PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 6 LOKKASAILE

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

HERMAWAN

920862060031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SKTIP ANDI MATAPAPPA

20 24

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH GAMIFIKASI MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA KELAS IV SDN 6 LOKKASAILE

Atas nama saudara :

Nama : Hermawan

NIM : 920862060031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk di seminarkan.

Pangkajene, 7 Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd.,M.Pd	**A. SHYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH..MH	**FIRDHA RAZAK., S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Rahmat Kamaruddin, S.Pd.,M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Shyam Sarjani Alam, S.T.,S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. A.Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd.,M.Pd (.....)

2. A. Shyam Sarjani Alam, S.T.,S.Pd., M.Pd(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hermawan

NPM : 920862060031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Quiziz Terhadap Motivasi Blejara Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas V SDN 6 Lokkasaile

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik Sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka ssaya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 2024

Yang Membuat Pernyataan

HERMAWAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

MOTTO

"Jangan sesali apa yang sudah terjadi,biarkan saja bagaimana itu terjadi, sekarang tinggal bagaimana kamu bisa melanjutkan semuanya"

PERSEMBAHAN

"Skripsi ini penulis persembahkan secara khusus kepada orang tua penulis, kepada orang tua penulis yang darahnya mengalir dalam tubuh saya, yang telah dengan sabar membersarkan putranya, yang selalu melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Mereka memang tidak sempat menyelesaikan pendaftaran di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsinya. Satu hal yang perlu bapak dan ibu ketahui, saya sangat menyayangi dan mencintai kalian. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, dan izinkan saya mengabdi dan membalas segala pengorbanan yang kalian kalian lakukan selama ini. Terimah kasih karena sudah mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dari kecil hingga saat ini, doa dan keikhlasan dari kalian yang telah mengantarkan penulis untuk mewujudkan impian"

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga tercinta yaitu dua orang kakak yang penulis kagumi, yang telah memberi semangat, motivasi dan dukungan baik moril maupun material selama penulis menempuh penidikan sampai saat ini. Dan tak lupa kepada diri sendiri, terimakasih karena telah kuat sampai saat ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Abstrack

HERMAWAN, 2024 Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdn 6 Lokkasaile. Dibimbing oleh (I) Rahmat Kamaruddin (II) A.Shyam Sarjani Alam.. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Masalah utama penelitian ini adalah untuk mengetahui **2024** Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdn 6 Lokkasaile.
Penenlitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimen. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat dengan desain penelitian yang digunakan One grup Pretest dan Postest. Pengumpulan data menggunakan instrument Observasi aktivitas guru dan siswa, Tes hasil belajar, dan angket motivasi belajar.dalam penelitian ini menggunakan analisis Deskriptif dan analisis inferensial uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian penggunaan media interaktif Quizziz dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil skor motivasi siswa adalah 85% berada pada kategori sedang, sedangkan skor hasil belajar sisiwa menunjukkan peningkatan dari skor 58,25 menjadi 83,81. Hasil uji normalitas menggunakan kolmogrov-smirnow dengan nilai signifikansi 0,29> 0,05 membuktikan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis Hasil uji paired sample T-test menunjukkan angka yang signifikan antara pretest dengan posttes dengan nilai signifikan (2-tailed) p= 0.000 ¿0,05 nol hipotesis H_0 pada penelitian ini ditolak dan hipotetis alternatif H_1 diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test

Kata kunci : *Media Interaktif Quizziz, Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Kata Pengantar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wataala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian ini dan penulisan skripsi ini, penulis mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang mudah mudahan memberikan manfaat. Skripsi yang berjudul "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA KELAS V DI SDN 6 LOKKASAILE"ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya Skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengungkapkan terima kasih setinggi tingginya kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Ibu Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

4. Bapak Rahmat Kamaruddin S.Pd., M.Pd dan A.Shyam Sarjani Alam.ST.,S.Pd.selaku Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
5. Ibu A.Yunarni Yusri, S.Pd., M,Pd. dan Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M,Pd. selaku penguji I dan II.
6. Ibu A.Yunarni Yusri S.Pd., M.Pd dan Bapak Ahmad Yusuf,S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
7. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
9. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
10. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
11. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Kedua Orang Tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
12. Kepada dua saudara saya, terima kasih atas segala do'a, motivasi, dan kebutuhan material yang telah diberikan kepada adik terakhir ini.
13. Teman-teman angkatan 2020 Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
14. Dan terakhir untuk hermawan yaitu sang penulis sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesNya. Terima kasih telah bertahan sejauh ini.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahummah Aamiin

Pangkep, 2024

HERMAWAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II

KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS 9

A. Kajian Pustaka 9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

B. Kerangka Pikir 23

C. Hipotesis Penelitian 29

BAB III METODE PENELITIAN 30

A. Pendekatan Dan Jneis Penelitian 30

B. Variable Dan Desain Penelitian 30

C. Defenisi Operasional 32

D. Lokasi Dan Waktu 32

E. Populasi 33

F. Instrumen Penelitian 33

G. Teknik Analisis Data 36

H. Indikator Penelitian Angket Motivasi Belajar 38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40

A. Hasil Penelitian 40

B. Pembahasan 46

BAB V PENUTUP 53

A. Kesimpulan 53

B. Saran 53

DAFTAR PUSTAKA 55

LAMPIRAN 57

RIWAYAT HIDUP 167

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Sampel	33
Tabel 3.2	Pembobotan Angket Skala Likert	35
Tabel 3.3	Kategori Motivasi Belajar	36
Tabel 3.4	Indikator Penelitian Angket Motivasi Belajar	38
Tabel 4.1	Hasil Observasi Aktivitas Guru	40
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	41
Tabel 4.3	Data Hasil Skor Perolehan Angket Motivasi belajar	41
Table 4.4	Rata-Rata Skor Pretest,Posttest,Dan N-Gain Peningkatan Hasil belajar	43
Table 4.5	Uji Normalitas Kolmogrov Smirnow Test	44
Tabel 4.6	Uji T	45

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	28
Gambar4.1	Histogram Skor Prestest Dan Posttest	43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Validasi 58

a. Validasi RPP 59

b. Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS) 63

c. Validasi Tes Hasil Belajar 67

d. Validasi Angket Motivasi Belajar 69

e. Observasi Aktivitas Siswa 73

f. Observasi Aktivitas Guru 77

Lampiran II Instrumen Penelitian 81

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 82

b. Test Hasil Belajar Siswa 91

c. Pre Test 94

d. Post test 95

e. Angket Motivasi Siswa 115

f. Observasi Aktivitas Guru 135

g. Observasi Aktivitas Siswa 136

h. Uji Homogenitas 139

i. Uji Hipotesis 142

Lampiran III Persuratan 143

a. Lembar Perbaikan Ujian 144

b. Lembar Validasi Instrumen 146

c. Surat Keterangan Izin Meneliti 147

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

d. Surat Keterangan Selesai Meneliti 148

Dokumentasi 149

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek penting yang bertujuan untuk menjadikan individu yang berkualitas dan berdaya saing. Dalam bidang pendidikan saat ini telah melakukan inovasi dari berbagai segi. Baik dari segi kurikulum, perancangan proses pembelajaran, maupun media pembelajaran. Inovasi tersebut ditujukan agar mencapai tujuan bangsa Indonesia yaitu sesuai yang tertuang pada UUD 1945 mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kegiatan belajar diupayakan terencana supaya peserta didik turut aktif sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan interaktif, memotivasi pesera didik untuk ikut aktif selama kegitan pembelajaran, menyenangkan, danlain sebagainya. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang interaktif yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran mampu memotivasi, menumbuhkan minat belajar, dan memberikan pengaruh psikologis.(Wati, 2021)

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan adalah matematika. Matematika berperan penting dalam perkembangan masyarakat serta menjadi salah satu aspek yang penting dalam kehidupan sehari – hari Pentingnya matematika begitu penting sehingga diajarkan dari sekolah dasar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

hingga tingkat yang lebih tinggi (perguruan tinggi) (Paladang, Indriani, & Dirgantoro, 2018, hal. 94).

Di negara berkembang, teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi alat penting pendidikan, khususnya matematika. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), sebuah badan profesional untuk guru matematika di Amerika Serikat, menyatakan bahwa "*Technology is critical to mathematics teaching and learning; it affects the mathematics taught and improves student learning"* (Saadati, Tarmizi, & Ayub, 2014, hal. 139). Pernyataan ini menunjukkan bahwa teknologi adalah alat penting untuk belajar dan mengajar matematika karena dapat mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan pembelajaran siswa. Penting untuk tidak menganggap teknologi sebagai beban tambahan dalam daftar hal-hal yang harus diselesaikan di kelas. Sebaliknya, teknologi harus menjadi alat alternatif di antara banyak alat yang membantu anak-anak belajar matematika. Sebagai bagian integral dari alat pembelajaran, teknologi dapat memperluas jangkauan topik yang dapat dipelajari siswa dan dapat memperluas masalah yang dapat dipecahkan oleh siswa. Penggunaan fasilitas TIK secara optimal diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran matematika. Mengingat pentingnya peran matematika dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perlu sebagai guru untuk mengubah sikap siswa dari matematika yang sulit menjadi matematika yang menarik. Hal ini diperlukan untuk mencapai tujuan pengajaran matematika berdasarkan indeks prestasi belajar.

Namun di sisi lain, matematika termasuk mata pembelajaran yang sulit dan menantang untuk dipelajari dan menjadi persoalan pembelajaran yang mendunia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Peserta didik memiliki persepsi rendah terhadap motivasi dan percaya diri untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, solusi pembelajaran matematika dalam pendidikan terus dikembangkan.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Setiap negara berusaha mempersiapkan diri untuk dapat bersaing dengan negara lainnya salah satu usaha yang dilakukan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia lewat jalur pendidikan. Sumber daya yang berkualitas akan menetukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisifasi, mengatasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam masyarakat pada masa kini dan masa depan. Oleh karena itu kemajuan dibidang pendidikan sangat penting. Untuk mencapai kemajuan dalam bidang pendidikan tersebut tidak lepas pula dari anak didik yang mempunyai motivasi belajar yang baik. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, maksudnya seorang dikatakan belajar bila ia dapat melakukan sesuatu yang belum pernah diperolah sebelumnya.

Proses pembelajaran adalah sebuah proses yang terdapat pendidik dan siswa melakukan interaksi guna menciptakan nilai siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut (Sabrina et al., 2017) Pendididk adalah penentu berjalan atau tidaknya dalam bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran aspek yang paling penting adalah pendidik dan siswa, karena dalam sebuah proses pembelajaran pendidik merupakan arah atau tujuan yang memebantu proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai harapan, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena informasi yang disajikan secara menarik. Riasti, dkk. (2016) mengatakan bahwa untuk meningkatkan semangat belajar siswa, banyak media yang harus digunakan sebagai bahan ajar. Media pembelajaran interaktif ialah media untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran kepada siswa yang pemanfaatanya menumbuhkan keterlibatan yang bermakna antara siswa dan media sekaligus memberikan tindakan timbal balik. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi secata abstrak adalah dengan media pembelajaran interaktif (Yanto, 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakaukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif *Quiziz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas V SDN 6 Lokkasaile"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada "Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 6 Lokkasaile?"

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 6 Lokkasaile?"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat. Adapun manfaat ini adalah sebagai berikut**:**

a. Bagi Guru Dari hasil penelitian Diharapkan dapat menjadi bahan tambahan informasi guru tentang pembelajaran daring dengan memanfaatkan media interaktif *Quizizz* pada mata pelajaran matematika di sekolah.
b. Bagi Peserta didik Diharapkan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media interaktif *Quizizz* menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan Peserta didik.
c. Bagi Sekolah Hasil penelitian ini Diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah agar dapat lebih memberikan pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi denga medianya dan mempraktikkan ketrampilan dan mendapatkan feedback atas materi yang ditampilkan (Smaldino et al., 2011:68). Hal serupa disampaikan oleh Hamdani (2011:191) bahwa media pembelajaran interaktif ialah contoh dari multimedia interaktif yang beroperasi dengan alat pengotrol dan pemograman dimana pengguna bisa mengakses proses selanjutnya dengan tombol navigasi. (Wati, 2021)

Menutur Seels dan Glagshow (dalam Arsyad, 2014:38), media pembelajaran interaktif adalah mekanisme untuk menyampaikan materi yang tersaji yang dikendalikan oleh komputer tidak hanya melalui penglihatan dan pendengaran, tetapi bisa juga memberi stimulus yang positif serta feedback yang diperoleh oleh siswa terhadap media interaktif tersebut.

Berdasar penjelasan tersebut disimpulkan bahwa media interaktif ialah media yang dapat merespon tindakan pengguna yaitu peserta didik. Media interaktif yaitu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dalam media dapat mengandung gambar, teks, video, ilustrasi, dan lain sebagainya yang membantu untuk memperjalas isi atau maksud yang ingin disampaikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

2. Media Interaktif *Quizizz*

a. Pengertian Media Interaktif *Quizizz*

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, kuis dan diskusi. *Quizizz* jika dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui website *www.Quizizz.com*

Game Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Nurhayati, 2020*).* Game edukasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitis multi permainanan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Sedangkan menurut (Anggia & Musfiroh, 2014) *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. *Quizizz* memiliki pilihan untuk sign up yaitu sebagai guru atau sebagai murid. Jika sign up sebagai guru maka dapat dengan mudah untuk mengunggah soal yang dapat diakses oleh siswa. *Quizizz* juga memungkinkan guru untuk membuat suatu penilaian formatif yang didesain secara menarik. Di dalam *Quizizz* menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar, salah satu kelebihan Q*uizizz* adalah memudahkan guru karena ulasan jawaban dari siswa dapat diketahui dan diunduh dengan format *excel*.

Dari paparan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quizizz* adalah sebuah game edukasi yang didalamnya berisi kumpulan soal-soal yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

bervariatif. *Quizizz* juga dapat membuat siswa tertantang dan bersaing bersama siswa yang lainnya, hal ini karena siswa dapat melihat peringkatnya langsung dipapan peringkat sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meingkatkan hasil belajar.

b. Ciri-ciri media interaktif *quizizz*

Media interaktif Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru atau instruktur untuk membuat kuis interaktif bagi siswa atau peserta didik. Berikut adalah beberapa ciri-ciri dari media interaktif Quizizz:

1) Soal Interaktif: *Quizizz* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis pertanyaan interaktif seperti pilihan ganda, isian singkat, dan lain-lain. Ini memungkinkan variasi dalam jenis soal yang bisa digunakan.
2) Waktu yang Dapat Diatur: Instruktur dapat mengatur batas waktu untuk menjawab setiap pertanyaan. Ini dapat membantu mengajarkan konsep kecepatan dan waktu manajemen kepada siswa.
3) Kustomisasi: Pengguna dapat menyesuaikan tata letak kuis, latar belakang, dan elemen-elemen desain lainnya untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan konten yang diajarkan.
4) Mode Siswa dan Guru: Terdapat mode kuis untuk siswa dan mode pengaturan untuk guru. Di mode guru, guru dapat membuat, mengedit, dan mengatur kuis. Di mode siswa, siswa dapat mengikuti kuis yang telah dibuat.
5) Papan Pemimpin (Leaderboard): *Quizizz* memiliki papan peringkat yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan skor yang diperoleh dalam kuis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

perasaan perhatian, dan kemauan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Hasil Penelitian Yang relevan

1. Nurfaizah AP, N. A. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V".Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 3 Lemba, Soppeng Regency. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental menggunakan desain penelitian True Experimental Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
2. Sidik, M. (2023). "Penggunaan Quizizz sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media penilaian Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media penilaian Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 30,63%

B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

tau menjadi tau, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Teknologi pendidikan adalah suatu penerapan teknologi yang mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Aplikasi teknologi pendidikan sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan pada umumnya dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya. Pada penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif maka murid akan termotivasi untuk selalu dating ke sekolah dan media pembelajaran interaktif akan membuat Pelajaran lebih mudah sehingga murid akan senang dalam belajar.

Dengan demikian dibutuhkan sebuah media interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam membantu meningkatkan motivasi siswa pada mata Pelajaran matematika diantaranya adalah media Gamifikasi media pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz. Gamifikasi pembelajaran interaktif adalah pendekatan di mana elemen-elemen permainan digunakan dalam lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini mengambil inspirasi dari mekanisme permainan, seperti pemberian hadiah, tantangan, poin, tingkat, dan kompetisi, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

siswa terhadap materi matematika. Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah: Berbagai pertanyaan matematika yang menantang dalam *Quizizz* dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Kreativitas dalam Pembelajaran: Elemen gamifikasi yang kreatif dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika. Pengulangan Materi yang Efektif: Elemen gamifikasi seperti pertanyaan ulangan atau tantangan ulang dapat membantu siswa mengulang dan mengingat konsep-konsep matematika dengan lebih efektif. Peningkatan Konsentrasi: Batas waktu dalam menjawab pertanyaan dan elemen kompetisi dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami materi. Peningkatan Keterampilan Berpikir Cepat: Elemen gamifikasi seperti pemberian poin untuk jawaban cepat dapat merangsang keterampilan berpikir cepat siswa. Penghargaan atas Prestasi: Penggunaan poin, lencana, atau penghargaan virtual lainnya dapat memberikan pengakuan atas prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.

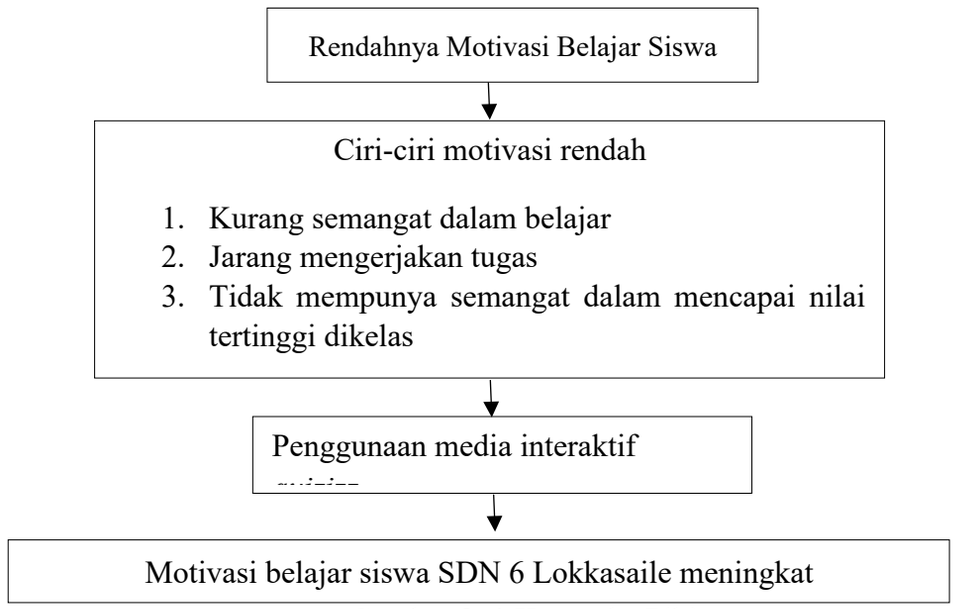
Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Menggunakan platform interaktif seperti *Quizizz* memperkenalkan siswa pada penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan. Peningkatan Kompetensi Matematika: Melalui berbagai tantangan matematika dalam Quizizz, siswa dapat mengasah dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan matematika mereka. Pengukuran dan Evaluasi yang Lebih Efektif: Elemen gamifikasi memungkinkan guru untuk secara efektif mengukur kemajuan siswa dan menilai pemahaman mereka terhadap materi. Pengalaman Belajar yang Berbeda: Kehadiran elemen gamifikasi dalam *Quizizz* memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari metode tradisional,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Penggunaan gamifikasi dalam media pembelajaran interaktif berbantuan *Quizizz* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermanfaat bagi siswa, serta merangsang berbagai aspek positif dalam proses pembelajaran matematika

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan *Quizizz* dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam *Quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, Dimana rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2017:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori relevan, belum didasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian Pustaka dan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis Tindakan sebagai berikut:

Ho :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SDN 6 LOKKASAILE.

H_1 :Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SDN 6 LOKKASAILE.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010 : 27) menyatakan bahwa "penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasarkan atas perhitungan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-Eksperimen. Yaitu jenis penelitian Pre-Eksperimen merupakan penelitian yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Hal tersebut karena pada rancangan ini belum dilakukan pengambilan sampel secara acak atau random serta tidak dilakukan control yang cukup terhadap variable pengganggu yang dapat mempengaruhi variable terikat.

B. Variabel dan Desain penelitian

a. Variabel penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2017:61)

1) Variabel Bebas

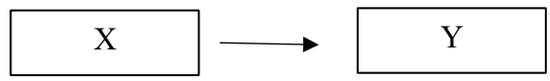
Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Menurut Sugiyono (2017:61) Variabel bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Dalam penelitian ini variable bebas adalah media interaktif *quizizz* (X).

2) Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2017:61) Variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah motivasi belajar murid SDN 6 LOKASSAILE (Y).



Hubungan variabel independen-dependen

Keterangan:

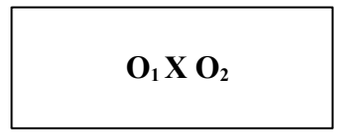
X: Variabel Independen

Y: Variabel Dependen

b. Desain Penelitian

Adapun dengan desain penelitian yang digunakan oleh *One Group Pretest dan Posstest.* Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

O_1 : Pre-test (Sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Post-test (setelah diberi perlakuan)

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berlainan antara peneliti dan pembaca, maka perlu untuk merumuskan definisi operasional variabel sebagai berikut:

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai alat peraga untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

a) Media Pembelajaran Interaktif adalah yang mengaitkan teks,suara,gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembeljaran.
b) *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan
c) Motivasi merupakan suatu dorongan semangat baru atau mekanisme psikologi yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 6 LOKKASAILE yang beralamat di Kec. Pangkajene, dan Kepulauan, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2023-2024.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

E. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 6 LOKKASAILE.

b. Sampel

Sampel adalah adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile dengan jumlah siswanya 16 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Tabel 3.1. Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V	10	6	16

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang dapat digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti kuesioner, dan pedoman wawancara Menurut (Sugiono, 2016). Berdasarkan pengertian di atas bahwa instrumen penelitian adalah merupakan suatu alat ukur sebuah tes, kuesioner, pedoman wawancara, pedoman observasi yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

1. Observasi

   Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap langkahlangkah dalam kegiatan pembelajaran saat berlangsungnya pembelajaran. Observasi adalah skala penilaian yang akan diisi pada saat peneliti mengadakan proses belajar mengajar. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

   a. Lembar Observasi terhadap aktivitas Guru

      Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran saat berlangsungnya pembelajaran. Dalam pengumpulan data selama berlangsungnya proses pembelajaran, peneliti dibantu oleh rekan sejawat sebagai observer. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh langkahlangkah dalam kegiatan pembelajaran pada berlangsungnya proses pembelajaran.

   b. Lembar Observasi terhadap aktivitas Siswa

      Observasi ini dilaksanakan pada proses belajar mengajar, dimana guru dan peneliti mengamati tingkah laku siswa dan peneliti yang melaksanakan tindakan dalam proses belajar mengajar. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peneliti dan kemampuan siswa selama penelitian berlangsung.

2. Pre test adalah tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dari diberikan nya pre

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

test ini untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan diterapkannya pembelajaran menggunkan media interaktif *quizizz.*

3. Post test adalah suatu rangkaian evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui besarnya kemampuan siwa dalam memahami materi pembelajaran setelah diterapkannya perlakuan dengan menggunakan media interaktif *Quiziz*.

4. Angket Motivasi belajar

   Angket adalah suatu teknik pengumpulan data melalui daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden untk mendapatkan jawaban atau tanggapan yang diperlukan dalam penelitian ini, dan lembar anget ini diberikan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Angket ini digunakan untuk enetahui pendap siswa tentang pengaruh media interaktif, yang dilengkapi dengan empat jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), untuk kepentingan nalisis data maka angket penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1sampai 4 dengan pembobotan yang tercantum dalam table berikut :

Tabel 3.2 Pembobotan Angket Skala Likert

PILIHAN JAWABAN	KATEGORI	
	POSITIF	NEGATIF
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Musdalifah (2016:47)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN 6 LOKKASAILE. Berdasarkan penelitian pada Bab III, kelas akan akan melakukan tes berupa pengolahan (Pretest) sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media interaktif *Quizizz* dan (Postets) setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media interaktif *Quizizz* pada mata pelajaran matematika. Adapun data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil pretest dan postest hasil belajar dan pengisian angket motivasi belajar. Berikut ini adalah penyajian data hasil observasi terhadap guru dan siswa, data hasil belajar dan motivasi belajar.

a. Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Observasi (pengamatan) dilakukan di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* pada pembelajaran matematika.. Hasil data observasi aktivitas guru berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru

Indikator Yang Diamati	Skor
Pendahuluan	19
Kegiatan Pembelajaran	16
Kegiatan Penutup	16
Total Skor	**51**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Berdasarkan tabel diatas hasil skor observasi aktivitas guru adalah 51 yang berarti aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran berada pada kriteria sedang.

b. Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Observasi (pengamatan) dilakukan di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* pada pembelajaran matematika.. Hasil data observasi aktivitas guru berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator Yang Diamati	Skor
Pendahuluan	18
Kegiatan Pembelajaran	24
Kegiatan Penutup	8
Total Skor	**49**

Berdasarkan tabel diatas hasil skor observasi aktivitas siswa adalah 49 yang berarti aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran berada pada kriteria sedang.

a. Data Motivasi Belajar

Berikut penyajian data hasil pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motiivasi belajar menggunakan angket

Tabel 4.3
Data Hasil Skor Perolehan Angket Motivasi Belajar Siswa
Kelas V Sdn 6 Lekosaile

Nama Siswa	Jumlah
Al-Ghani Risqi Arfan	132
Aqhila Dwiputri Rahmadani	130
Fadhil Abyan.Hr	150

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Jumratun Nisa	131
M.Faiz Naufal Alif	136
M Fauzan Rizadi	139
Muh.Alfarisih	118
Muh.Alfian Sulaedy	138
Muh.Yusran Azhar R	141
Muhammad Ismail Amiruddin	132
Naura Azzahra	135
Nur Fahira	149
Nur Hamsina Indah	139
Purnama Rahmadhani	140
Revandiansyah	141
Zidan Shabara	135
Jumlah	**2186**
Rata-rata	**136.625**
Skor Maksimal	**160**
Presentase	**85%**

Berdasarkan tabel 4.1 hasil angket motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa rata rata hasil angket yang diperoleh adalah 136.62 dengan presentase 85% berada pada kategori sedang.

b. Data hasil belajar

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, peneliti akan memberikan tes berupa perlakuan pretest (pre) dan posttest (post) pada siswa kelas V SDN 6 Lokkasaile. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kelas tersebut dapat ditampilkan menggunakan tabel dan histogram, seperti gambar di bawah ini:

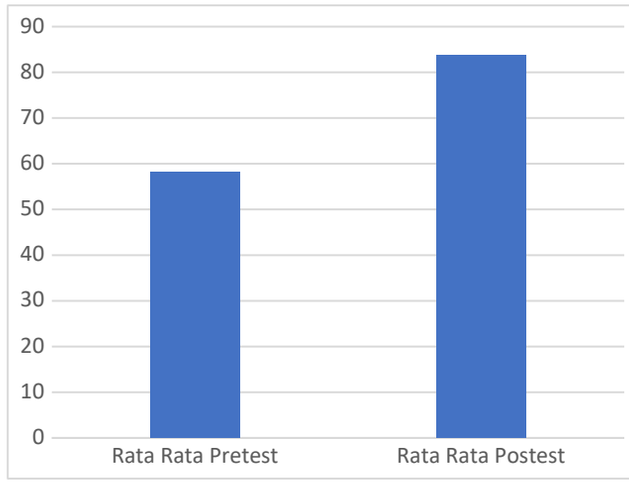
Tabel 4.4

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Rata-rata Skor Pretest, Posttest, dan N-Gain Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 6 Lekosaile

Kelas	Rata Rata Pretest	Rata Rata Postest	Rata Rata N Gain
Kalas V SDN 6 Lokkasaile	58,25	83,81	0.62331

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest dan posttest meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas V SDN 6 Lokkasaile, rata-rata skor pretest meningkat menjadi 5,25 dan rata-rata posttest 83,81.Sedangkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.623 termasuk dalam kriteria sedang. Diagram perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.2
Histogram Skor Pretest dan Posttest Peningkatan Hasil belajar siswa

Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *Quizizz* dapat disimpulkan terdapat kenaikan hasil rata rata nilai siswa yakni dari rata rata 5,25 menjadi 83,81.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

2. Validitas data

a. Uji normalitas

Uji normalitas diterapkan guna mengecek apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas memakai tes non parametrik kolmogorov-smirnow . nilai dikatakan berdistribusi normal apabila nilainya ¿0,05 dan dikatakan tidak normal apabila nilainya ¿0,05. Berikut ini adalah hasil dari pengujian normalitas menggunakan SPSS Versi 25 :

Tabel 4.5
Uji normlitas Kolmogrov-Smirnow Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.44153428
Most Extreme Differences	Absolute	.225
	Positive	.158
	Negative	-.225
Test Statistic		.225
Asymp. Sig. (2-tailed)		.029[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogrov-Smirnow diketahui nilai signifikansi **0,29¿ 0,05** maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Uji hipotesis data dalam penelitian ini manggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05.adapun pedoman pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

H_0: tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test.*

H_1: ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Berdasarkan probabilitas:

H_0 diterima jika signifikan > 0,5

H_1 diterima jika signifikan < 0,5

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Tabel 4.6 Uji T

Test	*n*	Statistika Deskriptif	Pired T-Test		
		M (Std.D)	t	*Df*	Sig. (2-tailed)
Pretest	16	57.63 (9.85)	-14.267	15	0.000*
Posstest	16	84.13 (4.74)			

*p¿ 0,05 : nilai signifikan

Hasil uji paired sample T-test menunjukkan angka yang signifikan antara pretest dengan posttes dengan nilai signifikan (2-tailed) p= 0.000 ¿0,05 nol hipotesis H_0 pada penelitian ini ditolak dan hipotetis alternatif H_1 diterima dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua test

B. Pembahasan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa : Hasil penelitian penggunaan media interaktif Quizziz dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil skor motivasi siswa adalah 85% berada pada kategori sedang, sedangkan skor hasil belajar sisiwa menunjukkan peningkatan dari skor 58,25 menjadi 83,81. Hasil uji normalitas menggunakan kolmogrov-smirnow dengan nilai signifikansi 0,29> 0,05 membuktikan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis Hasil uji paired sample T-test menunjukkan angka yang signifikan antara pretest dengan posttes dengan nilai signifikan (2-tailed) p= 0.000 ¿0,05 nol hipotesis H_0 pada penelitian ini ditolak dan hipotetis alternatif H_1 diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test

B. Saran

1. Saran praktis
    a) Penggunaan media game edukasi quizizz mampu membantu guru dalam menciptkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mampu mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi Matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

b) Penggunaan media game edukasi quizizz juga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa untuk jujur saat mengerjakan soal

2. Bagi Peneliti

a) Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media quizizz.

b) Perlu adanya pengenalan terhadap subjek dan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DAFTAR PUSTAKA

Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP*, *9*(1), 65–76.

94 Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *17*(2), 90–97.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *4*, 163–172.

Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP*, *9*(1), 65–76. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9229/41

Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *17*(2), 90–97.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *4*, 163–172.

Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP*, *9*(1), 65–76. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9229/4194

Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal. 5(2), 173

Hamdani, S., A. dkk. (2023). Pemanfaatan *Gamification Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 11(2), 114

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Tecnology Of Information And Communication.* 5(1), 1

Muafiah, A., & Nasrah. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar.* 3(2), 208

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

Mugiarso, H. Dkk. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran. *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling Theory And Application*. 2(3), 2

Rosy, B., & Citra, A., C. (2020). Keefiktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidkan Administrasi Perkantoran (JPAP). 8(2), 262

Sidik, M. (2023). Pengunaan Quiziz Sebagai Media Asessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajarni Matematika Kelas XI-E Di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*. 2(1), 57

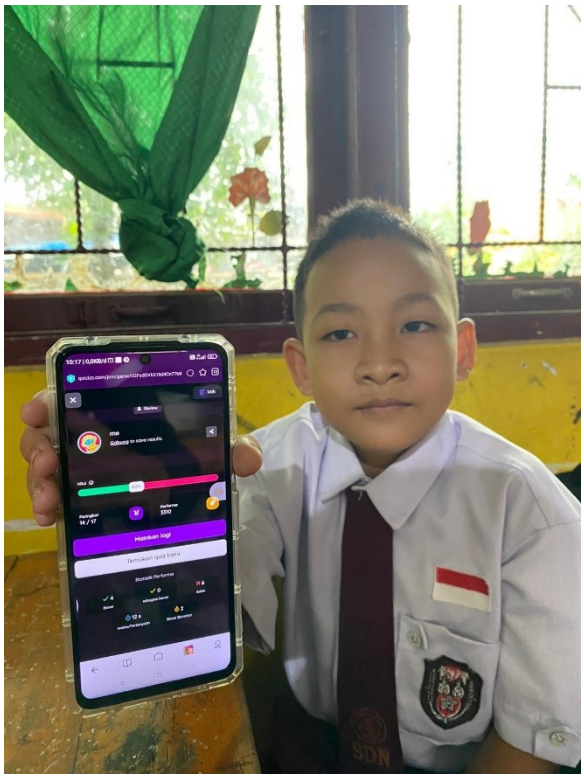
Tommy, dkk. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Psikomotorik Siswa Kelas VI Di Masa Covid-19 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer.* 4(2), 76

Zaid, A., A. & Ap, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quiziz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal ilmiah Ilmu kependidikan.* 6(2), 376

Agustina, P., & Mukarroma, T., T. (2021). Gamifikasi Berbasis AplikasiPembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini.* 18(1), 19

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

DOKUMENTASI









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA

RIWAYAT HIDUP



Hermawan, Dilahirkan di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tepatnya di Desa Tompu Bulu pada hari minggu tanggal 03 November 2002. Anak bungsu dari tiga bersaudara pasangan suami istri dari bapak Syamsul dan Hernawati. Peneliti ini menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar SDN 24 Bajeng di Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2014. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan SMPN 3 Satap Balocci dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan sekolah menengah Kejuruan di SMKN 2 Pangkep dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/vH2Azou8nL_2uiKrJDeyTA