PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KWAREN KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Drajat Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

NUR AZIZAH SETYANINGRUM
1715100024

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2021

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KWAREN KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Drajat Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

NUR AZIZAH SETYANINGRUM
1715100024

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2021

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438
Telp. 0272-326000. 3265000 Website : www.unwidha.ac.id

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Nur Azizah Setyaningrum
NIM	: 1715100024
Program studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiidkan (FKIP)
Judul	: Pengaruh Medai Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh drajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia mempertanggung jawabkannya

Klaten, 26 Juni 2021
Yang menyatakan

Nur Azizah Setyaningrum
1715100024

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama : Nur Azizah Setyaningrum

NIM : 1715100024

Sekripsi ini telah diperiksa dan disetujui

pada **Kamis, 05 Juli 2021**

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Dr. H. Tukiyo, M. Pd	Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 889 111	NIK. 690 809 296

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Dipindai dengan CamScanner

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KWAREN KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Dipersiapkan dan disusun oleh

NUR AZIZAH SETYANINGRUM

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada **Jum'at 23 Juli 2021**

Dewan Penguji

Ketua,

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Sekretaris,

Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 516 367

Penguji I,

Dr. H. Tukiyo, M.Pd.
NIK. 690 889 111

Penguji II,

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi.,M.A.
NIK. 690 809 296

Mengesahkan,
Dekan FKIP Unwidha Klaten

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Dipindai dengan CamScanner

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bawah terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Ngawen Klaten dalam pembelajaran tematik tema 3 (Tokoh dan Penemu), subtema 2 dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dapat dilihat dari nilai t-test sebesar 0,801 lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran *quizizz* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas VI, khususnya kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan selalu memberikan bimbingan, dan juga motivasi kepada siswa agar siswa dapat membangun motivasi dalam belajar. Diharapkan guru mempu menerapkan media pembelajaran ini sebagai refrensi dalam kegiatan pembelajaran dan bisa lebih mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar.
2. Media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran tematik untuk mengatasi kejenuhan siswa pada masa pandemi dan suasana belajar di rumah yang menjenuhkan, sehingga siswa dapat membangun motivasi dan membangun daya saing siswa untuk terus belajar karena mereka dapat mengukur kemampuan yang mereka miliki setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *quizizz* pada pembelajran tematik penyesuaian yang dituju dari respon siswa sudah sangat baik. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel lain dalam melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran tematik

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Aprilla, Ayu. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika*. Bandung: Universitas Langlangbuana.

Daryanto. 2010. *Media Pembelelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewi , A. 2018. *Pembelajaran Berbasis Permainan.* Jakarta: Bumi aksara

David R.Krathwohl 1956. *taxsonomy of educational objective: affective domain.* New York: Harper & Bros. Maret 8, 2021

https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom et al -Taxonomy of Educational Objectives.pdf

Komari, Noor Pratiwi. 2015. *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang*. Jurnal Pujangga 1, (2). Januari 19, 2021 http://journal.unas.ac.id/pujangga/article/view/320

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Pitoyo dkk. 2019 *pengertian media pembelajaran Quizizz sebagai sebagai penilaian formatif*. Jakarta: Kencana

Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Hayati, Rina. 2020. *Alat ukur penelitian*. Januari 20, 2021 https://penelitianilmiah.com/alat-ukur-penelitian/

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana 2010. *Dasar – dasar Proses Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Susilana, dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI.

Syah, M. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional XV Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

Sou, Sou & Zalika. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Jurnal of Social Sciences Education and Research 12, (1). Januari 19, 2021 http://journals.euser.org/files/articles/ejser_v5_i1/Mei.pdf

Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro 3, (1).

Widiatmaka, Pipit. 2016. *Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Civics 13, (2).

Yaumi, M. 2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup

Zhao, Fang. 2019. *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom.* International Jurnal of Higher Education 8, (1).

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438
Telp. 0272-326000. 3265000 Website : www.unwidha.ac.id

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Nur Azizah Setyaningrum
NIM	: 1715100024
Program studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiidkan (FKIP)
Judul	: Pengaruh Medai Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh drajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia mempertanggung jawabkannya

Klaten, 26 Juni 2021
Yang menyatakan

Nur Azizah Setyaningrum
1715100024

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

Ibu dan Ayahku terkasih

Adikku tersayang

Teman – teman seperjuangan.

MOTTO

“Jangan mundur sebelum melangkah, setelah melangkah jalani dengan cara terbaik yang kita bisa lakukan” (penulis, 2021)

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KWAREN KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

NUR AZIZAH SETYANINGRUM
NIM. 1715100024
Zizahsetya56@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the effect of Quizizz media on the motivation and learning outcomes of sixth graders at the State Elementary School 1 Kwaren, Ngawen District, Klaten Regency for the 2020/2021 academic year.

This study uses a quantitative method with an experimental design (quasy experimental non-equivalent control design). The validity of the instrument with SPSS version 24 on the motivational variable test and learning outcomes with a significance level of 0.05 obtained a value of 0.374. Alpha values of the instrument variable motivation and learning outcomes are 0.937 and 0.936. Both instruments are declared reliable because the Alpha value is more than 0.6. The level of significance in the normality test using the Kolmogorov-Smirnova is greater than 0.05, then the data is normally distributed. The homogeneity test of the significant value Based on Mean is 0.018 > 0.05, so the two variants are homogeneous, and the two data have a linear relationship with the Deviation from Linearity Sig value of 0.142 which is greater than 0.05. Value of Sig. (2 tailed) on the Independent Sample t-test of 0.002 < 0.05, then $H0$ is rejected and a is accepted. The average N-gain score for the experimental class (using Quizizz learning media) is 70.2123 or 70.2% with an N-gain score of at least 62% and a maximum of 100% including in the quite effective category when using Quizizz learning media.

The results of the study concluded that the use of Quizizz learning media could increase students' motivation and learning outcomes in learning the theme of Figures and Inventors for class VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren, Ngawen District, Klaten Regency for the 2020/2021 academic year. The average experimental class students obtained 89.25 with a student success percentage of 86% while the average in the control class was 75.92 with a student success percentage of 75%.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Outcomes, Quizizz. Learning Media*

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KWAREN KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

NUR AZIAH SETYANINGRUM
NIM. 1715100024
Zizahsetya56@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *(quasy experimental non-equivalent control design).* Validitas instrumen dengan SPSS versi 24 pada uji coba variabel motivasi dan hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai 0,374. Nilai Alpha dari instrumen variabel motivasi dan hasil belajar adalah 0,937 dan 0,936. Kedua instrumen dinyatakan reliabel karenya nilai Alpha lebih dari 0,6. Taraf signifikansi dalam uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov[a] lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji homogenitas nilai signifikan Based on Mean adalah 0,018 > 0,05 maka kedua varian homogen, dan kedua data tersebut memiliki hubungan linear dengan nilai *Deviation from Linearity Sig* 0,142 lebih besar 0,05. Nilai *Sig*. (2 t*ailed*) pada *t-Tes Independent Sampel* sebesar 0,002 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran *Quizizz*) sebesar 70,2123 atau 70,2% dengan nilai *N-gain score* minimal 62% dan maksimal 100% termasuk dalam kategori cukup efektif apabila menggunakan media pembelajaran *Quizizz.*

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Tokoh dan Penemu kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2020/2021. Rata-rata siswa kelas eksperimen diperoleh 89,25 dengan peresentase keberhasilan siswa sebesar 86% sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 75,92 dengan peresentase keberhasilan siswa sebesar 75%.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Quizizz*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat Iman dan Islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena Beliaulah kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi. Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi menyelesaikannya karya ini namun karena kebesaran Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Unwidha Klaten.
2. Bapak Dr. H Ronggo Warsito, M.Pd., selaku Dekan FKIP Unwidha Klaten.
3. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S. Psi., M.A., selaku Ketua Progdi PGSD dan dosen pembimbing dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan tak pernah lelah memberikan dukung, bimbingan, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Tukiyo, M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga, tak pernah lelah memberikan dukung, bimbingan. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.

5. Bapak dan Ibu, Pengelola Akademik Dosen PGSD Unwidha Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkarya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.

6. Sri Haryani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

7. Bapak Suryani S.Pd., selaku guru kelas VI yang telah ikut bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren.

8. Orang tuaku Bapak dan Ibu, terima kasih tak terhingga atas segala kasih sayang, semangat tanpa batas doa dan perhatiannya kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan banyak terimakasih.

9. Teman-teman jurusan PGSD angkatan 2017. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembang ilmu. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kebaikan skripsi ini dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

Nur Azizah Setyaningrum

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya (Wijaya, dkk 2016). Digitalisasi perangkat komunikasi berkonvergensi dengan perangkat komputer menjadi ciri abad ke-21 sebagaimana abad ke-18 dicirikan oleh revolusi industri. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merambah pada aspek sosial budaya, politik, ekonomi, termasuk pendidikan (Yusri, 2016).

Pada dasarnya guru menginginkan kelas yang penuh dengan peserta didik yang mempunyai motivasi intrinsik. Tapi kenyataannya seringkali tidak demikian. terlihat bahwa kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi penyebab utama kurang bersemangatnya peserta didik didalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari respon peserta didik yang kurang pada proses pembelajaran, kurangnya semangat selama mengikuti pelajaran dan kurangnya perhatian yang diberikan peserta didik saat guru sedang menerangkan, maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang bisa diimplementasikan oleh para guru mengintegrasikan pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya membangkitkan motivasi peserta didik, membangkitkan minatnya, menarik dan mempertahankan perhatiannya, melalui pembelajaran berbasis teknologi.

Pada perkembangannya, motivasi dibagi menjadi dalam dua macam, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik sendiri merupakan hal dan keadaan yang berasal dari dalam peserta didik itu sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tidakan belajar, contohnya seperti perasaan menyenangi materi pelajaran. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, contohnya seperti pujian dan hadiah, peraturan, orangtua, guru dan lain sebagainya (Syah, 2017). Pentingnya motivasi bagi peserta didik dalam belajar. Maka guru diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya.

Dalam usaha ini banyaklah cara yang dapat dilakukan untuk dapat menciptakan kondisi-kondisi tertentu untuk dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran (Slameto, 2010). Misalnya dengan memberikan pujian dan hadiah, penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang menyenangkan, serta hal lainnya yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Syah, 2017). Media yang menarik dapat menjadi salah satu cara guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Media yang menarik dan praktis dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi ekstrinsik peserta didik sehingga semangat untuk belajarnya akan semakin tinggi. Media pembelajaran sendiri adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen penting yang digunakan pada proses pembelajaran karena dengan penggunaan media pembelajaran akan mempermudah terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat

untuk dapat menumbuhkan gairah belajar peserta didik, serta menciptakan interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar (Daryanto, 2010). Dengan begitu, media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat kualitas pembelajaran menjadi meningkat serta dapat membuat peserta didik merasa tidak jenuh selama belajar.

Pada saat ini media pembelajaran mulai berubah menuju pada media pembelajaran yang lebih modern. Hal tersebut dikarenakan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah manusia dalam melakukan segala sesuatu. Kini teknologi telah menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia, kebutuhan yang sulit untuk ditinggalkan dan menjadi candu bagi manusia. Salah satu dampak yang nyata dengan adanya kemajuan ini dapat dilihat dalam dunia pendidikan pada saat ini. Adanya pergeseran, bahkan perubahan yang bersifat mendasar pada pandangan, arah serta tujuan manusia pada saat ini, menuntut dunia pendidikan harus ikut terlibat pula dalam perubahan tersebut.

Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan IPTEK. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan

pembelajaran (Daryanto, 2010). Adanya media pembelajaran yang berbasis *e-learning* yang telah terprogram ini memudahkan guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik berkenaan dengan materi pembelajaran, penugasan maupun hal-hal lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu dari jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah "*Quizizz*".

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore* secara gratis. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar karena *Quizizz* dirancang dalam sebuah konsep "permainan kuis" yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Dewi 2018).

Dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-learning*, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat terhadap mata pelajaran Tematik. *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta penerapan sistem "belajar sambil bermain" melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga menimbulkan rasa semangat dalam diri siswa dalam mengikuti pembelajaran diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk dapat

mempelajari mata pelajaran tematik yang merupakan bagian dari indikator motivasi intrinsik. Selain itu, adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran Tematik sehingga motivasi belajarnya akan bertambah.

Pada saat pengerjaan kuis, siswa menjawab pertanyaan, peringkat mereka ditampilkan di depan ruangan dan pada perangkat pribadi mereka, hal ini dilakukan agar siswa termotivasi untuk menjawab benar dan memperoleh nilai tertinggi (Rajendran dkk 2019). *Quizizz* menjadi alat penilaian berbasis game yang penggunaannya sangat mudah karena siswa cukup mengakses http://quizizz.com/join dan hanya perlu memasukan kode permainan serta nama mereka, setelah itu mereka dapat langsung mengerjakan soal-soal yang ada pada *Quizizz*.

Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak (Zhao, 2019). Semakin cepat siswa menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir (Rajendran, Naaim, dan Yunus, 2019). *Quizizz* menghasilkan laporan dalam bentuk excel berupa dokumentasi kinerja siswa di kelas dan kemampuan individu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru melalui Quizizz (Mc Koy dan Chung, 2016).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berujudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan seperi yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021?

C. Keaslian Penelitian

Banyak pihak yang telah melakukan riset atau penelitian salah satunya ialah yang dilakukan oleh *Combride International* melalui *Global Education Cencus*, 2018 menemukan bahwa pelajar Indonesia merupakan pengguna teknologi tertinggi di dunia. Mereka memanfaatkan internet, dawai, serta teknologi-teknologi lainnya sebagai alat untuk membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Lebih dari 2/3 pelajar Indonesia atau 67% menggunakan ponsel pintar di kelas, dan 81% menggunakan ponsel pintar untuk membantu mereka dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Namun faktanya, guru masih sedikit yang menggunakan media internet sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian ini di antaranya adalah:

1. Penelitian Ihfa Noorul Latifa dengan judul *Pengaruh penggunaan media kuis interaktif Berbantu aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika peserta didik.*

Penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan: (1) respon siswa setelah menggunakan media *Quizizz,* (2) peningkatan hasil belajar apakah setelah menggunakan media *Quizizz* mengalami peningkatan, dan (3) pengaruh media pembelajaran berbantu *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu sama – sama menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari materi yang digunakan subjek dan objek yang diteliti serta materi yang digunakan.

2. Penelitian Mohammad Syaifulloh dengan judul *Pengembangan alat evaluasi untuk meningkatkan motivasi siswa menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di Mts Negeri 7 Malang.*

Penelitaian ini dilakukan untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan media pembelajaran *Quizizz* agar memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan penilaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam motivasi belajar siswa dan guru dipermudah dalam mengevaluasi siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilkukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan sama – sama mencari hasil penelitian terhadap motivasi siswa. Perbedaannya yaitu subjek yang diteliti, dan materi yang digunakan. Kesimpulan yang diperoleh ialah bahwa alat evaluasi menggunakan

aplikasi *Quizizz* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi praktis seperti tidak memerlukan kertas, tidak memerlukan waktu penilaian yang lama serta memicu siswa untuk bersemangat untuk mengerjakan soal evaluasi.

3. Penelitian Moro Mahardikaning Pratiwi dengan judul *Efekitifitas Penggunaan Media Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SDN Segugus Cakra Kota Semarang*.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil beajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di SDN Segugus Cakra Kota Semarang. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama – sama menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Perbedaannya yaitu subjek dan objek yang diteliti, dan materi yang digunakan. Kesimpulan yang diperoleh peneliti terdahulu bahwa aplikasi *Quizizz* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar serta memotivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengkaji pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI Sekoalah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini di antaranya adalah :

1. Bagi siswa : Hasil penelitian ini diharapkan memberi kegunaan untuk menambah pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk membangkitkan motvasi belajar siswa. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.
2. Bagi guru : Memberikan masukan kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah : Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten, khususnya optimalisasi pengembangan media pembelajaran tematik.