PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING IPA KELAS V MIN 1 KOTA SURABAYA

SKRIPSI

Oleh :

INTAN HARYATI

NIM. D07217010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JULI 2021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Haryati

NIM : D07217010

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Islam / PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya susun dan tulis ini secara keseluruhan merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 30 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan

Intan Haryati

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh :

Nama : Intan Haryati

NIM : D07217010

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING IPA KELAS V MIN 1 KOTA SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 30 Juni 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nur Wakhidah, M.Si	Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP 197212152002122022	NIP 197702200200501 1003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Intan haryati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi :
Surabaya, 12 Juli 2021
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M. Ag.,M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

M. Bahri Mustofa, M.Pd.I.,M.Pd
NIP. 197307222005011005

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP.197301020070110 17

Penguji III

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Penguji IV

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Intan Haryati
NIM : D07217010
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
E-mail address : intanharyati1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar
Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih- media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2021

Penulis

(Intan Haryati)

ABSTRAK

Intan Haryati. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Dr. Nur Wakhidah, M.Si** dan pembimbing II : **Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.**

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Motivasi Belajar, IPA.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahya motivasi belajar IPA peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Hal tersebut terjadi akibat kurang u*p to date*nya guru dalam menggunakan aplikasi interaktif pada saat pembelajaran daring. Hal ini yang menyebabkan proses belajar menjadi tidak efektif sehingga menimbulkan perasaan jenuh dan bosan bagi peserta didik. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket, wawancara dan dokumentasi. Adapun analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel t-Test*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 66 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Hal ini berdasarkan hasil analisis data melalui uji *Independent sampel t-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,004 kurang dari 0,05 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel X (penggunaan aplikasi *Quizizz*) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar peserta didik).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN MOTTO iii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING v

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vi

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI vii

ABSTRAK viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah 6

C. Rumusan Masalah 7

D. Tujuan Penelitian 7

E. Manfaat Penelitian 8

F. Sistematika Pembahasan 9

BAB II KAJIAN TEORI 11

A. Aplikasi Quizizz 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Motivasi Belajar.. 20
C. Pembelajaran Daring 32
D. Pembelajaran IPA..... 34
E. Kajian Penelitian yang Relevan 37
F. Kerangka Pikir. 41
G. Hipotesis Penelitian. 42
BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Jenis atau Desain Penelitian..... 43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.. 45
C. Populasi dan Sampel Penelitian 45
D. Variabel Penelitian 47
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... 48
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen. 50
G. Teknik Analisis Data. 51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 54
A. Deskripsi Penelitian..... 54
B. Hasil Penelitian 54
C. Pembahasan..... 66
BAB V PENUTUP 69
A. Simpulan 69
B. Implikasi 69
C. Keterbatasan Penelitian 69
D. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA..... 72

RIWAYAT HDUP 75

LAMPIRAN 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi *Quizizz* 13
Gambar 2. 2 Cara Mendaftar Akun pada Aplikasi *Quizizz* 13
Gambar 2. 3 Opsi Jenis Akun *Quizizz* yang Akan Digunakan 14
Gambar 2. 4 Opsi Pengguna Akun *Quizizz* 14
Gambar 2. 5 Mengisi Data Diri 15
Gambar 2. 6 Akun *Quizizz* Siap Digunakan 15
Gambar 2. 7 Mengisi Nama Kuis 17
Gambar 2. 8 Opsi Bentuk Kuis yang Akan Digunakan 17
Gambar 2. 9 Mengisi Soal Beserta Pilihan Jawaban 18
Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Melengkapi Keterangan Kuis 18
Gambar 2. 11 Bagan Kerangka Pikir 42
Gambar 4. 1 Grafik Histogram Skor *Pretest* Kelas Eksperimen 56
Gambar 4. 2 Grafik Histogram Skor *Posttest* Kelas Eksperimen 57
Gambar 4. 3 Grafik Histogram Skor *Pretest* Kelas Kontrol 59
Gambar 4. 4 Grafik Histogram Skor Posttest Kelas Kontrol 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design* 44
Tabel 3. 2 Populasi Peserta Didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya 46
Tabel 3. 3 Skala Penilaian 49
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar 49
Tabel 4. 1 Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen 55
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Eksperimen 55
Tabel 4. 3 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen 56
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Eksperimen 57
Tabel 4. 5 Hasil Pretest Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol ... 58
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Kontrol 58
Tabel 4. 7 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol . 59
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Kontrol 60
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar 61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar 63
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas 64
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas 65
Tabel 4. 13 Hasil Uji Independent Samples Test 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Gambaran Umum Lokasi Penelitian 76
Lampiran II Angket Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA 80
Lampiran III Instrumen Wawancara Pendidik dan Peserta Didik 81
Lampiran IV Rekaptulasi Hasil UJi Coba Angket Motivasi 82
Lampiran V Rekaptulasi Hasil *Pretest* Angket Motivasi Kelas Eksperimen 83
Lampiran VI Rekaptulasi Hasil *Posttest* Angket Motivasi Kelas Eksperimen 85
Lampiran VII Rekaptulasi Hasil *Pretest* Angket Motivasi Kelas Kontrol 87
Lampiran VIII Rekaptulasi Hasil Posttest Angket Motivasi Kelas Kontrol 89
Lampiran IX Rekaptulasi Rata-Rata Angket Perbutir 91
Lampiran X Kartu Konsultasi Skripsi 92
Lampiran XI Bukti Cek Turnitin 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen sistem intruksional, yaitu komponen pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar atau lingkungan.[1] Menurut Dimyati hakikat pembelajaran tidak hanya sebatas menyampaikan pesan, akan tetapi seorang guru selaku pendidik juga mampu menunjukkan keterampilan dasar mengajarnya secara terpadu serta menciptakan suasana pembelajaran yang efisien.[2] Oleh karena itu, agar tercapainya tujuan pendidikan yang baik dan sesuai pendidik perlu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas dapat tercipta dengan adanya dua faktor penting yakni motivasi belajar peserta didik dan kreativitas pendidik. Suatu pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan kreatifitas pendidik mampu memfasilitasi motivasi tersebut, dan dapat membawa pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diukur melalui berbagai aspek seperti perubahan tingkah laku dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan melalui proses belajar.

---

[1] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, Cet ke 7, 2017), 4-5.

[2] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di Indonesia bahkan di seluruh penjuru dunia pada saat ini sedang mengalami pandemi yang disebabkan oleh sebuah virus dari Wuhan, China. Virus Covid-19 di Indonesia menyebar dengan cepat dalam skala besar membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19, dalam Surat Edaran (SE) tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh[3]. Menurut Moore, Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, koneksivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.[4] Secara sederhana pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan alat elektronik seperti Hp dan laptop serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran virtual yang telah tersedia.

Walaupun demikian, pembelajaran daring tidak boleh hanya sekedar materi yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar pemberian tugas-tugas dan soal-soal kepada peserta didik lalu dikumpulkan pada aplikasi internet. Pembelajaran daring yang baik harus dilaksanakan seperti pembelajaran tatap muka, dengan tetap ada perencanaan dan evaluasi.

---

[3] Menteri Pendidikan, *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).*

[4] Moore, J.L., Dickson-Deane, C. and Galyen, K, "E-learning, online learning, and distance learning environments : Are they the same?", *Internet and Higher Education. Elsevier Inc., 14(2), pp. 129-135,* (2011), 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diperoleh hasil penelitian terbaru yang dilakukan oleh beberapa peneliti untuk mengetahui faktor-faktor keberhasilan pembelajaran daring. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan terdapat tiga faktor kelompok besar keberhasilan pembelajaran daring. Kelompok pertama yakni, faktor terkait sistem yang digunakan termasuk infrastruktur, kelompok yang kedua, adalah faktor yang terkait dengan isi dan informasi yang di berikan, dan faktor yang ketiga berkaitan dengan kesiapan diri dalam menggunakan sistem. Untuk itu untuk keberhasilan pembelajaran daring, setiap lembaga perlu memperhatikan tiga faktor kelompok keberhasilan daring di atas.[5] Selama pembelajaran daring pemilihan media yang tepat sebagai alat pembelajaran daring menjadi perhatian tersendiri bagi lembaga pendidikan. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran di masa pandemi.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama melaksanakan PLP II, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Surabaya menerapkan web sistem *E-learning* MIN 1 Kota Surabaya sebagai alat pembelajaran jarak jauh. Menurut Pak Ikhsan[6] selaku waka kurikulum mengatakan, penggunaan *E-learning* selama daring cukup membantu berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan di dalam satu aplikasi *E-learning* pendidik dapat mengontrol absen peserta didik, membuat RPP, memberikan tugas, membuat penilaian, dan lain sebagainya.

[5] Bambang Budhianto, "Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (E-learning)", *Jurnal AgriWidya* Vol.1, No. 1, (Maret, 2020), 24.

[6] Ikhsan, Waka Kurikulum MIN 1 Kota Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 24 Agustus 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan adanya *E-learning*, orang tua juga dapat memantau anak-anaknya dalam melaksanakan pembelajaran secara daring yang telah difasilitasi oleh pihak madrasah kepada peserta didiknya.

Sayangnya *E-learning* MIN 1 Kota Surabaya tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran tatap muka, hal tersebut membuat pembelajaran monoton dan membosankan. Selain itu, penggunaan *E-learning* tanpa adanya variasi dari media pembelajaran yang lain secara terus menerus dapat mengakibatkan motivasi belajar peserta didik relatif menurun. Hal ini dapat terlihat dari adanya peserta didik yang terlambat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas. Menurut bu Rahma[7] selaku guru kelas V-C mengatakan, tidak adanya variasi media pembelajaran yang lain dikarenakan pendidik kurang mengetahui dan mengerti berbagai aplikasi modern dan menarik pada saat ini. Beliau mengungkapkan, untuk menggunakan *E-learning* saja para pendidik terlebih dahulu mengikuti sosialisasi dari waka kurikulum, itu pun masih terdapat beberapa pendidik yang kebingungan. Hal ini yang menyebabkan proses belajar menjadi tidak efektif sehingga menimbulkan perasaan jenuh dan bosan bagi peserta didik.

Adanya perkembangan teknologi di era globalisasi, pendidik dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran selama daring dapat lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan mengkombinasikan *E-learning* bersama aplikasi *Quizizz. Quizizz* merupakan

[7] Rahma, Guru MIN 1 Kota Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 03 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.[8] Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik.

Peneliti memilih media pembelajaran *Quizizz* dikarenakan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dan tampilannya sangat menarik. Melalui aplikasi ini pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik bisa merasakan mengerjakan latihan soal dengan cara yang berbeda. Pemanfaat *Quizizz* selama daring diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring, tidak terkecuali pada saat mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang berisi tentang pengetahuan alam. Untuk memahaminya maka dibutuhkan suatu motivasi belajar yang tinggi. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar yang tinggi diperlukan adanya media belajar IPA yang tepat khususnya dalam materi zat tunggal dan zat campuran.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Erwin Wijayanto di kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo tentang pengaruh penggunaan media game edukasi sebagai latihan soal terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi sebagai platform

[8] Syifa Agrestina dkk, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI", *Jurnal Bestari Volume* 17, No. 1 (Tahun 2020), 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV.[9] Peneliti tersebut menyatakan bahwa game edukasi mampu menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya yaitu jenis game , objek penelitian dan variabel terikat. Terdapat perbedaan pada jenis game yaitu peneliti terdahulu menggunakan game edukasi "*Earth Is* Bumi", sedangkan peneliti menggunakan game edukasi *Quizizz*. Pada penelitian ini objek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini ialah motivasi belajar sedangkan penelitian terdaluhu menggunakan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul "**Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN r**

B. IDENTIFIKASI MASALAH DAN BATASAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

a. Pemanfaatan *E-learning* sebagai alat pembelajaran daring kurang menyenangkan sehingga membuat motivasi belajar peserta didik relatif menurun selama pembelajaran daring.

[9]Erwin Wijayanto, "Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo", *JPGSD* Vol. 05, Nomor 03 Tahun 2017, 346.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kurang *up to date*nya pendidik terhadap media pembelajaran interaktif.

c. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V.

2. Batasan Masalah

Mengingat pada saat ini di Indonesia sedang terjadi pandemi covid-19 sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dan dengan kuota internet beserta sinyal yang terbatas. Maka keluasan dan kedalaman permasalahan dalam penelitian ini difokuskan kepada : Pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring IPA kelas V pada kompetensi dasar 3.9 mengenai zat tunggal dan zat campuran.

C. RUMUSAN MASALAH

Adakah pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui adanya pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan untuk mengetahui lebih dalam cara meningkatkan motivasi belajar melalui aplikais *Quizizz*. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan praktik pendidikan ke depannya.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya selama pembelajaran daring.

c. Bagi Pendidik

Sebagai acuan dalam menyusun pembelajaran selanjutnya dengan memilih penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Bagi lembaga pendidikan diharapkan dapat mendorong partisipasi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam memilih media yang cocok untuk proses pembelajaran selama daring maupun luring. Sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan dalam memperkaya konsep-konsep penerapan aplikasi *Quizizz*.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah beserta batasan masalahnya, rumusan masalah dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan yang terakhir sistematika pembahasan.

BAB II Peneliti akan menuliskan teori-teori yang berkenaan sesuai dengan judul penelitian, seperti aplikasi *Quizizz*, motivasi belajar, pembelajaran daring, dan pembelajaran IPA. Hal tersebut dilakukan agar peneliti maupun pembaca dapat lebih memahmi dan mengetahui secara luas dasar-dasar teorinya.

BAB III Peneliti akan menuliskan beberapa subbab yang berkaitan dengan metode penelitian, diantaranya jenis dan desain penelitian yang digunakan, waktu dan tempat, populasi beserta sampel, variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, kemudian validitas dan reliabilitas dan terakhir ialah teknik analisis data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV Peneliti menjelaskan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan beserta hasil analisis data.

BAB V Bab terakhir berisikan kesimpulan hasil penelitian, implikasi, keterbatasan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan agar pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian tersebut secara singkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Aplikasi *Quizizz*

1. Sekilas Tentang Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* berupa permainan kuis online yang digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran.[10] *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema dan musik penghibur dalam kegiatan pemebelajaran. Adanya aplikasi *Quizizz* , pendidik dan peserta didik dapat melakukan latihan soal maupun penilaian di dalam kelas maupun di luar kelas dengan cara yang tidak biasa. Aplikasi *Quizizz* digunakan secara online melalui *smartphone*. Penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu membuat peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi belajar mereka. Peserta didik mengambil kuis atau memasukkan kode kuis dalam waktu bersamaan lalu mereka mengerjakan kuis kemudian melihat hasil peringkat mereka di papan peringkat. Pendidik dapat memantau proses dan mengunduh laporan ketika kuis telah selesai sebagai bahan untuk

[10] Yudi Basuki dan Yeni Nurmala H, "Kahoot! or Quizizz: the Student's Perspectives", *ELLIC*, 2019, April 27, Semarang, Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

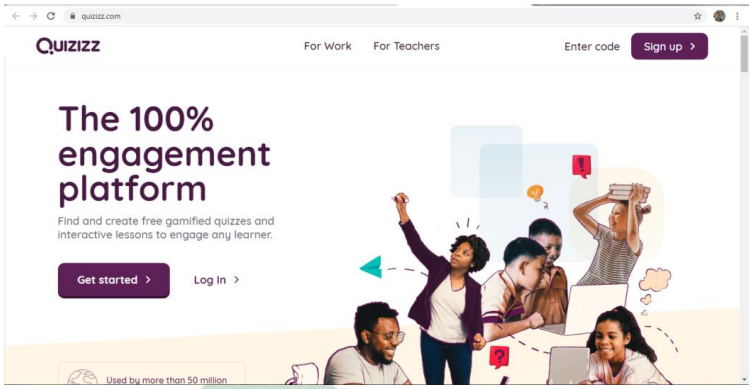
mengevaluasi peserta didik. Menurut Purba, aplikasi ini dapat merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.[11]

Aplikasi *Quizizz* sangat mudah digunakan, kita dapat mengaksesnya melalui www.quizizz.com / mengunduh aplikasi *Quizizz* di playstore. Adapun langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* meliputi:

a. Pastikan handphone, tablet, komputer, atau laptop terkoneksi dengan jaringan internet.
b. Buka *browser* pada perangkat internet seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox* atau yang lainnya, lalu ketik www.quizizz.com. Kita juga dapat mengaksesnya dengan cara menggunduh aplikasi *Quizizz* di *playstore* handphone kita masing-masing.
c. Tidak perlu waktu yang lama layar akan menampilkan halaman *login* dan *sign up* seperti pada gambar 2.1. Menu login dapat digunakan bagi mereka yang telah mendaftar atau membuat akun pada *Quizizz*, sedangkan *sign up* digunakan untuk mereka yang belum pernah memiliki akun *Quizizz*.

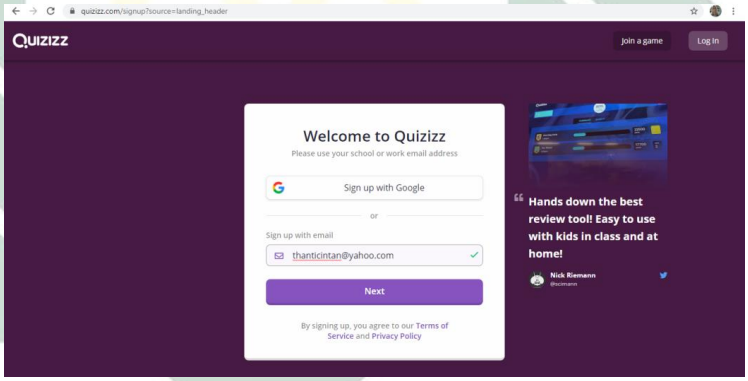
[11] Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizziz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", *JDP* Volume 12, Nomor 1, April 2019, 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi *Quizizz*

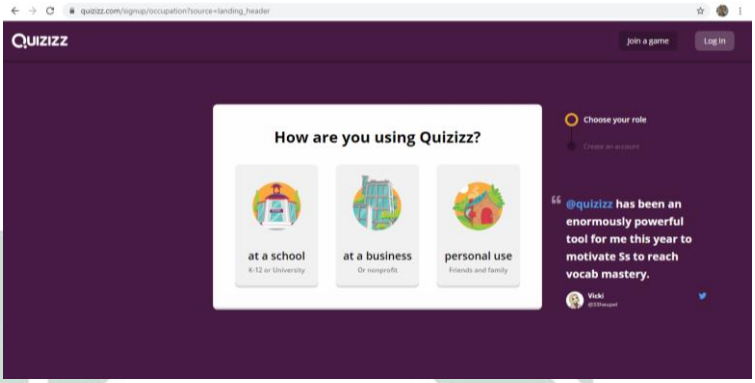
d. Apabila pendidik dan peserta didik belum memiliki akun *Quizizz* dapat mendaftar dengan cara mengklik tulisan *sign up* lalu menuliskan *email* akun *Google* atau selainnya yang anda miliki, kemudian klik *next*.



Gambar 2. 2 Cara Mendaftar Akun pada Aplikasi *Quizizz*

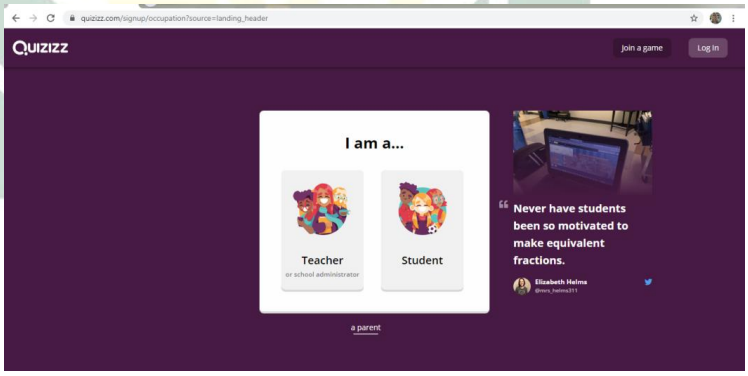
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Pada halaman berikutnya *Quizizz* akan menampilkan tiga pilihan seperti pada gambar 2.3, karena kita akan menggunakan untuk proses pembelajaran maka kita klik *at a school*.



Gambar 2. 3 Opsi Jenis Akun *Quizizz* yang Akan Digunakan

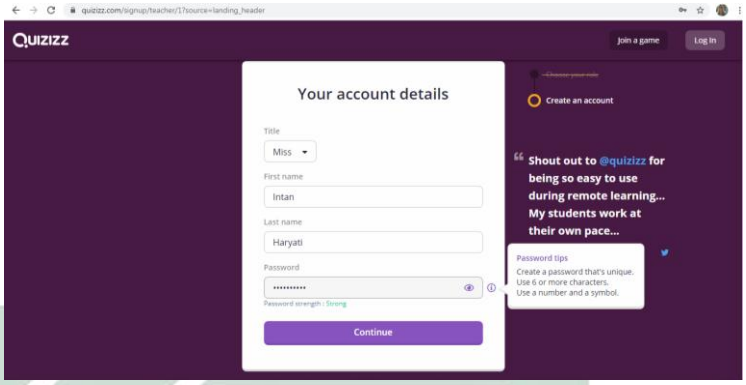
f. Halaman selanjutnya terdapat dua pilihan, yakni sebagai pendidik dan sebagai peserta didik. Untuk pendidik maka klik *teacher* dan untuk peserta didik maka klik *student*.



Gambar 2. 4 Opsi Pengguna Akun *Quizizz*

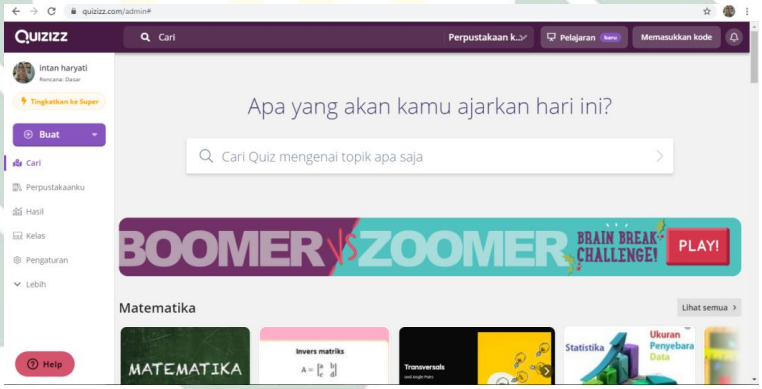
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Lengkapi data diri yang diperlukan seperti pada gambar 2.5. Jika sudah klik *continue*.



Gambar 2. 5 Mengisi Data Diri

h. Akun *Quizizz* siap digunakan untuk membuat soal dan mengerjakan soal.



Gambar 2. 6 Akun *Quizizz* Siap Digunakan

Pada aplikasi *Quizizz* terdapat beberapa menu yang dapat digunakan seperti :

a. *Create new quiz*, untuk membuat kuis baru dengan cara menginput langsung, mengadopsi dari milik orang lain atau mengunggah file soal yang telah kita buat.

b. *Find quiz*, untuk menemukan kuis yang dibuat oleh orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *My question*, untuk melihat kumpulan soal atau kuis yang telah dibuat.

d. *Reports*, untuk menampilkan hasil kuis yang telah dikerjakan.

e. *Classes*, untuk mengorganisir peserta didik dalam satu kelas.

f. *Collections*, untuk mengorganisir koleksi kuis.

g. *Memes*, untuk membuat gambar penyemangat.

h. *Profile*, untuk mengatur nama, foto profil dan akun media sosial.

i. *Settings*, untuk mengatur akun *email*, *username*, ganti *password* dan hapus akun.

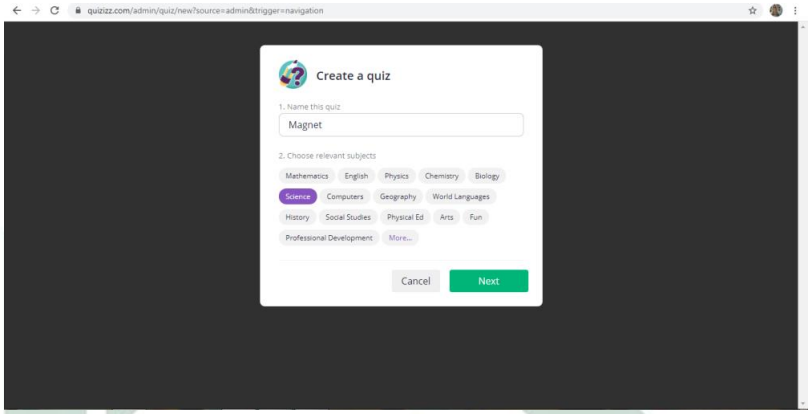
j. *Log out*, untuk keluar dari *Quizizz*.

Dengan adanya sepuluh menu di atas dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peserta didik dapat langsung melihat hasil kuis yang telah mereka kerjakan dan pendidik dapat membuat soal sekaligus memantau hasil latihan peserta didik. Melalui aplikasi *Quizizz* pendidik dapat membuat soal yang bervariatif, karena di aplikasi *Quizizz* terdapat beberapa bentuk soal yang dapat digunakan untuk evaluasi diantaranya yaitu pilihan ganda, pemilihan, kotak centang, terbuka-berakhir, dan isi bagian kosong. Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat latihan soal atau kuis menggunakan aplikasi *Quizizz*:[12]

[12] Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta : Laksana, 2019), 159.

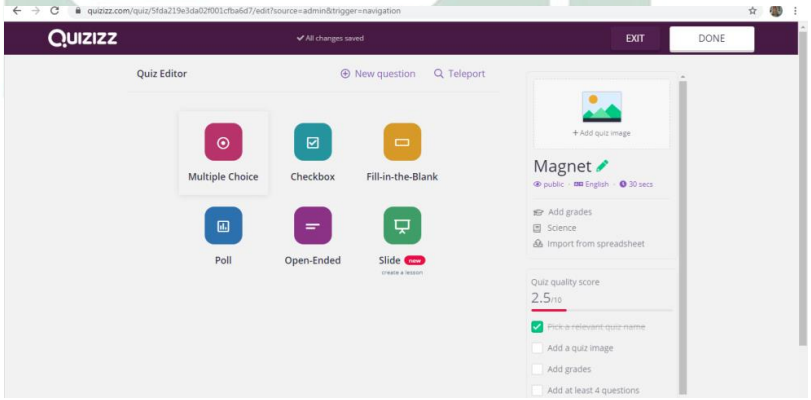
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Klik menu *Create new quiz*, lalu akan muncul opsi *quiz* atau *lesson*. Kita klik yang *quiz*, setelah diklik akan muncul tampilan baru untuk mengisi nama kuis dan pilihan mata pelajaran.



Gambar 2. 7 Mengisi Nama Kuis

b. Jika sudah terisi klik *next* maka akan muncul opsi variasi bentuk soal seperti pilihan ganda, pemilihan, kotak centang, terbuka-berakhir, dan isi bagian kosong. Pilih salah satu bentuk soal yang ingin dibuat.

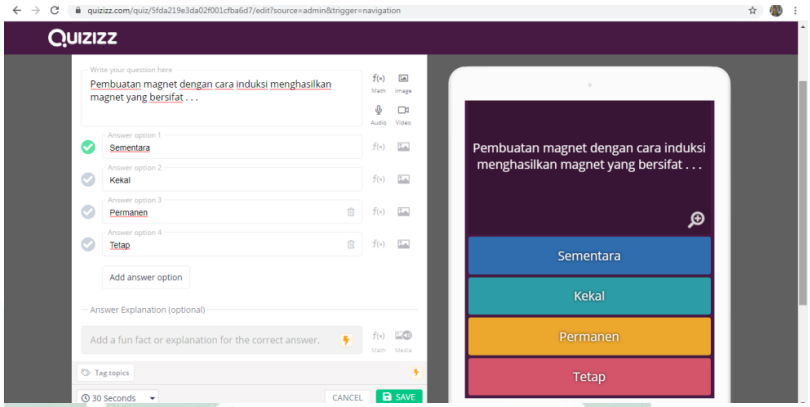


Gambar 2. 8 Opsi Bentuk Kuis yang Akan Digunakan

c. Setelah itu akan muncul kotak untuk menginput soal seperti pada gambar 2.9 lalu kita isikan soal, menentukan pilihan jawaban, dan

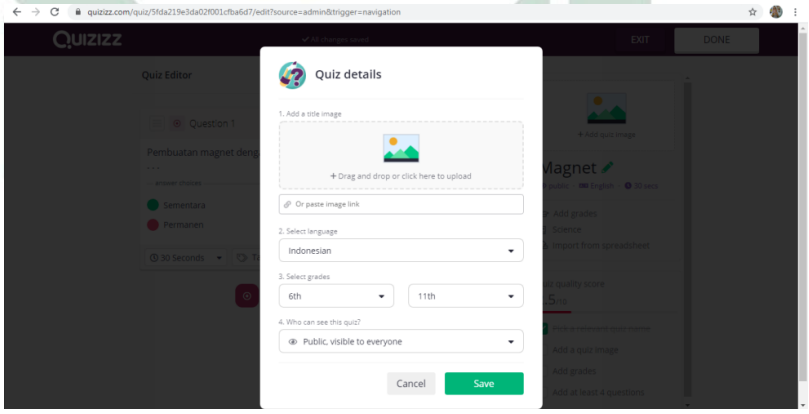
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan lamanya waktu mengerjakan kemudian klik *save*. Review soal terdapat di sebalah kanan isian soal.



Gambar 2. 9 Mengisi Soal Beserta Pilihan Jawaban

d. Jika semua soal telah selah diinput, selanjutnya klik *done* dan akan keluar tampilan untuk melengkapi keterangan kuis yang akan digunakan. Klik *save* jika sudah selesai dan soal siap untuk dikerjakan.



Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Melengkapi Keterangan Kuis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Keunggulan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Yana terdapat beberapa keunggulan dari aplikasi Quizizz diantaranya:[13]

a. Mudah digunakan.
b. Kuis atau latihan soal yang telah dibuat dapat langsung diinput ke dalam aplikasi Quizizz.
c. Dapat membuat soal dalam berbagai variasi bentuk soal.
d. Dapat menyisipkan soal gambar ataupun audio.
e. Latihan soal dan kuis yang telah dibuat dapat dibagikan kepada peserta didik dengan memberikan kode soal atau link soal.
f. Hasil pekerjaan dapat diunduh secara langsung dalam bentuk *excel*.
g. Waktu pengerjaan setiap soal dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
h. Lebih praktis merekam jawaban secara otomatis.
i. Lebih efisien karena tidak menggunakan kertas.
j. Tidak membosankan karena dilengkapi gambar berwarna, animasi, dan suara.

[13] A.U. Yana, L. Antasari, dan B. R. Kurniawan, "Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Volume 7, Nomor 2, 2019*,143-152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kelemahan Aplikasi *Quizizz*

Adapun kelemahan dari aplikasi *Quizizz* ialah sebagai berikut :[14]

a. Peserta didik dapat mengalami turun tingkat meskipun soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama atau cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang diperoleh.

b. Aplikasi Quizizz membutuhkan paket data internet yang kuat, oleh karena itu bagi pendidik atau peserta didik yang memiliki sinyal rendah akan mengalami kendala saat proses pembelajaran.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Kata "Motif", biasa diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.[15] Berawal dari kata motif itu maka motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.[16]

Menurut Sardiman motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan

---

[14] Anonim, Permainan Quiziz yang Menyenangkan, (Hasil Kerja Tugas : Mei 24, 2018), http://mariaoksiw.blogspot.com/2018/05/permainan-quizizz-yang-menyenangkan.html.

[15] W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grafindo, 1996), 151.

[16] Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet ke 14, 2016), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.[17] Mc. Donald menyebutkan bahwa motivasi sebagai bentuk perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[18]

Menurut Mitchell motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadi persistensi kegiatan-kegiatan sukarela (volunter) yang diarahkan pada tujuan tertentu. Gray mendefinisikan motivasi sebagai sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan munculnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.[19]

Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan pada diri seseorang untuk melakukan sebuah perubahan tingkah laku dalam upaya melaksanakan kegiatan tertentu.

2. Pengertian Belajar

Belajar meurupakan kegiatan kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Menurut Hilgard dan Bower, "Belajar memilik keterkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap

---

[17] Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rawali Pers, Cet ke 21, 2012), 73.

[18] Mc. Donald, Frederick J., *Education Psychology*, (Tokyo : Overseas Publications, Ltd., 1959), 77.

[19] Winardi, *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002), 1-2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya secara berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesat seseorang (misalnya; kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).”[20]

Khadijah berpendapat bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dan pengetahuan dari bahan yang telah di pelajari.[21] Dengan kata lain belajar ialah suatu peristiwa yang terjadi secara disengaja dan sadar, artinya seseorang yang terlibat dalam proses belajar pada akhirnya menyadari bahwa ia telah mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan secara fisik dan psikis pada dirinya sebagai akibat dari kegiatan yang disadari dan sengaja dilakukannya tersebut.

Di dalam salah satu Hadis telah dijelaskan mengenai kewajiban belajar atau menuntut ilmu.

طَلَبُ اْلعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ (رواه إبن عبد البر)

Artinya : “Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan.” (HR. Ibnu Abdi Bari)[22]

[20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2013), 1.
[21] Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Ciptapustaka Media, 2013), 19.
[22] Achmad Sunarto, *Himpunan Hadis Al-Jami’ush Shahih*, (Jakarta : Eska Media, 2006), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara jelas dan tegas Hadis di atas menjelaskan bahwa menuntut ilmu atau belajar itu hukumnya wajib bagi setiap laki-laki maupun perempuan. Tidak terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam mencari ilmu. Proses belajar atau mencari ilmu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan pun dan di mana pun. Adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dipengaruhi oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya merupakan salah satu pertanda seseorang itu telah belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan mengenai definisi belajar. Belajar dapat didevinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengembangkan kepribadiannya baik secara fisik maupun psikis.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dua hal saling memengaruhi satu sama lain. Motivasi belajar juga dikatakan sebagai faktor psikis besifat non-intelektual. Peranan khasnya ialah dalam penumbuhan gairah, mearasa bersemangat, dan senang belajar. peserta didik yang memiliki motivasi belajar kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin dan hasil yang dicapai pun akan memuaskan. Menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar adalah keinginan peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.[23]

Selain itu, Abraham Maslow mengemukakan motivasi belajar sebagai kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara maksimal, sehingga mampu berprestasi, kreatif, dan berbuat yang lebih baik dari sebelumnya.[24] Sardiman A.M menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keutuhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar serta menjamin berlangsungnya aktivitas belajar dalam memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Dikatakan "keutuhan", karena terdapat berbagai motif yang bersama-sama menggerakkan peserta didik untuk belajar.[25]

Menurut Hamzah B. Uno, hakikat motivasi belajar pada umumnya adalah suatu dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung. Hal tersebut memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa

[23] Nashar, *Peran Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta : Delia Press, 2004), 42.
[24] Ibid.
[25] Sardiman A.M, *Interaksi...*,75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.[26]

4. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Martinis Yamin motivasi belajar dibedakan menjadi 2 jenis, yakni :[27]

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah dorongan untuk mencapai suatu tujuan yang dapat ditempuh dengan satu-satunya jalan yaitu belajar, dorongan belajar itu tumbuh dari dalam diri subjek belajar. Dengan kata lain motivasi intrinsik ialah motivasi yang tumbuh dengan sendirinya dari dalam diri peserta didik tanpa adanya dorongan dari luar.

Sebagai contoh seorang peserta didik senang menggambar, tanpa adanya paksaan dari luar ia pasti dengan sendirinya akan menemukan ide-ide untuk menggambar. Konsep motivasi intrinsik individu dan mengidentifikasikannya dengan tingkah laku. Seseorang bisa merasakan senang pada sesuatu tapi lama-lama rasa senang itu bisa berubah menjadi rasa bosan, namum karena

[26] Hamzah B.Uno, *Teori...*,23.

[27] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Ciputat : Referensi, 2012), 85-86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didorong oleh perasaan senang, ia masih tetap termotivasi untuk melakukannya.[28]

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ialah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar mengajar yang muncul dari kebutuhan dan dorongan seseorang secara tidak mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Motivasi ekstrinsik bisa dikatakan sebagai suatu rangsangan dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Contoh kongkrit motivasi ekstrinsik adalah seorang peserta didik mau belajar dikarenakan esok hari akan diadakan ujian. Mereka belajar di malam hari untu mendapatkan nilai bagus dan pujian dari seoarang guru.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Adanya motivasi yang baik pada diri seorang peserta didik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula bagi mereka. Menurut Sadirman terdapat tiga fungsi motivasi belajar:[29]

a. Mendorong manusia untuk berbuat. Artinya motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau mobil yang melepaskan energi. Motivasi

[28] Hamzah B.Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013a), 195.

[29] Sardiman A.M, *Interaksi...*,85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam hal ini merupakan upaya penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

b. Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Artinya motivasi dapat memberikan kegiatan beserta arah yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan atau kegiatan penting yang sesuai harus dikerjakan terlebih dahulu guna mencapai tujuan sembari menyisikan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

6. Fakto-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Setiap peserta didik memiliki intensitas motivasi belajar yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya :[30]

a. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri atas beberapa hal:

1) Adanya Kebutuhan

Menurut Ngalim Purwanto “Tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun psikis”. Dari pendapat tersebut, ketika keluarga memberikan motivasi

[30] Abdul Majid, *Strategi...*,311.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada anak hendaklah diawali dengan berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan anak yang akan dimotivasi. “Memahami kebutuhan anak adalah semata-mata untuk memberi peluang pada anak memilih berbagai alternatif yang tersedia dalam suatu lingkungan yang kaya stimulasi.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa orang tua harus mengetahui kebutuhan anak.

2) Persepsi Individu Mengenai Diri Sendiri

Seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak bergatung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.

3) Harga Diri dan Prestasi

Faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (motivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memproleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat, serta dapat mendorong individu untuk berprestasi.

4) Adanya Cita-Cita dan Harapan Masa Depan

Cita-cita dan harapan merupakan informsi objektif dari lingkungan yang memengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang selanjutnya menjadi pendorong. Cita-cita mempunyai pengaruh besar. Cita-cita merupakan pusat bermacam-macam kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan itu biasaya direalisasikan di sekitar cita-cita tersebut sehingga cita-cita tersebut mampu memberikan energi kepada anak untuk melakukan suatu aktivitas blajar.

5) Keinginan tentang Kemajuan Dirinya

Menurut Sudirman "Melalui aktualisasi diri pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu."

6) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan kalau disertai dengan minat.

7) Kepuasan Kinerja

Kepuasan kinerja lebih merupakan suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai goal atau tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.

b. Faktor Eksternal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor eksternal terdiri dari beberapa hal :

1) Pemberian Hadiah

Hadiah merupakan alat pendidikan yang bersifat positif dan fungsinya sebagai alat pendidik represif positif. Hadiah juga dapat diartikan sbagai alat pendorong untuk belajar lebih aktif. Motivasi belajar dalam bentuk hadiah mampu menumbuhkan semangat belajar dalam mempelajari materi-materi pelajaran.

2) Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sbagai alat untuk mendorong belajar anak, baik persaingan individu maupun kelompok dalam rangka meningkatkan prestasi belajar anak.

3) Hukuman

Hukuman merupakan pedidikan yang tidak menyenangkan dan bisa dikatakan sebagai alat pendidikan negative. Dilain sisi hukuman dapat menjadi alat motivsi atau pendorong untuk mempergiat belajar anak. Melalui hukuman anak akan berusaha untuk menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya agar terhindar dari hukuman.

4) Pujian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Sadirman pujian merupakan betuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Apabila seorang anak berhasil dalam kegiatan belajar, pihak keluarga maupun guru perlu memberikan pujian pada anak. Positifnya pujian tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar anak asalkan tidak berlebihan.

5) Situasi Lingkungan pada Umumnya

Kondisi lingkungan sekitar anak dapat mempengaruhi besar kecilnya motivasi belajar yang dimiliki oleh anak tersebut. Semakin baik dan mendukung lingkungan untuk belajar maka semakin termotivasi pula seorang anak dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik.

6) Sistem Imbalan yang diterima

Imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat memengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari suatu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar. Sistem pemberian imbalan dapat mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan. Perilaku dipandang sebagai tujuan sehingga tujuan tercapai, akan timbul imabalan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembelajaran Daring

Perkembangan teknologi menjadi sebuah potensi dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran, telah mengubah sistem pembelajaran konvensional atau pola tradisional menjadi sistem bermedia, diantaranya media komputer dengan internetnya. Selain itu penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar lagi dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan di luar kelas.[31]

Pembelajaran online atau daring pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*E-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, peserta didik dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang diajarkan lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak.[32]

---

[31] Fernando Almeida dan Jorge Simoes, "The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm", *CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY*, 2019, 10(2), 121.

[32] Meda Yuliani, *Pembelajaran...*, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran.[33] Pembelajaran daring juga bisa dikatakan sebagai pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pada saat pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone, laptop, komputer, tablet, dan lain sebagainya yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Menurut Mustofa pembelajran daring merupakan suatu sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.[34]

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpukan bahwa pembelajaran daring ialah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat interaksi selama kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan sistem pembelajaran daring sangat bergantung pada beberapa komponen seperti, pendidik, peserta didik, orang tua, sumber belajar, maupun teknologi informasi yang dipergunakan. Oleh karena itu, selama pembelajaran daring harus terdapat kerja sama yang baik antara pendidik, peserta didik, dan orang tua. Sistem pembelajaran daring tentunya

[33] Yani Fitriyani dkk, "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19", *Jurnal Kependidikan* Juli 2020. Vol.6, No.2, 166.

[34] Mokhamad Iklil Mustofa dkk, "Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi", *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 1 No. 2 (2019), 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri selama penerapannya. Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring ialah sebagai berikut :

1. Kelebihan

a. Waktu dan tempat lebih efektif karena peserta didik bisa mengikuti kegiatan belajar dari rumah.

b. Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik bahwa internet dapat dipergunakan untuk hal yang positif.

c. Peserta didik dilatih supaya lebih menguasai teknologi informasi yang terus berkembang.

2. Kekurangan

a. Pendidik sulit mengontrol mana peserta didik yang serius mengikuti pembelajaran dan mana yang tidak.

b. Pembelajaran lebih minim karena tidak dimungkinkan adanya interaksi secara langsung.

c. Akan kesulitan bagi mereka yang tinggal di lokasi yang infrastruktur dan komunikasinya masih kurang karena akan kesulitan dalam mengakses internet.

d. Tidak semua peserta didik, orang tua dan pendidik mampu mengoperasikan atau mengakses internet.

D. Pembelajaran IPA

Dalam pengertian pembelajaran IPA berasal dari dua pengertian yakni pembelajaran dan IPA. Pembelajaran adalah proses interaksi antara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komponen belajar seperti peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[35] Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pendidik sedangkan belajar oleh peserta didik. Menurut Syaiful Sagala pembelajaran adalah "membelajarkan peserta didik dengan memanfaatkan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".[36] Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, perlengkapan, material fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.[37]

Kata yang kedua ialah IPA. IPA merupakan kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Alam. IPA adalah makna dari kata-kata dalam bahasa Inggris, yaitu *natural science*. *Science* secara harfiah dapat diartikan sebagai ilmu. Ilmu yang dimaksud disini ialah ilmu pengetahuan yang ilmiah dan memiliki sifat rasional dan objektif. *Natural* menurut bahasa artinya alam. Maka jika diartikan IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam, baik itu benda hidup maupun benda mati.[38]

Menurut Samatowa ilmu pengetahuan alam menjelaskan perihal gejala-gejala alam yang disusun secara terstruktur didasarkan pada hasil

---

[35] Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1.

[36] Saiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 61.

[37] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aksara, 2006), 239.

[38] Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang : Ediide Infografika, 2016), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.[39] Lebih lanjut Carin dan Sund dalam Wisudawati dan Sulistyowati mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang tersusun secara teratur, berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen serta berlaku untuk umum (universal).[40] Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA merupakan kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik yang membahas suatu ilmu pengetahuan mengenai gejala-gejala kenampakan alam melalui kegiatan pengamatan dan percobaan.

Dengan adanya pembelajaran IPA, peserta didik mampu memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari melalui pola pikir secara ilmiah. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan ruang lingkup pembelajaran IPA SD/MI meliputi : (1) tubuh dan panca indra; (2) tumbuhan dan hewan; (3) sifat dan wujud benda-benda sekitar; dan (4) alam semesta beserta kenampakannya. Adapun tujuan dari pembelajaran IPA SD/MI ialah sebagai berikut:

1. Memperolah keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

[39] Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta :Depdiknas. DirektoratJendral, 2006), 2.

[40] Widi Asih Wisudawati dan Sulistyowati Eka, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.[41]

E. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar IPA di Kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Adapun penelitian yang relevan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

Pertama, oleh Erwin Wijayanto, Fakultas Ilmu Pendidikan dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo".[42] Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa penggunaan media *game* edukasi berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. Hasil penelitian

[41] Departemen Pendidikan Nasional, *Standar Isi*, (Jakarta : 2007), 136-137
[42] Erwin Wijayanto, "Pengaruh... ,346.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan peningkatan hasil tes pada kelas kontrol termasuk kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian di atas dengan peneliti yaitu persamaan terletak pada mata pelajaran IPA, jenis dan desain penelitian, sedangkan perbedaan terletak pada jenis game , objek penelitian dan variabel terikat. Terdapat perbedaan pada jenis game yaitu peneliti terdahulu menggunakan game edukasi "*Earth Is* Bumi", sedangkan peneliti menggunakan game edukasi *Quizizz*. Pada penelitian ini objek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini ialah motivasi belajar sedangkan penelitian terdaluhu menggunakan hasil belajar.

Kedua, Mohammad Syaifulloh, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS NEGERI 7 Malang".[43] Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi praktis karena tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta dapat memacu semangat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi. Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian ini. Persamaanya yakni sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz*. Perbedaanya terletak pada jenis penelitian dan objek

[43] Mohammad Syaifulloh, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang", *Skripsi* (Malang : 2020).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian. Penelitian milik Mohammad Syaifulloh menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen bertujuan yang untuk mengetahui kebenaran pengaruh dari *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini objek peneliti adalah peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya sedangkan penelitian yan relevan dilakukan pada peserta didik kelas VII di MTS Negeri 7 Malang.

Ketiga, Ulfah Fauziyyah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN".[44] Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian ini. Persamaanya terletak pada jenis penelitian, desain penelitian, dan variabel penelitian. Perbedaannya penelitian ini menggunakan mata pelajaran PKN yang dilakukan pada peserta didik XI SMA Negeri 1 Majalaya, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPA yang dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

[44] Ulfah Fauziyyah, "Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN", *Skripsi* (Bandung, 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keempat, Suciningsih, dalam tesisnya yang berjudul "*Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa COVID-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas".[45] Hasil penelitian ini munjukkan bahwa implementasi *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa COVID-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa pandemi COVID-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *Quizizz* sebagai media belajar online dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Selain itu, hasil belajarpun dapat langsung diunduh dalam bentuk *file excel* dengan hasil analisis yang terbagi dalam sheet yaitu *class level* dan *player level*, memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap peserta didik. Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian ini. Persamaanya yakni sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz.* Perbedaanya penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus yang dilakukan pada peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen yang dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

[45] Suciningsih, "*Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa COVID-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas", Tesis (Purwokerto, 2020).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kerangka Pikir

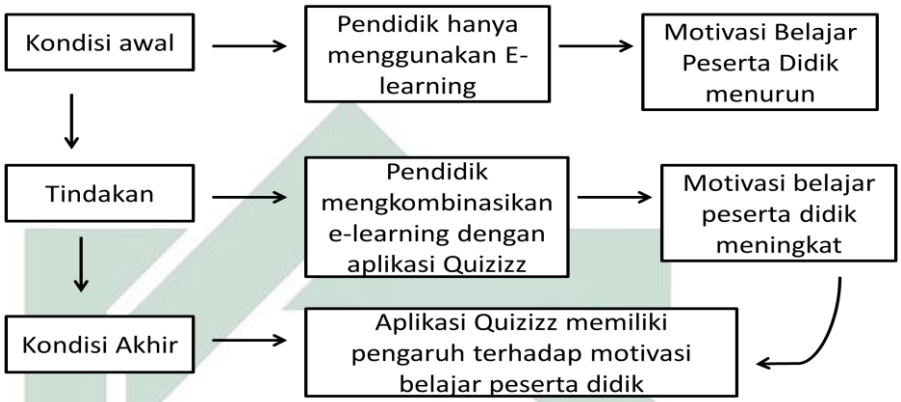
IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan sejak dibangku sekolah dasar. Mata pelajaran IPA mempelajari tentang semua gejala yang ada di alam, baik itu benda hidup maupun benda mati. Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran IPA diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi belajar ialah dorongan pada diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagai seorang pendidik hendaklah memperhatikan motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap anak didiknya. Apalagi dalam situasi pembelajaran daring seperti saat ini. Pembelajaran daring ialah pembelajaran dalam jaringan dimana aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau tidak bertatap muka. Hal tersebut dapat membuat motivasi belajar peserta didik relatif menurun.

Motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal berupa keinginan untuk berhasil dan faktor eksternal seperti kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media atau alat pembelajaran yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran daring. Dengan berkembangnya teknologi, banyak alat pembelajaran online yang menarik untuk dimanfaatkan. Salah satu aplikasi yang dapat dipergunakan ialah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis kuis. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* proses pembelajaran daring lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan warna ini dapat menarik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian peserta didik. Salah satu fiturnya yakni, skor dan peringkat, mampu membuat peserta didik semangat dan termotivasi dalam belajar.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan pada bagan berikut ini:



Gambar 2. 11 Bagan Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah peneliti nyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang tertulis baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang sesuai dengan hasil penelitian di lapangan. Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. H^a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
2. H^0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian empiris yang datanya banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data sampai analisis data yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.[46] Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen. Darmawan menyatakan bahwa metode eksperimen (*eksperimental research*) adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu *treatment* / tindakan / perlakuan dari suatu metode, model, atau media pembelajaran terhadap tingkah laku peserta didik dan menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.[47]

Desain penelitian yang peneliti pilih ialah *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pelaksanaan dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yang masing-masing kelas awalnya diberikan *pretest* mengenai angket motivasi belajar lalu diberikan *treatment* berupa aplikasi *Quizizz* bagi kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan *E-learning*. Diakhir proses pembelajaran kedua kelas tersebut akan diberikan *posttest*, dimana hasil rata-rata *posttest* kedua kelas akan dibandingkan untuk

[46] Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Citapustaka Media, 2018), 40.
[47] Deni Damarwan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), 226.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan apakah terdapat perbedaan hasil motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Desain penelitian ini akan disajikan pada tabel 3.1.[48]

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

O_1	x	O_2
O_3		O_4

Keterangan :

O_1 dan O_3 = *Pretest*

X = Perlakuan (*treatment)* aplikasi *Quizizz*

O_2 dan O_4 = *Posttest*

Prosedur eksperimen ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan, meliputi :
   a. Membuat surat perizinan untuk melaksanakan penelitian di lokasi yang telah ditentukan.
   b. Perancangan penelitian
   c. Studi literature
   d. Pembuatan kuis dengan aplikasi *Quizizz* dan instrumen penelitian
   e. Validasi kuis dengan aplikasi *Quizizz* dan instrumen penelitian
   f. Menyiapkan alat dokumentasi

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, Cet 23, 2016), 79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi :
   a. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol
   b. Melaksanakan *pretest* guna mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik
   c. Peneliti memberikan intruksi dan menjelaskan cara penggunaan aplikasi *Quizizz* kepada pendidik dan peserta didik di kelas eskperimen
   d. Penerapan aplikasi *Quizizz*
   e. Melaksanakan *posttest* guna mengetahui kondisi motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan
3. Pengolahan dan analisis data
4. Menyimpulkan hasil penelitian

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dilakukan dalam penelitian ini adalah di MIN 1 Kota Surabaya.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah semester genap pada tahun ajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki karakteristik dan tertentu ditetapkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh peneliti untuk dipelajari maupun diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini berarti populasi tidak hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga tidak hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari melainkan juga seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.[49]

Dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya yang berjumlah 165 peserta didik yang tersebar di lima rombel kelas menjadi populasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut : [50]

Tabel 3. 2 Populasi Peserta Didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
1.	V – A	33
2.	V – B	32
3.	V – C	33
4.	V – D	33
5.	V – E	34
Total		165

2. Sampel

Sampel merupakan anggota populasi yang dipilih sebagian dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat

[49] Ibid., 80.
[50] Ikhsan, Waka Kurikulum MIN 1 Kota Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 01 Januari 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mewakili populasi.[51] Sugiyono menyatakan, bahwa sampel adalah sebagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut.[52] Dalam penelitian ini peneliti memilih dua kelas yang berjumlah 66 peserta didik untuk dijadikan sampel penelitian. Adapun kelas pertama yang peneliti pilih sebagai kelas eksperimen ialah kelas V-C yang berjumlah 33 peserta didik dan kelas V-A yang berjumlah 33 peserta didik sebagai kelas kontrol dengan teknik *sampling insidental* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan,[53] karena peneliti menemukan masalah pada kelas V-C sewaktu melaksanakan PPL. Untuk kelas kontrol yakni V-A peneliti mendapatkan saran dari wali kelas V-C karena kelas V-A dan V-C homogen.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.[54] Berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya", maka variabel penelitiannya meliputi :

1. Independen variabel atau variabel bebas disebut variabel (X) yaitu aplikasi *Quizizz.*

[51] Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), 74.
[52] Sugiyono, *Metode...*, 81.
[53] Ibid.,85.
[54] Ibid., 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dependen variabel atau variabel terikat disebut dengan variabel (Y) yaitu motivasi belajar peserta didik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan awal dilakukannya penelitian ialah untuk memperoleh sebuah data. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ialah :

1. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti akan memberikan instrumen berisikan daftar pertanyaan tertulis yang dikirim melalui media tertentu.[55] Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran daring IPA kelas V. Bentuk instrumen yang digunakan dalam metode angket ini berjenis skala *likert*. Skala *likert* atau skala sikap berisikan pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden berdasarkan sikap yang ditunjukkan oleh responden terhadap pernyataan tersebut. Untuk mengisi skala *likert* responden diminta untuk menjawab pernyataan berdasarkan empat kategori respon yang paling sesuai dengan dirinya. Adapaun empat kategori respon tersebut, sebagai berikut :[56]

[55] Subana, Moerasetya R., dan Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2000), 30.

[56] Sugiyono, *Metode...*, 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3. 3 Skala Penilaian

Kategori Respon	Nilai	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Selalu (SS)	4	1
Sering (S)	3	2
Kadang-Kadang (K)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Instrumen angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan variabel Y yakni motivasi belajar. Berikut ini kisi-kisi angket motivasi belajar :[57]

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.	1,2,3	4	4
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6,7	8,9	5
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	10,11	12	3
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	13,14,15	16	4
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17,18,19,20	21,22	6
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	23,24	25	3
Jumlah Butir				25

[57] Hamzah B.Uno, *Teori...*,23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dokumentasi

Teknik ini berfungsi untuk mengumpulkan data profil sekolah, jumlah peserta didik, maupun data penting lainnya yang dapat mendukung penelitian di MIN 1 Kota Surabaya.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara sepihak. Yang dimaksud sepihak disini adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan hanya berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden hanya menjawab pertanyaan saja. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya dan kesan peserta didik dalam menggunakann *Quizizz*.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas instrumen berarti kesahannya suatu instrumen untuk mengukur apa yang semestinya diukur. Pendapat ini sesuai dengan Darmadi yang mengemukakan bahwa validitas merupakan tingkat dimana suatu tes dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.[58] Suatu instrumen bisa dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya jika validitasnya rendah maka instrumen tersebut kurang dikatan valid. Uji validitas ini dilakukan oleh

[58] Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011) 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti untuk menguji validan dari angket motivasi belajar pada mata pelajaran IPA. Validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan korelasi *product moment*. Hasil yang diperoleh dari perhitungan r_{hitung} dikonsultasikan pada tabel dengan taraf signifikansi 5%, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item soal tersebut valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan derajat konsistensi dari suatu instrumen.[59] Uji reliabilitas digunakan untuk menguji angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya sebagai alat pengambilan data. Koefisien *cronbach Alpha* dipilih peneliti untuk menguji reliabel atau tidaknya angket motivasi belajar pada mata pelajaran IPA. Kriteria untuk menyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dikatakan reliabel jika hasil koefisien *cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis dalam statistik parametrik mensyaratkan bahwa data variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal, oleh karena itu sebelum uji hipotesis dilakukan, maka akan dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas berfungsi untuk menunjukkan apakah data yang diperoleh dari angket pretest dan posttest motivasi belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas

[59] Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, Cet 10, 2017), 258.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun kriteria keputusannya yaitu:

a. Jika nilai Sig. Atau P –*Value* > 0,05 maka sebaran data dinyatakan berdistribusi normal.
b. Jika nilai Sig. Atau P –*Value* < 0,05 maka sebaran data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk memastikan hasil data angket motivasi belajar dari dua kelas memiliki varians homogen maka perlu dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji statistik *Lavene* dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun pengambilan keputusannya sebagai berikut :

a. Jika nilai Jika nilai Sig. Atau P –*Value* > 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki varian homogen.
b. Jika nilai Sig. Atau P –*Value* < 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji analisis data yang ketiga ialah uji hipotesis, uji ini dilakukan setelah data yang kita peroleh telah diketahui distribusi dan homogenitas sebarannya. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* (variabel X) terhadap motivasi belajar peserta didik (variabel Y). Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksperimen dan kelas kontrol juga hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji *Independent sampel t-Test* jika data hasil angket motivasi belajar yang telah diuji dengan *Kolmogorov Smirnov* berdistribusi normal, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji *Main Whithney*. Penelitian ini berbantuan program SPSS versi 22 dengan rumusan hipotesis sebagai berikut :

a. H^0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

b. H^a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol

   Sehingga pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

   1) Jika nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka H^0 diterima.

   2) Jika nilai probabilitas (sig) < 0,05 maka H^0 ditolak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan metode eksperimen dimana veriabel "Aplikasi *Quizizz*" dijadikan sebagai *treatment* untuk dicari seberapa besar pengaruhnya terhadap variabel "Motivasi Belajar" mata pelajaran IPA peserta didik kelas V tahun ajaran 2020/2021. Populasi dari penelitian ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas V-A sampai dengan V-E dengan jumlah total peserta didik secara keseluruhan sebanyak 165 peserta didik. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A dan V-C yang sama-sama memiliki jumlah 33 peserta didik. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel t-Test*.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data yang terkumpul, selanjutnya peneliti paparkan secara deskriptif, sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Tabel 4. 1 Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

		Pretest Kelompok Eksperimen
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		31.61
Median		31.00
Variance		22.934
Std. Deviation		4.789
Minimum		20
Maximum		39

Hasil perhitungan dengan SPSS versi 22 pada data *pretest* kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid=33, skor rerata = 31.61, nilai tengah = 31.00, standar deviasi = 4.789, nilai minimum = 20, dan nilai maksimum = 39.

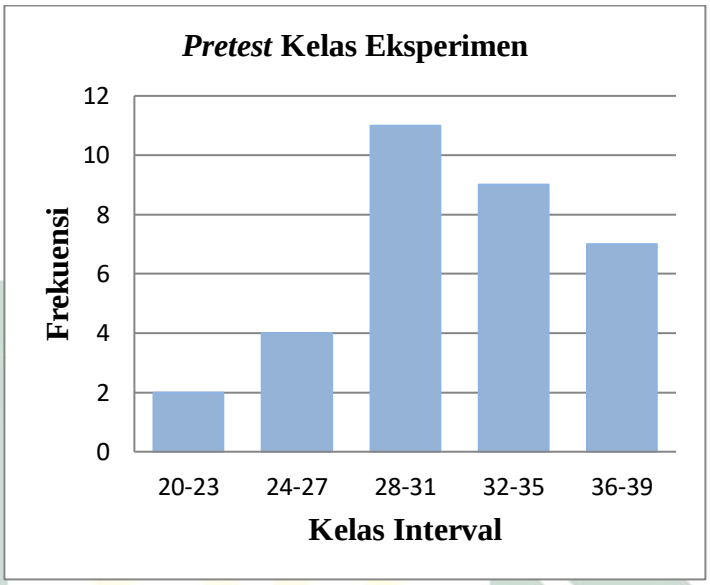
Distribusi frekuensi skor *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	20-23	2	6%
2.	24-27	4	12%
3.	28-31	11	33%
4.	32-35	9	27%
5.	36-39	7	21%
Jumlah		33	100%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor *pretest* kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4. 1 Grafik Histogram Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.2 dan Gambar 4.1, frekuensi *pretest* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 28-31 sebanyak 33% atau 11 peserta didik.

b. Hasil *Posttest* Angket Motivasi Peserta Didik Kelas Eksperimen

Tabel 4. 3 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

		Posttest Kelompok Eksperimen
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		35.12
Median		36.00
Variance		13.172
Std. Deviation		3.629
Minimum		26
Maximum		40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

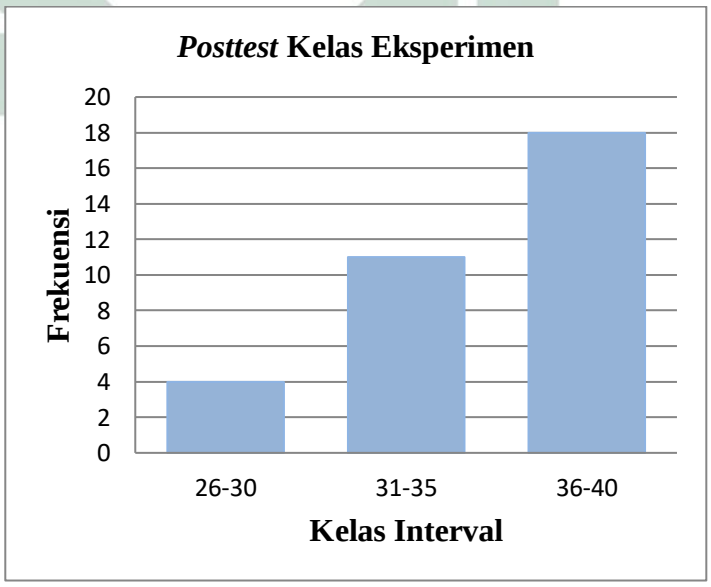
Hasil perhitungan dengan SPSS versi 22 pada data *posttest* kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid=33, skor rerata = 35.12, nilai tengah = 36.00, standar deviasi =3.629, nilai minimum = 26, dan nilai maksimum = 40.

Distribusi frekuensi skor *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	26-30	4	12%
2.	31-35	11	33%
3.	36-40	18	55%
Junlah		33	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor *pretest* kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4. 2 Grafik Histogram Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 4.4 dan Gambar 4.2, frekuensi *posttest* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 36-40 sebanyak 55% atau 18 peserta didik.

c. Hasil *Pretest* Angket Motivasi Peserta Didik Kelas Kontrol

Tabel 4. 5 Hasil Pretest Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

		Pretest Kelompok Kontrol
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		30,64
Median		32.00
Variance		20.989
Std. Deviation		4.581
Minimum		20
Maximum		39

Hasil perhitungan dengan SPSS versi 22 pada data *pretest* kelas kontrol diperoleh jumlah sampel yang valid=33, skor rerata = 30.64, nilai tengah = 32.00, standar deviasi = 4.581, nilai minimum = 20, dan nilai maksimum = 39.

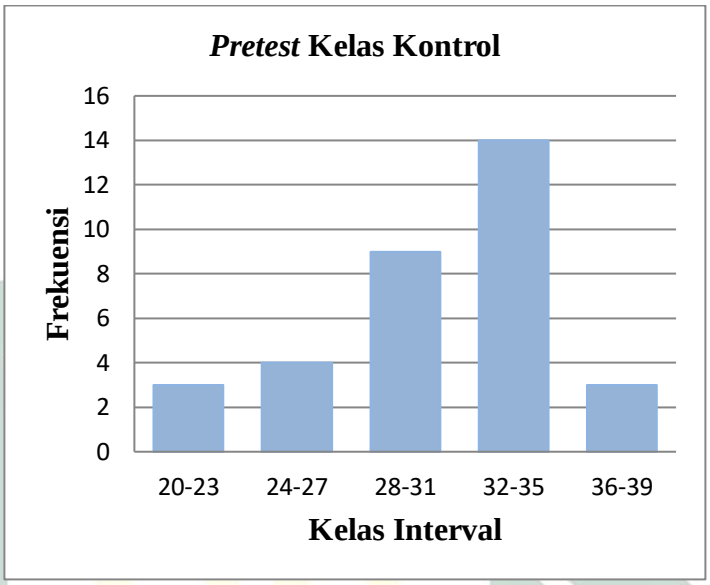
Distribusi frekuensi skor *pretest* kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	20-23	3	9%
2.	24-27	4	12%
3.	28-31	9	27%
4.	32-35	14	42%
5.	36-39	3	9%
Jumlah		33	100%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor *pretest* kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4. 3 Grafik Histogram Skor *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.6 dan Gambar 4.3, frekuensi *pretest* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 32-35 sebanyak 42% atau 14 peserta didik.

d. Hasil *Posttest* Angket Motivasi Peserta Didik Kelas Kontrol

Tabel 4. 7 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

		Pretest Kelompok Kontrol
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		32.00
Median		33.00
Variance		23.563
Std. Deviation		4.854
Minimum		20
Maximum		39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

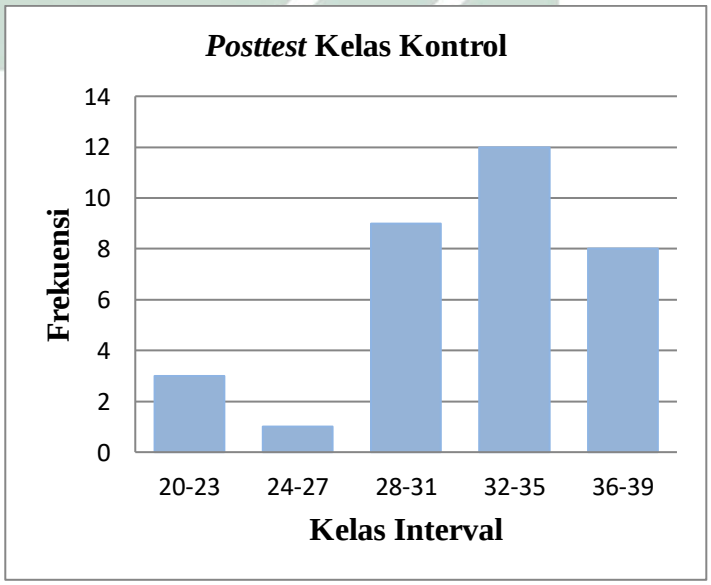
Hasil perhitungan dengan SPSS versi 22 pada data *posttest* kelas kontrol diperoleh jumlah sampel yang valid=33, skor rerata = 32.00, nilai tengah = 33.00, standar deviasi = 4.854, nilai minimum = 20, dan nilai maksimum = 39.

Distribusi frekuensi skor *posttest* kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	20-23	3	9%
2.	24-27	1	3%
3.	28-31	9	27%
4.	32-35	12	36%
5.	36-39	8	24%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor *posttest* kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4. 4 Grafik Histogram Skor Posttest Kelas Kontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 4.8 dan Gambar 4.4, frekuensi *posttest* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 32-35 sebanyak 36% atau 12 peserta didik.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji validan dari angket motivasi belajar pada mata pelajaran IPA. Instrumen angket motivasi belajar pada penelitian ini diujikan kepada 17 peserta didik di luar sampel dengan jumlah soal 25. Berikut adalah data hasil uji validitas angket uji coba motivasi belajar yang telah dihituang menggunakan SPSS versi 22 :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,583	0,514	Valid
2.	0,469	0,514	Tidak Valid
3.	0,427	0,514	Tidak Valid
4.	0,506	0,514	Tidak Valid
5.	0,207	0,514	Tidak Valid
6.	0,718	0,514	Valid
7.	0,436	0,514	Tidak Valid
8.	0,198	0,514	Tidak Valid
9.	0,051	0,514	Tidak Valid
10.	0,487	0,514	Tidak Valid
11.	0,203	0,514	Tidak Valid
12.	0,571	0,514	Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13.	0,792	0,514	Valid
14.	0,577	0,514	Valid
15.	0,441	0,514	Tidak Valid
16.	-0,205	0,514	Tidak Valid
17.	0,735	0,514	Valid
18.	0,675	0,514	Valid
19.	0,429	0,514	Tidak Valid
20.	0,448	0,514	Tidak Valid
21.	0,608	0,514	Valid
22.	0,720	0,514	Valid
23.	0,394	0,514	Tidak Valid
24.	0,278	0,514	Tidak Valid
25.	0,787	0,514	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 15 butir soal yang tidak valid, hal ini dikarenakan r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel}. Butir angket yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan 10 butir soal yang valid yaitu nomor 1,6,12,13,14,17,18,21,22, dan 25 dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dinyatakan valid, selanjutnya angket motivasi belajar diuji reliabilitasnya. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui apakah angket motivasi belajar dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Dari hasil pengujian reliabilitas instrumen angket uji coba motivasi belajar peserta didik yang telah diolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan program SPSS versi 22 dinyatakan item-item tersebut reliabel dan layak untuk digunakan. Adapaun hasil uji reliabilitas instrumen angket uji coba motivasi belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	17	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	17	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	10

Variabel	***Cronbach's Alpha***	**Kriteria**
Angket uji coba motivasi belajar peserta didik	0,886	Reliabel

3. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis data mengenai pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar maka perlu dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas data ditentukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan berbantuan program SPSS versi 22. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Eksperimen	.116	33	.200*	.952	33	.148
PostTest Eksperimen	.141	33	.094	.944	33	.088
PreTest Kontrol	.132	33	.153	.954	33	.171
PostTest Kontrol	.127	33	.193	.941	33	.075
*. This is a lower bound of the true significance						
a. Lilliefors Significance Correction						

Kaidah yang digunakan dalam uji ini adalah jika Sig. Atau P –*Value* > 0,05 maka sebaran data dinyatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas di atas diketahui item *pretest* kelas eksperimen memperoleh Sig.= 0,200 , item *posttest* kelas eksperimen memperoleh Sig. = 0,944 , item *pretest* kelas kontrol memperoleh Sig. = 0,153 , dan item *pretest* kelas kontrol memperoleh Sig. = 0,193. Hal tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data memiliki varians yang homogen. Dalam penelitian ini uji normalitas data ditentukan melalui uji *Lavene* dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbantuan program SPSS versi 22. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Based on Mean	1.712	1	64	.195
Based on Median	1.337	1	64	.252
Based on Median and with adjusted df	1.337	1	57.374	.252
Based on trimmed mean	1.635	1	64	.206

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi Based on Mean adalah sebesar 0,195, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data dari kedua kelas tersebut adalah homogen atau sama.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikansi antara penggunaan aplikasi *Quizizz* (variabel X) terhadap motivasi belajar peserta didik (variabel Y) pada mata pelajaran IPA kelas V. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji *Independent sampel t-Test* dengan berbantuan program SPSS versi 22. Berikut hasil uji *Independent sampel t-Test* :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4. 13 Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket Motivasi	Equal variances assumed	1.712	.195	2.958	64	.004	3.121	1.055	1.013	5.229
	Equal variances not assumed			2.958	59.259	.004	3.121	1.055	1.010	5.232

Dari hasil uji *Independent samples test* di atas, diperoleh nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0,004 yang artinya kurang dari 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi, dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik antara penggunaan aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen dengan aplikasi *E-learning* pada kelas kontrol.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA di MIN 1 Kota Surabaya. Data hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis melalui uji statistik *Independent sampel t-Test.* Berdasarkan hasil uji statistik tersebut diperoleh nilai signifikansi 0,004 kurang dari 0,05 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan aplikasi *Quizizz* memiliki fitur yang sangat menarik, seperti audio, ava/gambar, kalimat motivasi, musik, tema, dan berbagai jenis game yang seru. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik, mereka mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* seru, dapat meningkatkan semangat belajar, bisa belajar sambil bermain, dan sedikit menghibur dikala pembelajaran daring. Sejalan dengan penelitian Erwin[60], ia mengatakan bahwa game edukasi mampu menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapannya aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk lebih giat dalam belajar, apalagi dalam situasi pembelajaran daring seperti saat ini. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Azhar Arsyad[61], bahwa penggunaan media pembelajaran dalam

[60] Erwin Wijayanto, "Pengaruh... ,346.
[61] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Hal ini berdasarkan hasil analisis data melalui uji *Independent sampel t-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,004 kurang dari 0,05 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel X (penggunaan aplikasi *Quizizz*) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar peserta didik).

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan pendidik. Dengan adanya aplikasi *Quizizz* pendidik dapat mengajak peserta didiknya belajar sambil bermain, sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama melaksanakan penelitian ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan, diantaranya :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Keterbatasan waktu penelitian. Aplikasi Quizizz diterapkan dalam waktu yang singkat, karena pendidik hanya memberikan waktu penelitian sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang ada.
2. Beragam kesibukan orang tua peserta didik menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian ini. Pasalnya peneliti tidak dapat menggunakan jenis permainan turnamen dikarenakan peserta didik tidak dapat online dalam waktu yang bersamaan. Selain itu, dalam pengisian angket banyak peserta didik yang tidak tepat waktu, sehingga penelitian kurang berjalan sesuai rencana.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti memiliki beberapa saran diantaranya :

1. Bagi Sekolah

   Diharapkan pihak sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang maksimal dalam menunjang pembelajaran daring, seperti halnya dalam pemilihan penggunaan aplikasi yang digunakan selama pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

   Diharapkan kepada pendidik untuk lebih kreatif, inovatif, dan *up to date* dalam perkembangan teknologi, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan mengemas pembelajaran menjadi belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

3. Bagi Peserta Didik

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini diharapkan peserta didik dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk menambah wawasan pengetahuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

A, Rendra Handy. 2020. "Efektivitas BION (Bintang Online) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Volume 6,Nomor 1, Juli.

A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rawali Pers, Cet ke 21).

Agrestina, Syifa dkk. 2020. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI". *Jurnal Bestari Volume* 17, No. 1.

Almeida, Fernando dan Jorge Simoes. 2019. "The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm", *CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY*, 10(2).

Anonim. 2018. Permainan Quiziz yang Menyenangkan. (Hasil Kerja Tugas : Mei 24). http://mariaoksiw.blogspot.com/2018/05/permainan-quizizz-yang-menyenangkan.html.

Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, Cet ke 10)

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada).

B.Uno, Hamzah. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).

B.Uno, Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet ke 14)

Basuki, Yudi dan Yeni Nurmala H. 2019. "Kahoot! or Quizizz: the Student's Perspectives". *ELLIC*, April 27, Semarang, Indonesia.

Budhianto, Bambang. 2020. "Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (E-learning)". *Jurnal AgriWidya* Vol.1, No. 1, Maret.

Damarwan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya).

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta)

Departemen Pendidikan Nasional. *Standar Isi*. (Jakarta : 2007)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta).

Fauziyyah, Ulfah. 2019. "Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN". Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan Bandung.

Fitriyani, Yani dkk. 2020. "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19". *Jurnal Kependidikan* Juli , Vol.6, No.2.

Frederick J., Mc. Donald, *Education Psychology*, (Tokyo : Overseas Publications, Ltd., 1959), 77.

Hamalik, Oemar. 2006. *Media Pendidikan*. (Bandung: Citra Aksara).

Ikhsan. Waka Kurikulum MIN 1 Kota Surabaya. Wawancara Pribadi. Surabaya, 24 Agustus 2020.

Joenaidy, A.M. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*. (Yogyakarta : Laksana).

Khadijah. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung : Ciptapustaka Media).

Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. (Malang : Ediide Infografika).

Majid, Abdul. 2017. *Strategi Pembelajaran.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, Cet ke 7).

Menteri Pendidikan. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*.

Moore, J.L., Dickson-Deane, C. and Galyen, K. 2011. "E-learning, online learning, and distance learning environments : Are they the same?" *Internet and Higher Education. Elsevier Inc., 14(2), pp. 129-135*.

Nashar. 2004. *Peran Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta : Delia Press).

Purba, L. S. L. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizziz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". *JDP* Volume 12, Nomor 1, April.

Rahma. Guru MIN 1 Kota Surabaya. Wawancara Pribadi. Surabaya, 03 November 2020.

Sagala, Saiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung : Alfabeta).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta :Depdiknas. DirektoratJendral).

Suciningsih. 2020. "*Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa COVID-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas".Pasca Sarjan PGMI, Institusi Agama Islam Negeri Purwokerto.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, Cet ke 23).

Sunarto, Achmad. 2006. *Himpunan Hadis Al-Jami'ush Shahih*. (Jakarta : Eska Media).

Syaifulloh, Mohammad. 2020. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang". Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1.

Wijayanto, Erwin. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo". *JPGSD* Vol. 05, Nomor 03.

Winardi. 2002. *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada).

Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Grafindo, 1996).

Wisudawati, Widi Asih dan Sulistyowati Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Jakarta : Bumi Aksara).

Yamin, Martinis. 2012. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. (Ciputat : Referensi).

Yana, A.U., L. Antasari, dan B. R. Kurniawan. 2019. "Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Volume 7, Nomor 2*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id