



SKRIPSI

**ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMA DI SURABAYA (STUDI
KASUS: QUIZIZZ)**

SAFIRA AZZAHRA IMANI
NPM 21082010230

DOSEN PEMBIMBING
Asif Faruqi, S.Kom., M.Kom.
Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

Halaman ini sengaja dikosongkan



SKRIPSI

ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI SURABAYA (STUDI KASUS: QUIZIZZ)

SAFIRA AZZAHRA IMANI

NPM 21082010230

DOSEN PEMBIMBING

Asif Faruqi, S.Kom., M.Kom.

Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SURABAYA
2025**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI SURABAYA (STUDI KASUS: QUIZIZZ)

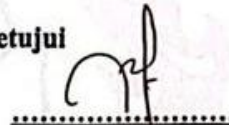
Oleh:

SAFIRA AZZAHRA IMANI
NPM. 21082010230

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada
tanggal 09 Mei 2025

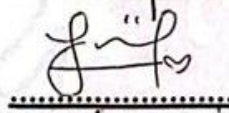
Menyetujui

Asif Farogi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19870519 2018031 001



(Pembimbing I)

Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930316 2019032 020



(Pembimbing II)

Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198107042021212011



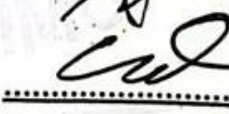
(Ketua Penguji)

Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198710152022032005



(Anggota Penguji II)

Virdha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199810202024062002



(Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI SURABAYA (STUDI KASUS :
QUIZIZZ)**

Oleh:

SAFIRA AZZAHRA IMANI

NPM. 21082010230

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer



Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19851124 2021211 003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Azzahra Imani
NPM : 21082010230
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, Mei 2025
Yang Membuat pernyataan



SAFIRA AZZAHRA IMANI
NPM. 21082010230

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : SAFIRA AZZAHRA IMANI
/ 21082010230

Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis
Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA
di Surabaya (Studi Kasus: Quizizz)

Dosen Pembimbing : 1. Asif Faruqi, S.Kom., M.Kom
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom

Gamifikasi dalam pendidikan telah menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan fokus, serta merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa berusaha mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Skripsi ini menggunakan model konseptual ARCS dan *Self-Determination Theory* (SDT) untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA Negeri di Surabaya. Proses analisis dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan teknik *Partial Least Square-Structural Equation Model* (PLS-SEM) melalui software SmartPLS 4. Skripsi ini melibatkan 374 responden yang merupakan siswa dari lima SMA Negeri terbaik di Surabaya yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Hasil skripsi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*, memiliki pengaruh paling signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil ini diperoleh berdasarkan pengujian *path coefficient*, dimana hipotesis diterima jika nilai *p-values* kurang dari 0.05.

Kata kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Quizizz, ARCS dan SDT, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : SAFIRA AZZAHRA IMANI /
21082010230

Thesis Title : Analysis of the Influence of Gamification-Based
Learning Media on High School Students' Learning
Motivation in Surabaya (Case Study: Quizizz)

Advisor : 1. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom

Gamification in education has emerged as an innovative approach to enhancing students' learning motivation. This approach integrates game elements, such as points, leaderboards, and challenges, into the learning process to create a more engaging and interactive learning experience. Through gamification, students are expected to become more involved in the learning process, improve their focus, and feel more motivated to complete academic tasks. Learning motivation itself refers to internal and external drives that encourage students to achieve learning goals, which can be influenced by various factors, including enjoyable and interactive learning experiences. Therefore, this study employs the ARCS model and Self-Determination Theory (SDT) to analyze the factors that explain how gamification technology affects students' learning motivation in public high schools in Surabaya. The study utilizes a quantitative research method with the Partial Least Square-Structural Equation Model (PLS-SEM) technique, processed through SmartPLS 4 software. A total of 374 respondents from the five best public high schools in Surabaya participated in this research. The findings indicate that students' learning motivation is significantly influenced by Relevance, Confidence, and Satisfaction, which have the most substantial impact on motivation. These results were obtained through path coefficient testing, where the hypothesis is accepted if the $p\text{-value} < 0.05$.

Keywords: Gamification, Learning Motivation, ARCS and SDT, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, dan seluruh kasih sayang melalui kekuatan yang diberikan. Melalui Ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul **“Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA di Surabaya (Studi Kasus: Quizizz)”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan semangat yang diberikan oleh berbagai pihak untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih secara khusus kepada:

1. Orang tua penulis yaitu Ibu Nining Endah Palupi dan Bapak Imam Gozali, serta adik penulis yaitu Lionel Janitra Belva Abqari dan Athallah Verrel Ibrahim Abqari, serta segenap keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, materi dan hiburan selama perjuangan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom., selaku promotor dan dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam menyampaikan ilmunya kepada penulis sehingga seluruh laporan skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali yang telah memotivasi penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku koordinator program studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi yang telah memberikan

banyak ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.

7. Para responden yang telah mengisi kuesioner pada skripsi ini sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Kedua sahabat penulis, Diva Dafina Amajida, S.Kom., dan Marcella Andriani Mahadewi yang selalu bersama penulis baik suka maupun duka, selalu saling menguatkan satu sama lain.
9. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya, terimakasih sempat membantu dan memberikan semangat untuk penulis dan mewarnai hari-hari penulis dalam suka maupun duka saat proses mengerjakan skripsi ini.
10. Kakak tingkat penulis yang berkenan meluangkan waktu untuk membimbing dan membagikan ilmunya kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi 2021 yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
12. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat di sebutkan satu-satu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis pada khususnya.

Surabaya, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	13
DAFTAR ISI.....	15
DAFTAR GAMBAR.....	19
DAFTAR TABEL.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Relevansi Sistem Informasi	10
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Motivasi Belajar	15
2.2 Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi	15
2.3 Teknologi Gamifikasi	16
2.4 Self Determination Theory (SDT).....	18
2.4 Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfactio)	19
2.6 Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Alur Penelitian	30
3.2 Identifikasi Masalah.....	30
3.3 Studi Literatur	31
3.4 Model Konseptual	31
3.5 Definisi Operasional	32
3.6 Hipotesis Penelitian	33

3.6.1	Attention (AT).....	33
3.6.2	Relevance (RV).....	34
3.6.3	Confidence (CO).....	35
3.6.4	Satisfaction (SA).....	35
3.6.5	Relatedness (RT).....	36
3.7	Populasi dan Sampel.....	36
3.7.1	Populasi.....	36
3.7.2	Sampel	37
3.7.3	Teknik Sampling.....	38
3.7.4	Sumber Pengumpulan Data	39
3.7.5	Skala Likert.....	40
3.8	Penyusunan Instrumen Penelitian	40
3.9	Uji Validitas dan Reliabilitas	43
3.9.1	Uji Validitas	43
3.9.2	Uji Reliabilitas	46
3.10	Pengolahan dan Analisis Data	47
3.10.1	Analisis Deskriptif	47
3.10.2	Analisis Statistik Inferensial	48
3.10.2.1	Analisis Deskriptif.....	48
3.10.2.2	Uji Model Struktural (Inner Model)	49
3.10.2.2	Uji Hipotesis	49
3.11	Penarikan Kesimpulan.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Data Demografi Responden.....	52
4.1.1	Jenis Kelamin Responden.....	52
4.1.2	Asal Sekolah Responden	53
4.1.3	Pekerjaan Responden	53
4.1.4	Frekuensi Penggunaan Aplikasi Oleh Responden	54
4.2	Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif	54
4.2.1	<i>Cross Tabulation</i> Variabel Attention.....	55
4.2.2	<i>Cross Tabulation</i> Variabel Relevance	66

4.2.3	<i>Cross Tabulation</i> Variabel Confidence	77
4.2.4	<i>Cross Tabulation</i> Variabel Satisfaction	89
4.2.5	<i>Cross Tabulation</i> Variabel Relatedness	101
4.3	Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial	127
4.3.1	Outer Model	127
4.3.1.1	Convergent Validity	127
4.3.1.2	Discriminant Validity	129
4.3.1.3	Reliability	131
4.3.2	Inner Model	131
4.3.2.1	R-square	132
4.3.2.2	F-square	132
4.3.3	Pengujian Hipotesis	133
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		146
5.1	Kesimpulan	146
5.2	Saran	146
DAFTAR PUSTAKA		148
LAMPIRAN.....		159

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 APS Usia 16-18 Tahun.....	6
Gambar 1.2 Manajemen Sistem Informasi.....	11
Gambar 2.1 Self Determination Theory	18
Gambar 2.2 Gamification dan Keller's Motivational Model	20
Gambar 3.1 Flowchart Alur Penelitian	30
Gambar 3.2 <i>Model Konseptual</i>	32
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	52
Gambar 4.2 Asal Sekolah Responden.....	53
Gambar 4.3 Tingkat Kelas Responden.....	53
Gambar 4.4 Frekuensi Penggunaan Aplikasi	54
Gambar 4.5 Hasil Bootstrapping	134

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Variabel Penelitian Terdahulu	21
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	32
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi (SekolahKita Kemdikbud, 2024).....	37
Tabel 3. 3 Hasil Jumlah Sampel.....	39
Tabel 3. 4 Skala Pengukuran.....	40
Tabel 3. 5 Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Attention</i>	44
Tabel 3. 7 Tabel Hasil Uji Validitas Variabel <i>Relevance</i>	44
Tabel 3. 8 Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Confidence</i>	45
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Satisfaction</i>	45
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Relatedness</i>	46
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Motivation</i>	46
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Pra Kuesioner.....	47
Tabel 3. 13 Kriteria Evaluasi Model Pengukuran.....	48
Tabel 4. 1 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan AT1.....	56
Tabel 4. 2 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan AT1	56
Tabel 4. 3 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan AT1.....	57
Tabel 4. 4 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan AT1	58
Tabel 4. 5 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan AT2.....	58
Tabel 4. 6 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan AT2	59
Tabel 4. 7 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan AT2.....	60
Tabel 4. 8 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan AT2	60
Tabel 4. 9 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan AT3.....	61
Tabel 4. 10 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan AT3	61
Tabel 4. 11 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan AT3	62
Tabel 4. 12 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan AT3	63
Tabel 4. 13 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan AT4.....	63
Tabel 4. 14 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan AT4	64
Tabel 4. 15 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan AT4	65
Tabel 4. 16 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan AT4	65

Tabel 4. 17 Hasil Statistik Jawaban Attention.....	66
Tabel 4. 18 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RV1	67
Tabel 4. 19 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RV1.....	68
Tabel 4. 20 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RV1.....	68
Tabel 4. 21 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RV1	69
Tabel 4. 22 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RV2	69
Tabel 4. 23 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RV2.....	70
Tabel 4. 24 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RV2.....	71
Tabel 4. 25 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RV2	71
Tabel 4. 26 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RV3	72
Tabel 4. 27 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RV3.....	72
Tabel 4. 28 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RV3.....	73
Tabel 4. 29 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RV3	74
Tabel 4. 30 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RV4	74
Tabel 4. 31 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RV4.....	75
Tabel 4. 32 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RV4.....	75
Tabel 4. 33 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RV4	76
Tabel 4. 34 Hasil Statistik Jawaban Relevance	77
Tabel 4. 35 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan CO1	78
Tabel 4. 36 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan CO1.....	78
Tabel 4. 37 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan CO1.....	79
Tabel 4. 38 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan CO1	79
Tabel 4. 39 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan CO2	80
Tabel 4. 40 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan CO2.....	81
Tabel 4. 41 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan CO2.....	82
Tabel 4. 42 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Pengguna dan CO2	82
Tabel 4. 43 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan CO3	83
Tabel 4. 44 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan CO3.....	84
Tabel 4. 45 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan CO3.....	85
Tabel 4. 46 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan CO3	85
Tabel 4. 47 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan CO4	86
Tabel 4. 48 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan CO4.....	87

Tabel 4. 49 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan CO4	88
Tabel 4. 50 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan CO4	88
Tabel 4. 51 Hasil Statistik Jawaban Confidence	89
Tabel 4. 52 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan SA1	90
Tabel 4. 53 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan SA1.....	90
Tabel 4. 54 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan SA1.....	91
Tabel 4. 55 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan SA1	92
Tabel 4. 56 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan SA2	92
Tabel 4. 57 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan SA2.....	93
Tabel 4. 58 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan SA2.....	94
Tabel 4. 59 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Pengguna dan SA2	94
Tabel 4. 60 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan SA3	95
Tabel 4. 61 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan SA3.....	96
Tabel 4. 62 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan SA3.....	97
Tabel 4. 63 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan SA3	97
Tabel 4. 64 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan SA4	98
Tabel 4. 65 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan SA4.....	99
Tabel 4. 66 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan SA4.....	99
Tabel 4. 67 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan SA4	100
Tabel 4. 68 Hasil Statistik Jawaban Satisfaction	101
Tabel 4. 69 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RT1	102
Tabel 4. 70 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RT1.....	102
Tabel 4. 71 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RT1.....	103
Tabel 4. 72 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RT1	104
Tabel 4. 73 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RT2	104
Tabel 4. 74 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RT2.....	105
Tabel 4. 75 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RT2.....	106
Tabel 4. 76 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Pengguna dan RT2	106
Tabel 4. 77 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RT3	107
Tabel 4. 78 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RT3.....	108
Tabel 4. 79 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RT3.....	109
Tabel 4. 80 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RT3	109

Tabel 4. 81 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan RT4	110
Tabel 4. 82 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan RT4	111
Tabel 4. 83 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan RT4	112
Tabel 4. 84 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan RT4.....	112
Tabel 4. 85 Hasil Statistik Jawaban Relatedness.....	113
Tabel 4. 86 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan MO1	114
Tabel 4. 87 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan MO1.....	115
Tabel 4. 88 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan MO1.....	115
Tabel 4. 89 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan MO1.....	116
Tabel 4. 90 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan MO2	117
Tabel 4. 91 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan MO2.....	118
Tabel 4. 92 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan MO2.....	118
Tabel 4. 93 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Pengguna dan MO2	119
Tabel 4. 94 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan MO3	120
Tabel 4. 95 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan MO3.....	121
Tabel 4. 96 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan MO3.....	122
Tabel 4. 97 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan MO3.....	122
Tabel 4. 98 <i>Cross Tabulation</i> Jenis Kelamin dan MO4	123
Tabel 4. 99 <i>Cross Tabulation</i> Asal Sekolah dan MO4.....	124
Tabel 4. 100 <i>Cross Tabulation</i> Kelas dan MO4.....	125
Tabel 4. 101 <i>Cross Tabulation</i> Frekuensi Penggunaan dan MO4.....	125
Tabel 4. 102 Hasil Statistik Jawaban Motivation	126
Tabel 4. 103 Nilai Outer Loadings	127
Tabel 4. 104 Nilai Average Variance Extracted (AVE)	129
Tabel 4. 105 Nilai Cross Loadings	129
Tabel 4. 106 Nilai Akar AVE (Fornell-Larcker Criterion)	130
Tabel 4. 107 Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability	131
Tabel 4. 108 Hasil R-Square.....	132
Tabel 4. 109 Hasil F-Square	133
Tabel 4.110 Hasil Uji Hipotesis	134

Halaman ini sengaja dikosongkan