



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMK NEGERI 2 TONDANO

Roy Mambu¹ Dr. Joubert M. Dame M.Si² Jerry Wuisang M.M³

Program Studi : Pendidikan Ekonomi Fakultas : Ekonomi Universitas Negeri Manado

e-mail roymambu.yahoo@gmail.com

ABSTRAK

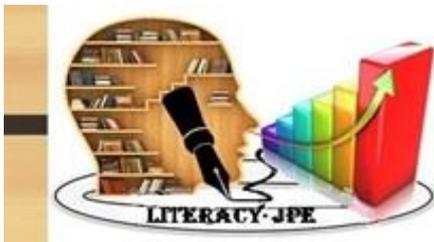
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano. Metode penelitian ini adalah metode survey dengan sampel 83 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik kuesioner (angket), observasi dan dokumentasi Hasil penelitian dianalisis dengan metode analisis regresi linear ganda, analisis korelasi sederhana dan analisis korelasi ganda. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) media video berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 84,82% dengan jumlah $t_{hitung} > t_{tabel} = 21,281 > 1,98969$ dan jumlah $f_{hitung} > f_{tabel} = 452,938 > 3,959$ (2) media interaktif quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 56,70%, dengan jumlah $t_{hitung} > t_{tabel} = 10,2993 > 1,98969$ dan jumlah $f_{hitung} > f_{tabel} = 105,669 > 3,959$ (3) media video dan media interaktif quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 85,93% dengan jumlah $t_{hitung} > t_{tabel} = 248,422 > 3,111$.

Kata Kunci : Media Video, Media Interaktif Quizizz, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using video media and interactive media Quizizz on learning motivation in students of SMK Negeri 2 Tondano. This research method is a survey method with a sample of 83 students. The technique used in data collection is a questionnaire (questionnaire), observation and documentation. The results of the study were analyzed using multiple linear regression analysis, simple correlation analysis and multiple correlation analysis. The results of this study show that (1) video media has a positive and significant effect on learning motivation in students of Smk Negeri 2 Tondano by 84.82% with the number of $t_{count} > t_{table} = 21,281 > 1,98969$ and the number of $f_{count} > f_{table} = 452,938 > 3.959$ (2) Quizizz interactive media has a positive and significant effect on learning motivation in students of Smk Negeri 2 Tondano by 56.70%, with the number of $t_{count} > t_{table} = 10.2993 > 1.98969$ and the number of $f_{count} > f_{table} = 105.669 > 3.959$ (3) media video and interactive media quizizz have a positive and significant effect on learning motivation in students of Smk Negeri 2 Tondano by 85.93% with a number of $f_{count} > f_{table} = 248,422 > 3,111$.

Keywords: Video Media, Quizizz Interactive Media, Learning Motivation



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan saat ini sudah terkena dampak oleh adanya perkembangan teknologi. Untuk mengimbangi dari dampak teknologi ini diharapkan para pengajar mampu memberikan sebuah pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan fisik siswa serta psikologis siswa. Agar siswa lebih termotivasi pada saat proses pembelajaran maka dapat diberikan media pembelajaran yang mampu memberikan sebuah pembelajaran yang menarik. Saat ini guru dituntut untuk mampu mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan. Untuk dapat menciptakan hal tersebut, guru harus pandai berinovasi dalam penggunaan metode maupun media yang tepat dalam pembelajaran.

Penggunaan Media Video merupakan pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media video juga mampu mendorong munculnya ide ide kreatif dari siswa dengan adanya visualisasi berupa gambar bergerak dan suara yang disajikan melalui media video. Jadi media video adalah media pembelajaran yang dapat mengkomunikasikan pesan pembelajaran lebih kuat, tegas, menginspirasi, meningkatkan dan membujuk siswa dalam belajar serta dapat membangkitkan kegembiraan dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang disajikan dengan audio visual agar pembelajaran dapat dengan mudah di terima oleh siswa. Melalui media video materi pembelajaran yang akan di sampaikan mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar karena materi yang di pelajari dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami siswa melalui gambar, suara dan animasi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

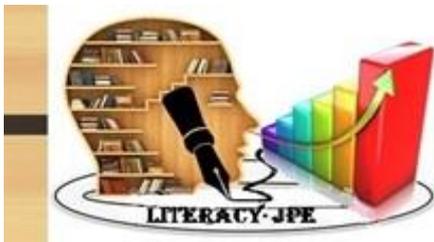
Media Interaktif Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Quizizz memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat di akses oleh siswa atau guru. Selain itu, Quizizz menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Quizizz dapat di akses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui handphone, labtop, komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas siswa. Guru dapat mengatur waktu pata pertanyaan kuis yang di ujikan ke siswa sehingga dapat melatih siswa untuk menjawab secara tepat, namun cepat.

Motivasi Belajar merupakan dorongan keinginan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jika siswa senang terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong motivasi siswa terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang di ajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "*movere*" yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata "*movere*" dalam Bahasa Inggris, sering sepadankan dengan "*motivation*" yang berarti pemberian motif, penimbunan, atau hal yang menimbulkan dorongan. Secara harfiah motivasi berarti pemberian motif.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat di rangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman (2018:25) fungsi motivasi ada 3 yaitu :

1. Mendorong manusia untuk berbuat
2. Menentukan arah perbuatan
3. menyeleksi perbuatan

Macam-Macam Motivasi

Menurut Tambunan (2015:196), motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi berdasarkan sumbernya. Adapun motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tersebut yaitu :

1. Motivasi Intrinsik, adalah motivasi yang di timbulkan dari diri seseorang, Motivasi ini biasanya timbul karena adanya harapan, tujuan dan keinginan seseorang terhadap sesuatu sehingga dia memiliki semangat untuk mencapai itu.
2. Motivasi ekstrinsik, adalah sesuatu yang diharapkan akan diperoleh dari luar diri seseorang, motivasi ini biasanya dalam bentuk nilai dari suatu materi, misalnya imbalan dalam bentuk uang atau intensif lainnya yang di peroleh atas suatu upaya yang telah dilakukan.

Pengertian Media Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk di tayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) ; dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melali lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Tujuan penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

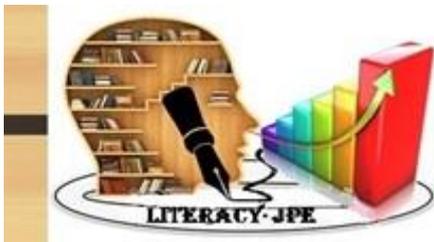
Ronal Anderson, (1987:104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Tujuan Kognitif
 - a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
 - b) Dapat mempertunjukan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.

2. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Tujuan Psikomotorik



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

- a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang meyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang di tampilkan.
- b) Melalui video siswa langsung mendapatkan umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang meyangkut gerakan tadi.

Penggunaan Media Video di Kelas

Ada 2 macam video sebagai pembelajaran. Pertama, video yang sengaja dibuat atau di desain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar.

Kedua, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalnya video tari-tarian daerah. Dengan menggunakan video ini siswa dapat melihat secara jelas bagaimana model sebuah tarian. Contoh lain adalah video terjadinya metamorphosis kupu-kupu.

Pengertian Media Interaktif Quizizz

Menurut pitoyo dkk dalam Lathifa, Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk meakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis kepada siswa dari segala umur. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain diruang kelas dan membuat latihan dikelas menjadi interaktif dan menyenangkan (zhao dalam Lathifa). Quiizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time, dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat di acak untuk setiap siswa, dengan Quizizz juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa (Bury dalam Lathifa).

Karakteristik dan Penerapan Quizizz

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat di atur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai public atau pribadi. Jika kuis bersifat public, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka.

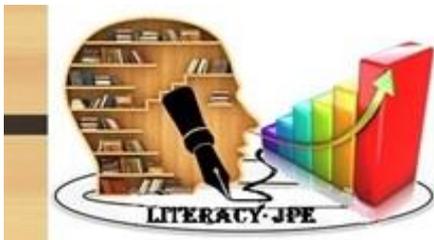
Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan music yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis daftar hadir siswa.

Quizizz dapat diakses melalui <http://quizizz.com>. Untuk mendaftar akun Quizizz dapat juga di daftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung login akun yang mereka punya.

Langkah-langkah cara membuat kuis di Quizizz

Adapun langkah-langkah cara membuat kuis di quizizz, sebagai berikut :

1. Langkah-langkah cara membuat kuis di Quizizz yang dilakukan oleh Guru:
 - a. Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
 - b. Masukkan akun google atau email.
 - c. Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.
 - d. Klik open quiz creator isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, "question preview" akan



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

menampilkan soal yang sudah dibuat , bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.

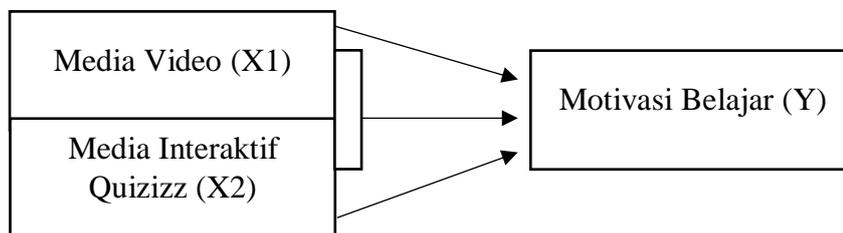
- e. Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik live game, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan di setting waktunya.
- f. Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar dan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi dan rendah.

2. Langkah-langkah cara pengerjaan kuis di quizizz yang dilakukan oleh siswa:

- a. Siswa mengklik join. Quizizz.com di browser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi quizizz yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa.
- b. Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- c. Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan normal dan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan contohnya yang pertama adalah media pembelajaran video dapat memberikan memori jangka panjang kepada siswa karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih di sukai siswa, hal ini di karenakan melalui media video siswa dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang di sajikan pada saat pemutaran video berlangsung. Dan kedua adalah media pembelajaran interakti quizizz merupakan platform berbasis kuis yang di kombinasikan dalam bentuk permainan yang menarik perhatian siswa karena siswa merasa bermain dan belajar, hal ini yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

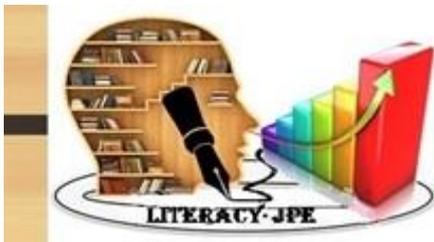


Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jdugaan sementara dari suatu penelitian yang di uji kebenarannya melalui proses pengolahan hasil penelitian. Adapun hipotesis yang akan di uji dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano.
2. Terdapat pengaruh Media Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano.



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

3. Terdapat pengaruh Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis :

1. Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano.
2. Pengaruh media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano
3. Pengaruh penggunaan media video dan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar pada siswa SMK Negeri 2 Tondano.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode survey. Menurut Sugiyono (2012) Metode Survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi penelitian melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur, dan sebagainya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, di SMK Negeri 2 Tondano. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan November sampai selesai.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-XII Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Tondano, yaitu sebagai berikut :

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	AKT X	36
2.	AKT XI	35
3.	AKT XII	34
	Jumlah Populasi	105

Berdasarkan table diatas, maka populasi dalam penelitian ini adalah 105 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:62). Dalam penelitian ini teknik penelitian sampel yang digunakan adalah *proporspnal sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsur -unsur atau kategori dalam populasi penelitian (Bungin, 2011:124). Penentuan besarnya sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus dari *slovin* yaitu sebagai berikut :



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} = \frac{105}{1 + 105 (0.05)^2} = 83$$

Keterangan :

n = Sampel

N = populasi

e² = error/tingkat kesalahan (5% atau 0,05)

Jadi sampel yang di teliti adalah 83 siswa

PEMBAHASAN

1. Hipotesis Pertama

Dari hasil penelitian telah di peroleh dan telah dilakukan pengelolaan data dan analisis data. hipotesis pertama menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengguna Media Video Terhadap Motivasi Belajar pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, yang berarti H_{a1} di terima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan media video yang di berikan maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa atau Hipotesis pertama di terima.

Dan juga sesuai dengan penelitian terdahulu dari Corry Febriani (2007) yang diambil, peneliti setuju dengan hasil pembahasan yang menyatakan bahwa media video berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media video (X1) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano. Artinya semakin tinggi penggunaan media video maka semakin rendah motivasi belajar yang dilakukan.

2. Hipotesis Kedua

Dari hasil penelitian yang di peroleh telah dilakukan pengelolan data dan analisis data. Hipotesis kedua menyatakan telah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano, yang berarti H_{a2} diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik penerapan Media Interaktif Quizizz yang di berikan maka akan meningkatkan Motivasi Belajar Siswa atau Hipotesis kedua diterima.

Dan juga sesuai dengan penelitian terdahulu dari Halimatus Solikah (2019) yang di ambil, penelitian setuju dengan hasil pembahasan yang menyatakan bahwa media interaktif quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media interaktif quizizz (X2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa smk negeri 2 Tondano. Media Video berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Artinya semakin tinggi penggunaan media interaktif quizizz maka semakin meningkat motivasi belajar yang dilakukan.

3. Hipotesis Ketiga

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan juga telah dilakukan pengelolaan data dan analisis data dimana diperoleh data dan analisis data dimana diperoleh data Hipotesis ketiga menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz erhadap Motivasi Belajar pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, yang berarti H_{a3} diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan media video dan media interaktif quizizz Yang diberikan maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa atau Hipotesis Ketiga diterima.

Dan juga sesuai dengan penelitian terdahulu dari orry febriani (2017) yang di ambil, peneliti setuju dengan hasil pembahasan yang menyatakan bahwa media video dan media interaktif quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan demikian



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media video dan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar pada siswa smk negeri 2 Todano. Dari hasil analisis diketahui bahwa terdapat pengaruh secara simultan media video dan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar. Artinya semakin tinggi penggunaan media video maka semakin rendah motivasi belajar yang dilakukan dan semakin tinggi penggunaan media interaktif quizizz maka semakin meningkat motivasi belajar.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dibuat kesimpulan dari penelitian ini :

1. Terdapat pengaruh Penggunaan Media Video (X1) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,921$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,8482$ atau 84,82%, $t_{hitung} = 21,281 > t_{tabel} = 1,98989$ dan $f_{hitung} = 452,938 > f_{tabel} = 3,959$.
2. Terdapat pengaruh Media Interaktif Quizizz (X2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,753$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,5670$ atau 56,70%, $t_{hitung} = 10,2993 > t_{tabel} = 1,98969$ dan $f_{hitung} = 105,669 > f_{tabel} = 3,959$.
3. Terdapat pengaruh penggunaan Media video (X1) dan Interaktif Quizizz (X2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,927$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,8593$ atau 85,93%, $f_{hitung} = 248,422 > f_{tabel} = 3,111$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian memberi saran sebagai berikut

:

1. Berdasarkan hasil yang di dapat dari penelitian penggunaan media video dan media interaktif quizizz di SMK Negeri 2 Tondano masuk dalam kategori baik. Maka hendaknya sekolah lebih meningkatkan lagi penggunaan media video dan media interaktif quizizz sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
2. Untuk para guru lainnya hendaknya selalu berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana kondusif.
3. Untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk tidak meneliti hal yang sama cobalah pada aspek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Bumi Aksar
- Azhar Arsyad. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Agung Setiawan,dkk.. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusaintek. ISBN: 2685-5852 (Semarang: UNIMUS, 2019).
- Brophy, J. (2010). Motivating students to learn third edition. London: Routledge.
- Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy. (2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK



LITERACY JOURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

Kerintang Surabaya. E-ISSN: 23389621. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol.8 No.2. 2020.

Edna, B., Beatriz, A., Pep, S., Enache, M & Fernandez, V. (2008). Video as a new teaching tool to increase student motivation. Technical University of Catalonia Barcelona, Spain. Diakses pada tanggal 4 September 2015, dari

Greenberg, A. D., & Zaneff, J. (2012). The impact of broadcast and streaming video in education. London: Report commissioned by Cisco Systems.

Kustandi, C & Sutjipto, B. (2013). Media pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.

Munandi, Y. (2013). Media pembelajaran, sebuah pendekatan baru. Jakarta: Referensi GP Press Group.

Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. Jurnal Prima Edukasia, 5(1), 11-21. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020, Halaman 1—8 Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Siregar, Syofian. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, Hamzah B. 2019. Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara

Zhao, Fang. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. International Journal of Higher Education 8.1: 3743. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>