

ABSTRAK

Pinta Ayu Sagala, NIM 7202143002, Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Berbasis Projects Terhadap Motivasi Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas XI Jurusan Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 13 Medan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Berbasis Projects Terhadap Motivasi Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas XI Jurusan Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan. Jenis Penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan penelitian kualitatif. Populasi penelitian berjumlah 36 siswa dengan menggunakan *total sampling* sehingga sampel keseluruhan dari populasi yaitu 36 siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan kuisioner/angket. Validitas instrumen dihitung dengan *product moment* dan reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji hipotesis menggunakan program SPSS versi 26. Berdasarkan hasil nilai t- hitung sebesar 2,482 dan t- tabel untuk 36 responden sebesar 2,042 maka $2,482 > 2,042$ terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan. Sehingga dilihat penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI. Disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan bernilai positif dari pengaruh media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Quizizz* Berbasis Projects, Motivasi Belajar

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

Pinta Ayu Sagala, NIM 7202143, The Influence of Project-Based Quizizz Learning Media on Learning Motivation for Vocational Basics of Class XI Students Majoring in Online Business and Marketing at State Vocational School 13 Medan.

The aim of this research is to determine the influence of project-based Quizizz learning media on the motivation to learn vocational basics in class XI students majoring in online business and marketing at SMK Negeri 13 Medan. This type of research is experimental using qualitative research. The research population was 36 students using total sampling so that the total sample from the population was 36 students. Data collection tools in this research are observation, documentation, and questionnaires. Instrument validity is calculated using product moment and reliability using Cronbach's alpha. The data analysis techniques used are normality test, paired sample t-test, and hypothesis testing using the SPSS version 26 program. Based on the results of the calculated t-value of 2.482 and the t-table for 36 respondents of 2.042, then $2.482 > 2.042$ there is an influence of learning media Project-based quizzes on motivation to learn vocational basics for class XI students majoring in Online Business and Marketing at SMK Negeri 13 Medan. So it can be seen that the use of projects-based Quizizz learning media has a positive effect on the motivation to learn vocational basics for class XI students. It was concluded that there was a significant positive relationship between the influence of the projects-based Quizizz learning media on the motivation to learn vocational basics for class XI students. The aim of this research was to determine whether there was a significant influence between the use of projects-based Quizizz learning media on the motivation to learn vocational basics in class XI students majoring in Digital Business and Marketing at SMK Negeri 13 Medan.

Keywords: Project-Based Quizizz Learning Media, Learning Motivation

Character Building
UNIVERSITY