

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP
PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DENGAN MOTIVASI BELAJAR
PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :

Yulina Rahayu Agustin

1801027

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Yulina Rahayu Agustin, 2022

*HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGUNAAN APLIKASI
QUIZIZZ DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP
APLIKASI *QUIZIZZ* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
KULIAH FOTOGRAFI**

Oleh:

Yulina Rahayu Agustin

NIM. 1801027

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Yulina Rahayu Agustin

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Yulina Rahayu Agustin, 2022

***HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI
QUIZIZZ DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Yulina Rahayu Agustin

NIM. 1801027

**Hubungan Antara Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Aplikasi *Quizizz*
Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Fotografi**

Disetujui Oleh:

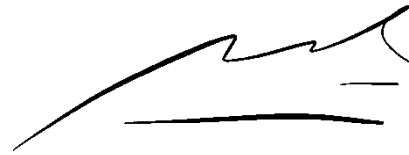
Pembimbing Skripsi I



Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd.

NIP. 196202011987031001

Pembimbing Skripsi II



Ahmad Fajar Fadillah, M.Pd.

NIP. 920200119921012101

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

FIP UPI



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 19612042005011002

Yulina Rahayu Agustin, 2022

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI
QUIZIZZ DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Yulina Rahayu Agustin (1801027), Hubungan Antara Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Fotografi.

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2022.

Penelitian ini berjudul “Hubungan Antara Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Fotografi”. Dilatar belakangi oleh pembelajaran *hybrid* yang dilakukan di prodi teknologi pendidikan, dosen dalam pembelajarannya menggunakan media *powerpoint*. Tetapi ada sebagian dosen dalam pembelajarannya telah menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizizz* seperti pada mata kuliah fotografi. Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai diantaranya: 1) Mengetahui hubungan antara kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi; 2) Mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi; 3) Mengetahui motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu kuantitatif korelasi, dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa kuesioner. Populasi dan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling total/sensus yaitu sebanyak 96 responden. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu: 1) terdapat hubungan yang positif antara kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi dengan nilai korelasi sedang; 2) tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi berada pada kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas terhadap aspek desain, fitur, kemudahan, dan kualitas pada aplikasi *quizizz*; 3) motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi berada pada kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa terdorong untuk belajar dengan memperhatikan aspek perhatian, kesesuaian, keyakinan, dan kepuasan.

Kata kunci : Aplikasi *Quizizz*, Kepuasan, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Yulina Rahayu Agustin (1801027), The Relationship between Student Satisfaction Levels to Quizizz Application using Learning Motivation in Photography Courses.

Undergraduate Thesis. Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2022.

This study entitled "*The Relationship between Student Satisfaction Levels to Quizizz Application using Learning Motivation in Photography Courses*". Based on the hybrid learning process conducted in the educational technology study program, lecturers are using powerpoint. But, there are some lecturers are using quizizz application, for example in photography course. The objectives of the research are: 1) determine the relationship between student satisfaction to the quizizz application using learning motivation in photography course; 2) to know the level of student satisfaction while using quizizz application in the photography course; 3) determine student learning motivation by using the quizizz application in photography course. This research used quantitative correlation. The instrument is in the form of questionnaire. The population and sample in this research used a total sampling/census of 96 respondents. The results of this research are: 1) there is a positive relationship between student satisfaction with the quizizz application and learning motivation in a photography course with a moderate correlation value; 2) the level of student satisfaction while using the quizizz application in the photography course categorized in high level. Which shows that students are satisfied with the design, features, convenience, and quality aspects of the quizizz application; 3) students' learning motivation with using the quizizz application in photography course is in the high category. Which shows that students are encouraged to learn by concerning to aspects of attention, suitability, confidence, and satisfaction.

Keywords: Learning Motivation, Students' Satisfaction, Quizizz Application.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Pembelajaran	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.3 Media Pembelajaran Model Game.....	11
2.1.4 Aplikasi <i>Quizizz</i>	12
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i>	12
2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	13
2.2 Kepuasan	15
2.2.1 Dimensi Kepuasan.....	16
2.3 Motivasi.....	17
2.3.1 Motivasi Belajar	17
2.3.2 Motivasi Belajar Keller (Model A.R.C.S)	18
2.3.3 Fungsi Motivasi Belajar.....	19
2.3.4 Bentuk Motivasi Belajar.....	20
2.4 Hubungan Kepuasan Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Dengan Motivasi Belajar.....	20

2.5 Kerangka Berfikir.....	21
2.6 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Partisipan.....	23
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel.....	24
3.4 Definisi Oprasional	24
3.5 Instrumen Penelitian	25
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.2 Skala Instrumen Penelitian	25
3.5.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	25
3.5.4 Uji Validitas Instrumen	27
3.5.5 Uji Reliabilitas Instrumen	30
3.6 Prosedur Penelitian.....	30
3.7 Analisis Data.....	31
3.7.1 Uji Normalitas Data	32
3.7.2 Interpretasi Data	32
3.8 Pengujian Hipotesis	33
3.8.1 Uji Korelasi Sederhana.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi dan Hasil Analisis Data Penelitian	35
4.1.1 Pengujian Hipotesis.....	35
4.1.2 Uji Normalitas Data	36
4.1.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	37
4.1.4 Kepuasan Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	38
4.1.5 Motivasi Belajar Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	48
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Hubungan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Fotografi.....	58

4.2.2 Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Kuliah Fotografi.....	61
4.2.3 Motivasi Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Kuliah Fotografi.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Implikasi dan Rekomendasi.....	67
5.2.1 Implikasi	67
5.2.2 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. W. (Hubungan Persepsi Penggunaan Aplikasi Babble German Sebagai Media Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jerman). 2017. Bandung.
- Amir, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*.
- Anggraini, I. S. (2019). MOTIVASI BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH SEBUAH KAJIAN PADA INTERAKSI PEMBELAJARAN MAHASISWA.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi UNY 5(1)*, 74-87.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2018). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Halim, S. (2018). Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Last moodified*. Medium.com.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hernawan, A.H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UpinPress.
- Kasali, R. (2018). *Disruption (9th ed.)*. Jakarta: Gramedia.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development 10(3)*, 2-10.
- Khalil, A. (2017). Aplikasi Prinsip Animasi Exaggeration, Kemahairan Berfikir Kritis dan Kreatif serta Model Motivasi ARCS Terhadap Topik Integer Matematik Tingkat Satuan. *Journal of ICT in Education (JICTIE) vol 4*, 52-65.
- Kotler. (2004). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.

- Kotler, P. (1997). *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi dan pengendalian (Edisi. Jakarta: Salemba Empat.*
- Kottler, & Keller. (2009). *Manajemen pemasaran.* Jakarta: Erlangga.
- Kusuma, R. W. (2015). Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Fasilitas, Dan Emosional Terhadap Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen.* 4(12).
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Sundermann .*
- Masni, H. (2015). Stratrgi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya* 5(1), 39-40.
- Muslim, M. D. (2021). *HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar SISwa Kelas X SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1), 1-7.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1), 1-7.
- Percival & Ellington, H. (1988). *Teknologi Pendidikan. (alih bahasa Sudjarwo S.).* Jakarta: Erlangga.
- Piterlase. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *JURNAL SUNDERMANN* 1(1), 28-43.
- Rahman, dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4(3).
- Ramadhani. (2020). Platfrom Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik. *Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.*
- Reigeluth, C. (2011). *Desain Instruksional Teori dan Model-Model (Alih Bahasa: Ary Nilandari).* Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online.* Universitas Terbuka.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian.* Jakarta: Grafindo.

- Sadirman. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Salsabila. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4(2).
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariant*. Jakarta: Elex Media Komplitudo.
- Santrock, J. W. (2014). Educational psychology. (2nd ed). *New York: McGraw Hill Companies, Inc.*
- Sari, R. N. (2012). *"Hubungan Motivasi Belajar Dan Kepuasan Mahasiswa Dalam Proses Belajar Mengajar Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Di Akademi Kebidanan Muhammadiyah Madiun*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sopiatin, P. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: GHALIA INDONESIA.
- Sudarmanto, R. G. (2004). *Analisis Regresi Linear Berganda Dengan SPSS*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surjono, H. D. (2010). *Membangun Crouses Learning Berbasis Moodle* . Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.
- Susilana, R. &. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syamsuar, S. &. (2019). PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Syihat, F. A. (2021). *"PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA SMPN 125 JAKARTA" .FIP. Teknologi Pendidkan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syihat, F. A. (2021). *Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Dan Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PPKN Pada SMPN 125 Jakarta*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Thoifuri. (2013). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang. Media Campus Publishing Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003. Jakarta: BP. Dharma Bhakti. 2003.
- Tjiptono. (2011). *Service, Quality & Satisfaction Edisi 3*. Yogyakarta: ANDI.
- Tjiptono, F. (1997). *Strategy Pemasaran*. Yogyakarta: Andi offset.
- Toisuta, J. S. (2021). Peran Dosen Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika*, 4(1), 24-43.
- Trisyanti, P. d. (2018). REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN PERUBAHAN SOSIAL. In Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0.”.
- Uno B., H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1)).