PENGARUH METODE BELAJAR *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 8/18 BONTOWA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

SAMSINAR

921862060042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :PENGARUH METODE BELAJAR *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 8/18 BONTOWA

Atas Nama Saudari :

Nama : SAMSINAR

NIM : 921862060042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 25 Juni 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
PATTOLA MUHAJIR, SE., MM.	RURI MUHAMMAD P D, S.Pd., Gr., M.Pd

Diketahui Oleh :

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

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 pada hari Sabtu, 30 Agustus 2025

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Pattola Muhajir, SE., MM (.....)

Sekretaris : Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Rustinah, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Pattola Muhajir SE., MM (.....)

2. Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAMSINAR

NPM : 921862060042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa

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

Pangkajene, 25 Juni 2025

Yang membuat pernyataan.



Samsinar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi. gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Tidak peduli seberapa cepat mereka, seberapa lambat aku. Yang penting harus tetap fokus pada satu tujuan. Lulus tepat waktu dan di waktu yang tepat.”

Jadi tetap berjuang ya!

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan dengan tulus kepada kedua orang tuaku tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada henti. Untuk keluargaku yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan cinta yang tak ternilai, terima kasih telah menjadi rumah yang hangat dalam setiap langkah perjuanganku. Kepada sahabat-sahabat terbaikku, yang selalu hadir dengan tawa, nasihat, dan semangat di setiap suka dan duka, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan luar biasa ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

ABSTRAK

Samsinar, 2025. Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa. Skripsi ini di bombing oleh Pattola Muhajir dan Ruri Muhammad P D, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menarik, serta tantangan dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan Sampel adalah 26 siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebagai *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji-t untuk pengujian hipotesis, dan uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan motivasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar Bahasa Indonesia pada kategori rendah hingga cukup. Setelah penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan, dengan 100% siswa mencapai kategori motivasi tinggi pada *posttest* (skor 70-78). Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa (sig 0.05, dengan peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia berada dalam kategori sedang berdasarkan uji N-Gain.

Dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa, karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Pendekatan ini sangat sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap membosankan jika disampaikan secara konvensional.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Quizizz*, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian ini dan penulisan skripsi ini, peneliti mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang mudah mudahan memberikan manfaat. Skripsi yang berjudul "PENGARUH METODE BELAJAR *GAME BSED LEARNING BERBATUAN QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 8/18 BONTOWA" 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. 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.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Pattola Muhajir, SE., MM dan bapak Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Ibu Rustinah S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
6. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Ibu Rustinah S.Pd., M.Pd selaku penguji pertama dan penguji kedua yang dengan tekun memberikan saran dan arahan selama proses ujian skripsi.
7. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Bapak H. Page Haya, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah UPT SDN 8/18 Bontowa dan ibu Mas'ati, S.Pd., Gr. Selaku wali kelas V yang telah memberikan izin pada peneliti untuk melakukan penelitian serta siswa dan siswi kelas V yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
9. Teristimewa orang tua tercinta, cinta pertama dan panutanku yaitu Ayahanda Muh. Nasir dan pintu surgaku Ibunda Samsiah. Terima Kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun bapak dan mama tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal Lelah mendoakan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan Pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup hidup kita sebagai satu keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis Pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang Perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat bapak dan mama lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak Perempuan keduanya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga bapak dan mama selalu sehat, Panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.

10. Kedua saudara saya Novita Sari dan Muh. Taufik, Terima Kasih atas segala doa, motivasi, dan kebutuhan material yg telah diberikan kepada penulis.
11. Lukman Terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang menemani, meluangkan waktu tenaga, pikiran mataupun materi kepada penulis, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal Lelah dan menyerah dalam segala hal dalam meraih apa yang menjadi impian penulis. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk penulis dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.
12. Sahabat penulis Melati, Musda, Lina dan Wilda Terima Kasih telah menemani dan selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, hiburan kepada penulis hingga tahap tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

13. Samsinar, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang terlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. 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.

Pangkajene, 25 Juni 2025



Samsinar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis Penelitian	34

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB III METODE PENELITIAN 35

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 35
B. Variabel dan Desain Penelitian 36
C. Defenisi Operasional Variabel 38
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
E. Populasi dan Sampel 39
F. Instrumen Penelitian 40
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 41
H. Teknik Analisis Data 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46

A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan 57

BAB V PENUTUP 63

A. Kesimpulan 63
B. Saran 64

DAFTAR PUSTAKA 65
DOKUMENTASI 170
RIWAYAT HIDUP 173

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DAFTAR TABEL

2.1	Penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*	20
3.1	Desain Penelitian *One Group Pretest Postest Design*	37
3.2	Sampel Siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa	40
3.3	Pedoman Penskoran Angket	41
3.4	Kriteria Motivasi Belajar Siswa	41
3.5	Interpretasi skor rata-rata *N-gain*	45
4.1	Hasil *Pretest* Motivasi belajar	47
4.2	Distribusi Frekuensi, Persentase, Kriteria Kategori Skor Motivasi Belajar *Pretest*	48
4.3	Hasil *Postest* Motivasi belajar	50
4.4	Distribusi Frekuensi, Persentase, Kriteria Kategori Skor Motivasi Belajar *Postest*	51
4.5	Uji Normalitas *Shapiro Wilk*	54
4.6	Uji *T*	55
4.7	Uji *N Gain*	56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DAFTAR GAMBAR

2.1. Tampilan awal *quizizz* setelah klik *sign up* 16

2.2. Tampilan setelah berhasil membuat akun sebagai guru 16

2.3. Tampilan untuk membuat *quiz* 17

2.4. Tampilan untuk membuat nama *quiz* 17

2.5. Tampilan untuk memilih jenis *quiz* yang akan dibuat 18

2.6. Tampilan untuk membuat soal dan jawaban 18

2.7. Kerangka pikir 33

4.1. Hasil *pretest* siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa 49

4.2. Hasil *Postest* siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa 52

4.3. Perbandingan Nilai Rata-Rata *prestest* dan *Postest* 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi 69

a. Modul Ajar 70

b. Bahan Ajar 79

c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 84

d. Rubrik Penilaian LKPD 88

e. Angket Motivasi Belajar 91

f. Kisi-Kisi Penskoran Angket Motivasi Belajar 94

g. Media Pembelajaran 99

Lampiran 2 Validasi Instrumen Penelitian 100

a. Validasi Modul Ajar 101

b. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik 105

c. Validasi Angket Motivasi Belajar 109

Lampiran 3 Data Hasil Penelitian 113

a. Hasil LKPD 114

b. Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Siswa 124

c. Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Siswa 133

d. Hasil *Quizizz* 142

e. Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Angket 151

Lampiran 4 Surat Persuratan 153

a. Surat Permohonan Judul Skripsi 154

b. Surat Keterangan Pembimbing 155

c. Catatan Perbaikan Seminar Proposal 156

d. Lembar Perbaikan Seminar Proposal 157

e. Surat Keterangan Validasi Instrument 158

f. Surat Izin Penelitian 159

g. Surat Keterangan Selesai Meneliti 160

h. Surat Keterangan Artikel Ilmiah 161

i. Catatan Perbaikan Seminar Hasil 162

j. Lembar Perbaikan Seminar Hasil 163

k. Matriks 164

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan kita. Ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Sebab, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia itu sendiri. Sebagaimana tertera dalam Undang undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilannya yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022:7912).

Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat, serta tidak menyusahkan orang lain. Pendidikan yang berhasil untuk menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntun untuk kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya pendidikan yaitu adanya sekolah, dimana didalamnya ada aktivitas belajar mengajar yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

menyebabkan hubungan antara pengajar dan siswa (S. Anggraini & Sukartono, 2022:5288).

Pentingnya proses belajar dalam kehidupan manusia, membuat banyak ahli mengemukakan pendapatnya tentang belajar. Gagne berpendapat tentang belajar yaitu proses luas yang terbentuk karena pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku. Whittaker juga berpendapat bahwa belajar adalah terjadinya perubahan sifat dan sikap karena latihan ataupun pengalaman. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Abdillah, yang menyatakan bahwa belajar merupakan upaya sadar seseorang dalam mengubah sikap dan sifat melalui latihan ataupun. Proses belajar dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu latihan dan pengalaman. Latihan dapat dilakukan di mana saja, dan salah satunya adalah di sekolah. Sedangkan pengalaman lebih menekankan pada interaksi seseorang dengan orang lain ataupun lingkungan (S. Anggraini & Sukartono, 2022:5288).

Pada pembelajaran, motivasi belajar sangat dibutuhkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang sempurna. Ada dua jenis motivasi belajar, yaitu motivasi *instrinsik* (dari dalam diri) dan motivasi *ekstrinsik* (dari luar diri). Keduanya berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar, guru perlu memberikan siswa motivasi yang kuat agar mendapat hasil belajar yang maksimal, karena dengan adanya motivasi yang kuat agar mendapat hasil belajar yang maksimal, karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat, kemauan dan semangat yang tinggi dalam belajar sehingga antara motivasi dan semangat belajar mempunyai hubungan yang sangat erat. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Motivasi belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh (Nurmala et al., 2014:2).

Motivasi merupakan hal terpenting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. “Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar”. Pembelajaran yang dilaksanakan tidak akan membuahkan hasil yang maksimal jika dalam diri siswa tidak ada motivasi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan adanya motivasi belajar siswa yang dapat membuat siswa berperan aktif. Selain itu juga perlu adanya motivasi dari guru agar motivasi siswa dalam belajar senantiasa terjaga (Ulum & Zaeni, 2024:40).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 8/18 Bontowa khususnya kelas V SDN 8/18 dapat diperoleh informasi sebagai berikut : (a) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru masih dominan menyampaikan materi pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga siswa hanya dapat membaca dan mengerjakan soal-soal di dalamnya jika di beri tugas oleh gurunya (b) siswa tidak bersemangat bahkan mengantuk pada saat proses belajar mengajar karena kegiatan belajar tidak menarik (c) siswa menyontek kepada teman sebangku saat mengerjakan tugas tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri (d) pengumpulan tugas yang terlambat bahkan ada beberapa siswa yang belum mengerjakan tugas jika guru tidak menegurnya. Hal tersebut terjadi karena adanya sikap malas dalam diri siswa dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

kurangnya motivasi dari dalam diri peserta didik. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas pun kurang baik, sehingga motivasi untuk menyelesaikan tugaspun rendah. Selain itu, ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas juga menjadi salah satu indikator rendahnya motivasi siswa.

Pembelajaran akan lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari jika guru menggunakan media pembelajaran disamping menggunakan metode yang bervariasi. Juliyana et al.,(2024:282) Mengungkapkan bahwa Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat menyampaikan pesan dan membantu dalam menyelesaikan masalah seperti gaya belajar yang berbeda, minat, intelegensi. Peningkatan kualitas pendidikan juga dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar dan pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi mereka untuk memperhatikan, berpikir dan belajar. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memudahkan dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, yang memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu pelajaran yang diterapkan dari kelas 1-6 disekolah adalah pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi dapat melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan berbahasa siswa secara integral. Keterampilan bersuara juga harus dimiliki guru, karena guru yang akan menjadi pembimbing maupun fasilitator. Bahasa Indonesia terkenal di jenjang pendidikan, karena berfungsi sebagai alat berfikir secara logis. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia dinantikan dapat menumbuhkembangkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

pemahaman peserta didik yang berhubungan dengan pandangan karya sastra Indonesia. Namun beberapa orang menduga pelajaran bahasa Indonesia menjadikan pelajaran mudah dipahami. Namun fakta yang terjadi saat ini ialah siswa memandang mata pelajaran bahasa Indonesia menciptakan mata pelajaran yang susah dipahami. Kesulitan yang sering dihadapi oleh siswa ialah kesulitan dalam memahami materi bahasa Indonesia, karena materinya yang cenderung banyak menulis dan membaca. Ditambah guru masih memberikan materi melalui metode ceramah dan bukan memanfaatkan media pembelajaran pada waktu proses mengajar, sehingga menyebabkan siswa sedikit aktif ketika proses pembelajaran.

Sebagai tenaga profesional, guru diharapkan terus menerus melakukan perubahan untuk setidaknya dapat menyesuaikan diri dengan teknologi yang berkembang. Sebelum memulai proses belajar, guru harus membuat rancangan pembelajaran yang tepat, salah satu komponen yang paling penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran dan meningkatkan motivasi. *Game based learning* adalah salah satu terobosan baru dalam pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membantu mereka menyerap informasi dengan lebih efektif. Penerapan game based learning dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, pengembangan *game based learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pada pembelajaran dapat menstimulus emosional,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

pemanfaatan teknologi adalah sebatas *game* yang tidak memberikan nilai edukasi kepada siswa. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan Metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V di SDN 8/18 BONTOWA ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 8/18 BONTOWA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian pustaka

1. Metode Belajar *Game Based Learning*

a. Pengertian Metode Belajar *Game Based Learning*

Metode belajar adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dan pendidikan, metode pembelajaran merujuk pada pendekatan pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran siswa (Wulandari & Safitri, 2024:34). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan kemapuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif dan pemikiran berbeda. Penggunaan metode pembelajaran ini harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi siswa untuk berpikir kreatif. Selain itu, penting untuk mengakui dan merayakan ide-ide kreatif siswa, sehingga mereka merasa dihargaidan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah *Game Based Learning*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Wulandari & Safitri, (2024:35) *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan professional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *game based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *game based learning* dengan lebih mudah.

Astuti et al., (2017:10) *Game Based Learning (GBL)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan *Game*, *GBL* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong siswa lebih kreatif. Hariyadi et al., (2022:25) *Game Based Learning* adalah sebuah permainan *(game)* yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *game based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *game based learning* dengan lebih mudah. *Game Based learning* termasuk sebuah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

permainan yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran.

b. Tahapan-Tahapan *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran

Penerapan *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, metode *game based learning* dapat mempengaruhi motivasi dan membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman. Sehingga akan lebih memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Penerapan *game based learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapan-tahapan *game based learning* dalam proses pembelajaran yaitu (Pratiwi et al., 2024:594) :

1. Memilih *game* sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan. Contohnya guru akan mengajar mengenai materi Kalimat Majemuk Setara, maka diperlukan *game* berupa berbantuan *quizizz* untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran.
2. Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada siswa agar siswa dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

3. Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh siswa selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan *game* tersebut.
4. Memainkan *game*. Pada langkah ini siswa akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
5. Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, siswa akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa point penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
6. Melakukan refleksi. Siswa akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

c. Manfaat *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran

Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain De Freitas (Winatha & Setiawan, 2020:200) :

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan siswa sebagai produsen *multimedia* atau konten berbasis *game.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Game Based Learning*

Menurut H. I. Anggraini et al., (2021:1892) keunggulan metode *game based learning* adalah :

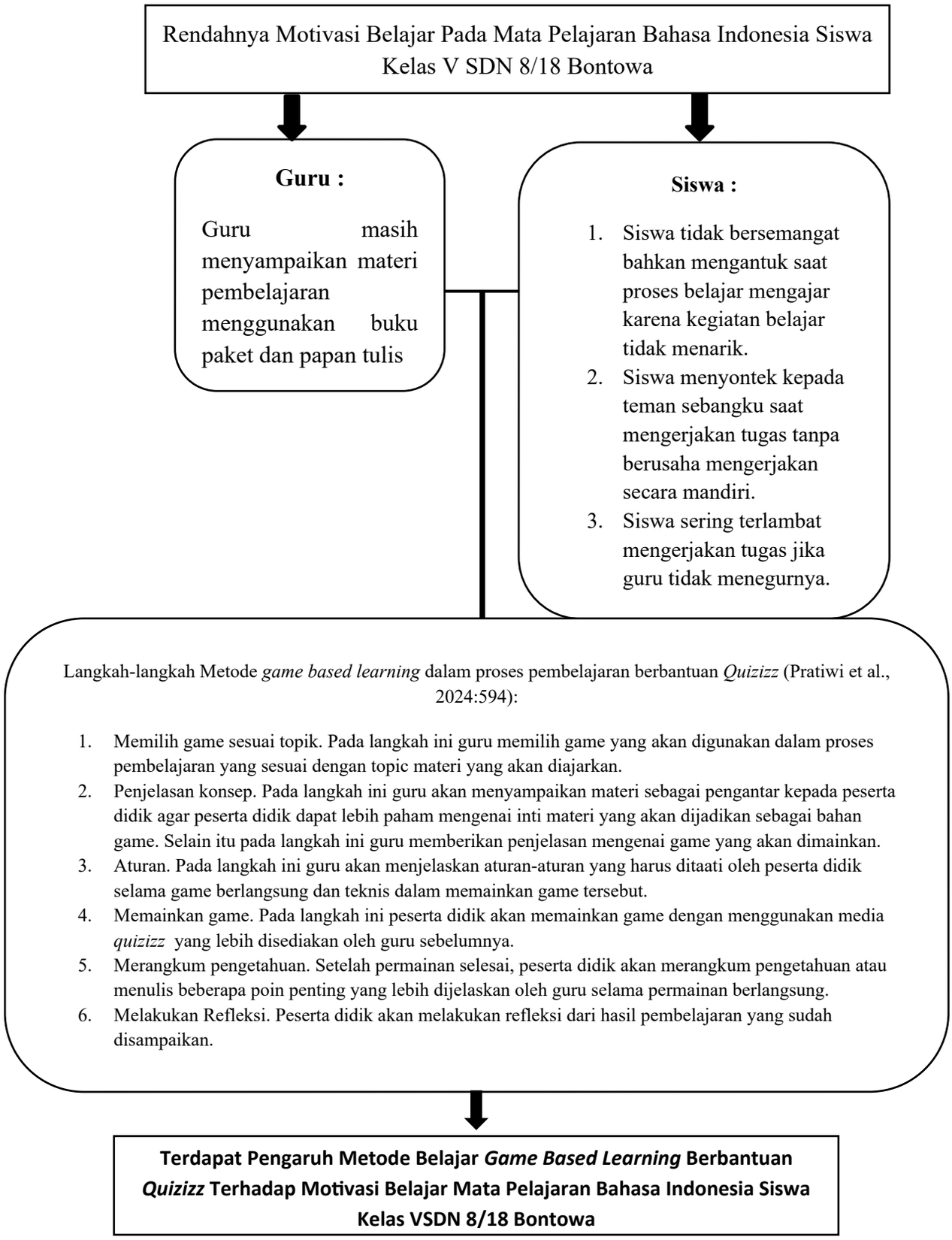
1. Siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
2. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
3. Siswa akan aktif dalam pembelajaran.
4. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.
5. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik.
6. Memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

Kelemahan metode *game based learning* adalah :

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan *game*.
2. Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
3. Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
4. Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

KERANGKA PIKIR



Gambar 2.7 kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kuantitatif. Margono (Arrasyid, 2021, h. :88) berpendapat bahwa "Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui". Tujuan dari penelitian ini mencari pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sehingga pendekatan yang paling tepat adalah pendekatan kuantitatif.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental design* rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pretest* dan *postest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding yang akan mengkaji tentang Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ridha, (2017:66) yang merumuskan variabel penelitian merupakan suatu objek, atau sifat, atribut, nilai, kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan judul penelitian ini "Pengaruh Metode *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa". Variabel dalam penelitian ini ada dua, antara lain:

1. Variabel Bebas X (*Independent*)

   Variabel bebas *(Independent Variable)* adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/memengaruhi variabel lain *(dependent variable)*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (*independent*) yaitu metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* dengan simbol X.

2. Variabel Terikat Y (*Dependen*)

   Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel lain (variable bebas). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya (*dependen*) yaitu motivasi belajar Bahasa Indonesia dengan simbol Y.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu "*One- Group Pretest postest Design*". Desain yang digunakan digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest Postest Design*

Pretest	***Treatment***	***Postest***
O1	X	O2

Sumber : Sugiyono (Belseran, dkk, 2020)

Keterangan :

O1 : *Pretest*, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 8/18 Bontowa sebelum diberi perlakuan penerapan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz*.

X : *Treatment*, pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan metode belajar *Game based learning* berbantuan media *Quizizz*.

O2 : *Posttest*, untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 8/18 Bontowa setelah diberi perlakuan penerapan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *game based learning* berbantuan media *Quizizz.* Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap judul ini " Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa" maka peneliti akan memberikan definisi variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platfrom *game based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *game based learning* dengan lebih mudah. *Game based learning* termasuk sebuah permainan yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran.

2. Quizizz

Quizizz merupakan platfrom pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

3. Motivasi Belajar

Motivasi dapat didefinisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu dengan munculnya feeling dan didahului dengan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya keinginan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDN 8/18 Bontowa, sebuah sekolah dasar yang terletak di Bontowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2025.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa yang berjumlah 26 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugioyono (2019:131) Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakuan di SDN 8/18 Bontowa yang terletak di Bontowa, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tahun 2025 dengan menerapkan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada Bab VII Sayangi Bumi dapat di sajikan dalam bentuk presentase yang sudah disediakan, pernyataan soal angket dengan menggunakan *Skala Likert.*

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deksriptif tentang karakteristik skor motivasi belajar, dimana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis dengan menentukan nilai maksimum, minimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi dan table distribusi frekuensi. Berikut adalah rangkuman statistik skor hasil belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa dengan menggunakan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

a. Data Motivasi Belajar *Pretest*

Statistik skor motivasi belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa sebelum menggunakan metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz*, disajikan sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Tabel 4.1 Statistik Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa sebelum menggunakan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*

Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*		
Jumlah Sampel		26
Statistik Jangkauan		28
Statistik Minimal		42
Statistik Maksimum		70
Statistik Jumlah		1472
Berarti	Statistik	56.62
	Std. kesalahan	1.602
Statistik Deviasi Standar		8.169
Statistik Varians		66.726
Kecondongan	Statistik	-.516
	Std. kesalahan	.456
Statistik CV		14.43

(Sumber :Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data *pretest* memiliki jumlah responden (N) sebanyak 26. Nilai *pretest* terendah adalah 42 dan nilai tertinggi adalah 70, sehingga rentangnya adalah 28. Rata-rata nilai *pretest* adalah 56.62 dengan standar deviasi 8.109. Variansi data *pretest* adalah 66.726. *Koefisien skewness* menunjukkan nilai -0.516, Koefisien variasi (CV) untuk data *pretest* adalah 14.43%.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Jika data motivasi belajar pada tabel 4.1 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.2 sebagai berikut :

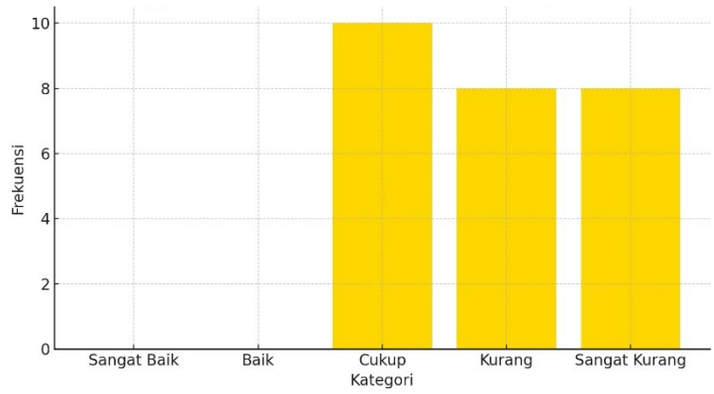
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa Sebelum Menggunakan Metode Belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
86%-100%	Sangat Baik	0	0%
76%-85%	Baik	0	0%
60%-75%	Cukup	10	38,46%
55%-59%	Kurang	8	30,77%
0<54%	Sangat Kurang	8	30,77%
	Jumlah	**26**	**100%**

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa sebelum diterapkannya metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa masih tergolong rendah. Siswa berada pada kategori Cukup sebanyak 10 orang, sedangkan kategori kurang dan sangat kurang masing-masing sebanyak 8 orang siswa. Tidak ada siswa yang mencapai kategori baik maupun sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum perlakuan masih perlu ditingkatkan agar mencapai kategori optimal. Berikut diagram hasil *Pretest* Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A



Gambar 4.1 Hasil *Pretest* Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa

b. Data Motivasi Belajar *Posttest*

Statistik skor motivasi belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa setelah diterapkannya meotde belajar *game based learning* berbantuan *quizizz*, dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Tabel 4.3 Statistik Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa Setelah Menggunakan Metode *Game Based learning* Berbantuan *Quizizz*

Statistik Deskriptif **Nilai *Postest***		
Jumlah Sampel		26
Statistik Jangkauan		8
Statistik Minimal		70
Statistik Maksimum		78
Statistik Jumlah		1941
Berarti	Statistik	74.65
	Std. Kesalahan	.499
Std. Deviasi Standar		2.545
Statistik Varians		6.475
Kecondongan	Statistik	-.447
	Std. Kesalahan	.456
Statistik CV		3.41

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4.3, setelah diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, rata-rata skor motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa pada tahap *posttest* jumlah responden (N) juga sebanyak 26. Nilai *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 78. Rentang nilai *posttest* jauh lebih sempit dibandingkan *pretest*, yaitu hanya 8. Rata-rata nilai *posttest* mencapai 74.65%, dengan standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 2.545. Variansi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Hal ini dapat dilihat dari analisis deskriptif pada hasil data skor rata-rata yang diperoleh siswa *Pretest* 56,62 berada dalam kategori cukup Sedangkan *Postest* yaitu 74.65% berada dalam kategori Baik.

Sedangkan hasil analisis statistik inferensial, pada uji normalitas diperoleh nilai *pretest* yaitu nilai signifikan sebesar 0.070 > 0.05 yang menunjukkan data *pre test* berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Postest* diperoleh signifikan sebesar 0.926 > 0.05 yang menunjukkan bahwa data *post*test berdistribusi normal. Kemudian, hasil Uji Hipotesis diperoleh nilai *sig* 0.001 artinya lebih kecil dari taraf *sig* 0,05 maka H_0 ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Sedangkan hasil uji *N-Gain* yaitu (g) = 4000 atau 4000 ≥ 0,70 yang tergolong dalam kategori sedang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada siswa Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan metode belajar *Game Based Learning.*
2. Kepada Guru Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa dalam belajar, serta menambah pengetahuan tentang pembelajaran yang menyenangkan dengan metode belajar *Game Based Learning*. Guru didorong untuk menerapkan metode ini dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.
3. Kepada Sekolah Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa dalam belajar, serta menambah pengetahuan tentang pembelajaran yang menyenangkan dengan metode belajar *Game Based Learning*. Guru didorong untuk menerapkan metode ini dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). PENGARUH GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(2), 247–253.

Amelia, I., Dahlia, I., Nugraheni, E. R., & Sariningsih, R. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Cibabat Mandiri 2 pada Materi Sudut dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Bantuan Media Polypad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 466–474

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3660–3667.

Ali, H. (2023). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Ngaliyan 01. *Jurnal Pendidikan Reaset Dan Konseptual*, *7*(2), 320–325.

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, *3*(1), 35–44.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885–1896.

Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5287–5294.

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3660–3667.

Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Informasi Interaktif*, *2*(1), 10–20.

Arrasyid, H. (2021). Peningkatan Sikap Positif Dalam Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Siswa Sekolah Di Mts Muhammdiyah 22 Padang Sidimpuan Tahun Ajaran 2015-2016. Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling),1(1),8-7.
http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/ViewFile/17/14

Belseran, A., Unwakoly, S., & Al Hamid, F. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT PADA KONSEP REDUKSIOKSIDASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

SISWA KELAS X SMA NEGERI 6 AMBON. Science Map Journal, 2(1),32-36. https://doi.org/10.30598/jmsvo12issue1pp32-36

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed).sage.

El-Fanny, G. M. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, *3*(6), 307–312.

Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 172–182.

Febriyanty, A. I. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021* [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Retrieved November 12, 2024, from https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63905

Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2016). *Statistics for the behavioral sciences* (10th ed.). Cengage Learning.

Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, S., Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *7*(1), 22–34.

Juliyana, G., Boty, M., & Jadidah, I. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *3*(2), 282–289.

Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 5608–5615.

Marpuah, I., Fitriani, I., & Mardiyati, S. (2024). PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SD NEGERI SUKAMAJU BARU 01. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, *1*(5), 8–15.

Muhammad, I. (2020). Pengaruh perkuliahan daring terhadap kemandirian belajar mahasiswa prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, *4*(1), 24–30.

Novrizta, D. (2018). Hubungan antara minat membaca dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *1*(1), 104–124.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *4*(1), 1–10.

Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, *1*(7), 592–596.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911–7915.

Putri, A. N., Sulfiani, S., Quraissy, A., Ramliah, R., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 44–54.

Ramdania, V. N., Wulan, S., & Dwiprabowo, R. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 78–85. http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/568

Rahmat, A. S. (2017). Games book sebagai media peningkatan minat baca pada pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, *1*(1), 27–33.

Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Hikmah*, *14*(1), 62–70.

Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Miningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, *2*(2), 201–212.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163–173.

Sari, E. Y. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku pop-up terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 16-22.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D. Bandung.

Ulum, M. B., & Zaeni, A. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *AS-SUNNIYYAH*, *4*(01), 39–52.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020a). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206.

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 34–41.

Yuliana, M. I., & Ismiyanti, Y. (n.d.). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Quizizz Papermode Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, *5*(1), 56–63.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

DOKUMENTASI

Pertemuan 1 Diawali dengan *Pretest* penerapan metode *game based learning* berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A

RIWAYAT HIDUP



Samsinar, Dilahirkan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tepatnya di Kelurahan Mangallekana pada hari Minggu 02 November 2003. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muh.Nasir dan Ibu Samsiah.

Peneliti menempuh pendidikan Sekolah Dasar 2009 di SDN 10 Lembang dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Bungoro dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Pangkep dan tamat pada tahun 2021. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fFZiy1xLrjcvSAbRPAnn9A