi peneliti dalam memahami penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran IPS. Peneliti juga dapat memperdalam pemahaman peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Quizizz yang efektif dalam meningkatkan motivasi, aktivitas, belajar siswa. serta mendorong peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang interaktif.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan secara umum mendukung adopsi inovasi teknologi oleh lebih banyak sekolah dan lembaga pendidikan dalam pembelajaran di era digital.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang membahas topik serupa, baik itu dalam konteks yang lebih luas (sekolah lain atau jenjang pendidikan lainnya) maupun fokus pada media pembelajaran lain.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi adalah anggapan dasar dalam suatu penelitian yang menjadi pijakan berpikir dan bertindak ketika melakukan suatu penelitian. Asumsi penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat diakses oleh semua siswa asumsi bahwa siswa kelas VII di SMPN 1 Wagir memiliki akses yang cukup ke perangkat teknologi (seperti smartphone atau komputer) dan internet untuk mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.
2. Responden dapat memberikan jawaban yang jujur dalam pengukuran motivasi dan aktivitas belajar asumsi ini mengharapkan siswa memberikan respons yang akurat dan jujur terhadap angket atau kuesioner yang diberikan, baik dalam pengukuran motivasi maupun aktivitas belajar.

Pada penelitian ini, karena banyaknya masalah maka perlu dilakukan keterbatasan penelitian, Adapun keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas VII SMPN 1 Wagir. memiliki karakteristik yang berbeda dengan sekolah lain. Oleh karena itu, hasil penelitian ini hanya berlaku untuk siswa di sekolah tersebut dan tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain tanpa penelitian lanjutan dengan konteks yang lebih luas.

2. Penggunaan media quizizz ini dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema berkenalan dengan alam.
3. Pengukuran motivasi dan aktivitas belajar menggunakan kuesioner dan observasi dapat dipengaruhi oleh faktor subjektif, seperti persepsi siswa terhadap aplikasi yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

F. Definisi Operasional

Definisi yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Amri and Shobri, (2020: 129-130) Media pembelajaran quizizz adalah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa untuk melakukan kegiatan belajar, karena penggunaannya yang berbasis permainan interaktif. Media quizizz memiliki tiga indikator yaitu:

- a. Pemahaman tentang materi
- b. Keaktifan pada saat belajar
- c. Ketertarikan mempelajari materi

2. Motivasi Belajar

Menurut Uno (2021: 9-10) Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang tumbuh dari dalam diri maupun luar seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki beberapa indikator yaitu:

- a. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil
- b. Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar
- c. Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan
- d. Adanya Penghargaan Dalam Belajar

- e. Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar
 - f. Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif
3. Aktivitas Belajar

Menurut Pranoto (2020:28-29) Keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Adapun indikator keaktifan belajar yaitu:

- a. mampu memecahkan masalah
 - b. mampu bekerjasama
 - c. mampu mengemukakan pendapat
 - d. mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian
4. Mata Pelajaran IPS

Menurut Rasyid, H (2021:15) IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, Sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.