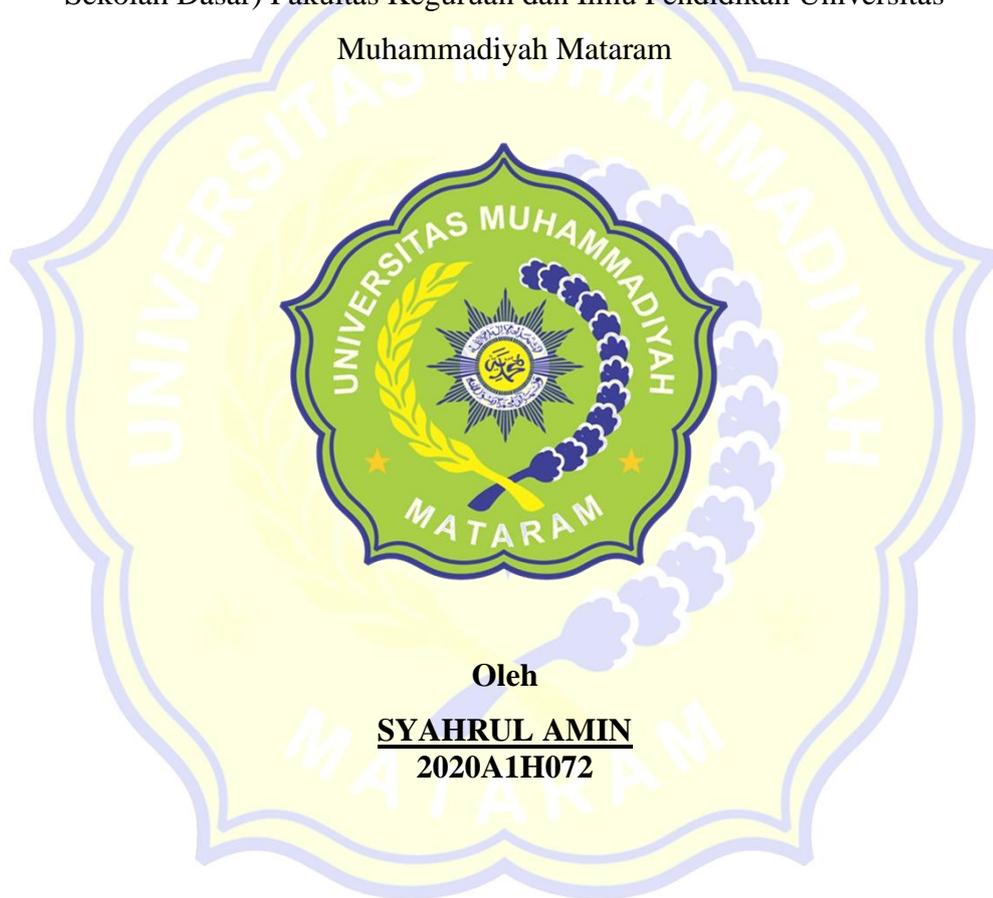


SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN INPRES TARLAWI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh

SYAHRUL AMIN
2020A1H072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

Syahrul Amin. 2020A1H072. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Tarlawi 2023/2024 Skripsi. Mataram: universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Abdillah M.Pd

Pembimbing 2: Yuni mariyati M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Inpres Tarlawi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi-experiment) dengan desain pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, sedangkan sampelnya diambil secara acak dengan teknik random sampling. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi Quizizz, hasil belajar, matematika, SDN Inpres Tarlawi.

Syahrul Amin. 2020A1H072. *The Effect of Learning Media Based-Quizizz Application on the Learning Outcomes at the Fourth-Grade Students of SDN Inpres Taralawi 2023/2024. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

Supervisor (1): Abdillah, M.Pd

Supervisor (2): Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this study is to ascertain how learning materials based on the Quizizz application affect students at SDN Inpres Taralawi's fourth-grade mathematics learning outcomes. The research method used is a quasi-experimental method with a pretest-post-test design. The population of this study includes all fourth-grade students, while the sample is randomly selected using random sampling techniques. The data collection instrument used is a mathematics learning outcomes test. The findings demonstrate that the improvement of students' mathematics learning outcomes is highly influenced by the utilization of learning resources based on the Quizizz application. This is evidenced by the increase in the average post-test scores compared to the pretest scores. Additionally, students also displayed higher enthusiasm in participating in mathematics lessons using the Quizizz application compared to conventional teaching methods. Based on these findings, it can be concluded that the Quizizz application is an effective learning media for improving students' mathematics learning outcomes. The use of technology in learning has a positive impact on students' motivation and understanding of the subject matter.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Learning Outcomes, Mathematics, SDN Inpres Taralawi.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting untuk kemajuan sebuah negara. Pendidikan bukan hanya untuk orang yang kuat, kaya, atau cerdas. Semua orang, terutama semua rakyat Indonesia, berhak atas pendidikan. Menurut Pasal 31 UUD NKRI 1945, ayat (1) menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam undang-undang, (3) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar, dan pemerintah wajib membiayainya." Oleh sebab itu, setiap warga negara Indonesia harus mengikuti pendidikan dasar dan mendapat pembiayaan dari pemerintah untuk memenuhi kebutuhan mereka. Pendidikan tidak hanya mengajarkan pengetahuan kognitif (pengetahuan), tetapi juga pengetahuan afektif (sikap), dan keterampilan (kemampuan). Namun, saat ini Pendidikan memerlukan perhatian lebih dari hanya guru dan sekolah, tetapi juga orang tua, masyarakat, dan lembaga penting lainnya.

Ada siswa yang tidak akan tertarik dengan materi yang diajarkan guru selama proses pembelajaran. Guru biasanya hanya memberikan materi yang lama-kelamaan menjenuhkan siswa. Untuk mencegah hal ini terjadi, guru harus bisa mengatur pelajaran serta mengatur keadaan kelas supaya siswa berada dalam lingkungan belajar yang ceria serta semangat. Agar proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih aktif serta para guru dituntut untuk lebih kreatif.

Siswa tidak mengalami kebosanan. Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran dan merupakan alat interaktif yang memudahkan penyampaian materi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar di kelas. Media interaktif berbasis komputer merupakan jenis media pembelajaran yang paling sesuai untuk kondisi saat ini. Media ini dilengkapi dengan program yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan pemahaman melalui penglihatan dan pendengaran (Rusman, 2012).

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama ketika digunakan, baik untuk individu, kelompok kecil, atau audiens yang lebih besar. Fungsi tersebut adalah: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberikan instruksi. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Budhayanti et al., 2022). Salah satu dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berjenis *audio visual*. Media *audio visual*, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar, ini merupakan persatuan dari kedua metode yang mempunyai unsur gambar suara dan bisa berbentuk video, film, LCD proyektor, dan televisi (Faujiah et al., 2022).

Salah satu alat pembelajaran atau alat komunikasi yang dapat digunakan guru adalah aplikasi Quizizz. Menggunakan platform pembelajaran interaktif Quizizz akan menguntungkan guru dan siswa. Lebih mudah bagi guru untuk

menggunakan Quizizz daripada konten program yang kaya, dengan menyediakan konten pendidikan, mengatur siswa di kelas dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Bagi siswa, Quizizz memiliki banyak fungsi untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dikatakan sebagai program pembelajaran yang menarik karena baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Selain itu, guru dapat membuat latihan atau kuis dengan gambar dan menambahkan gambar pada soal. Menambahkan gambar pada pertanyaan membantu siswa lebih memahami materi dan memudahkan menjawabnya. Di aplikasi Quizizz, siswa dapat melihat peringkat mereka, yang bisa memotivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Rajagukguk, 2021). Oleh karena itu, dalam pembelajaran di rumah, siswa diharapkan bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk memperlancar proses belajar mereka (Maharuli & Zulherman, 2021). Teknologi dirancang untuk memudahkan manusia, salah satunya adalah pembelajaran. Teknologi saat ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

E-learning adalah sistem berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kusumantara, 2017). Ini adalah pilihan ideal untuk pembelajaran jarak jauh, karena e-learning memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. E-learning dapat mempermudah proses belajar jika materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa (Salehudin et al., 2021). Salah satu aplikasi e-learning yang

mempermudah pembelajaran yaitu Quizizz. Aplikasi ini mendukung berbagai aktivitas pembelajaran, mulai dari pembuatan materi hingga latihan dan kuis, dengan tampilan visual yang menarik (Fazriyah et al., 2020). Dengan Quizizz, guru bisa menambahkan gambar ke dalam soal, yang membantu siswa lebih memahami materi dan memudahkan mereka dalam menjawab. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan siswa melihat peringkat mereka, yang dapat memotivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Rajagukguk, 2021). Penggunaan platform pendidikan berbasis Quizizz akan meningkatkan proses belajar mengajar dan menggunakan alat untuk membuat siswa lebih menarik, termotivasi, lebih mudah memahami dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Proses pembelajaran memerlukan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar mengembangkan seseorang adalah suatu proses menemukan pengetahuan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilakukan secara langsung agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang berarti. Keberhasilan siswa diukur dari nilai yang diperoleh serta perkembangan karakter mereka. Menurut Hamalik, hasil belajar mencerminkan sejauh mana seseorang menguasai pengetahuan dari aktivitas belajar mengajar (Daud, 2012). Para ahli menunjukkan bahwa hasil belajar yang optimal dicapai melalui proses belajar mengajar dan memungkinkan siswa untuk menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Hamdan dan Khander menambahkan bahwa hasil belajar adalah indikator penting untuk menilai kemampuan siswa serta sebagai dasar untuk merancang

metode pembelajaran yang lebih efektif dan seimbang antara materi dan penilaian (Ricardo & Meilani, 2017). Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolak ukur kemampuan siswa serta panduan dalam pengembangan proses pembelajaran selanjutnya.

Hasil belajar dipengaruhi oleh tiga faktor utama: internal, eksternal, dan instrument (Nursoviyani, 2020). Faktor-faktor ini melibatkan berbagai alat, termasuk program pembelajaran, yang sangat penting untuk mendukung pencapaian hasil belajar. Zakiah dalam Nurmaidah mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau benda yang bisa diterima oleh indera. Media ini dipakai untuk sarana interaksi ketika proses pembelajaran, membantu dalam penyampaian materi (Nurmadiyah, 2016). Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dengan berkembangnya teknologi saat ini, media berbasis aplikasi menjadi pilihan yang sesuai. Media interaktif berbasis komputer, yang didukung oleh program-program menarik, dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah pemahaman melalui indera penglihatan serta pendengaran (Rusman, 2012).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika memberikan pengalaman yang penting bagi siswa untuk mengatasi masalah sehari-hari. Pendidikan matematika di tingkat dasar diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan kerja sama pada semua siswa (BSNP, 2006: 147). Keterampilan ini membantu siswa dalam mengumpulkan,

mengelola, serta memanfaatkan informasi di tengah lingkungan yang selalu berubah serta penuh tantangan. Sekolah dasar berperan penting dalam mengajarkan konsep-konsep dasar matematika, yang merupakan fondasi untuk pemahaman materi lebih lanjut. Kesalahan dalam memahami konsep dasar dapat memengaruhi proses pembelajaran di jenjang berikutnya. Dalam hal ini, guru memegang peran sentral dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sebagai pengelola proses pembelajaran di kelas, guru harus merancang perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mendukung pencapaian tujuan belajar siswa.

Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib untuk dipelajari siswa sekolah dasar, guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, seringkali ada siswa yang kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin efisien. Oleh sebab itu, guru perlu memanfaatkan teknologi serta media pembelajaran yang inovatif. E-learning, sebagai salah satu kemajuan di dunia pendidikan, diharapkan dapat menjadi solusi di era modern ini. Seringkali, metode pengajaran tradisional yang digunakan oleh guru dapat menjadi monoton dan membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu mengatur pelajaran dan mengelola kelas dengan baik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa agar tetap semangat dalam belajar.

Dari hasil observasi nilai ulangan matematika siswa, nilai tersebut masih dibawah KKM, dari 21 siswa, 15 siswa belum mencapai tingkat Ketuntasan Minimal (KKM) dan rata-rata nilai KKMnya dibawah 75. Rendahnya pembelajaran Hasil belajar siswa disebabkan kurangnya pengetahuan dalam bertanya dan tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, media edukasi Quizizz digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena Quizizz memudahkan belajar dan menghilangkan kebosanan siswa. Sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil terbaik dalam belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan bahwa banyak faktor yang menghambat hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, antara lain: Guru tidak menggunakan mata pelajaran yang menarik sehingga kurang motivasi dalam belajar. dapat menurunkan hasil dan semangat siswa Untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, metode merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena apabila guru salah dalam memilih ketika proses pembelajaran maka pembelajaran akan berlangsung biasa saja dan kurang menarik. Oleh karena itu, tidak adanya penggunaan platform dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Kelima faktor tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Pemilihan metode pengajaran mempengaruhi jenis platform pembelajaran tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan pembelajaran, materi dan penilaian.

Dari permasalahan diatas perlu dilakukannya penelitian dalam mencari tahu tentang pengaruh metode pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Inpres Tarlawi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka bagaimana pengaruh metode pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Inpres Tarlawi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan untuk penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Inpres Tarlawi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam perjalanan proses pembelajaran, ada kalanya beberapa siswa mungkin kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan memberikan berbagai keuntungan dalam bidang pendidikan, terutama untuk proses pembelajaran. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini meliputi:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi wawasan dan pemahaman baru, memperkuat perspektif lama dan baru untuk menyempurnakan

model konseptual dan menjadi sumber referensi pengetahuan dalam media pendidikan dan penggunaan platform digital khususnya Quizzizz.

- a. Untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai pengaruh metode pembelajaran berbasis aplikasi quizzizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Inpres Tarlawi.
- b. Menjadi sebuah refrensi di bidang Pendidikan, terutama dalam penggunaan sebuah media sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah.
- c. Hasil penelitian dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizzizz.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan bisa ikut pada pengembangan ilmu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi, terutama layanan digital seperti *e-learning* Quizzizz. Dengan demikian, platform ini bisa menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran, khususnya dalam hal media pembelajaran.

1.4.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk semua pihak, antara lain:

- a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mendukung guru dan meningkatkan keterampilan guru, serta

meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang teknologi melalui layanan digital khususnya Quizzizz untuk meningkatkan pembelajaran. dan mengikuti perkembangan saat ini, serta dapat memberikan ide dan saran untuk memperbaiki proses evaluasi dan menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahami dengan baik segala sesuatu yang diajarkan guru.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan bagi para pelajar, penelitian ini dapat membimbing dan mengubah pikiran mereka untuk lebih memanfaatkan teknologi agar mendapatkan hasil yang baik, khususnya dalam memberikan pembelajaran. Selain itu diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena tidak jenuh dan jenuh hanya dengan belajar, pembelajaran lebih mudah dipahami dan bermakna, serta memudahkan penilaian. Hal tersebut akan diolah dengan media pembelajaran Quizzizz yang akan berdampak pada peningkatan hasil dan hasil belajarnya.

c. Bagi Guru

Bagi para guru, kami berharap penelitian ini dapat mendorong mereka untuk berkreasi dan berkreasi dalam menggunakan layanan digital khususnya Quizzizz, untuk belajar dan memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna kepada siswa, serta menjadi

alternatif. Dengan dilakukannya proses evaluasi mata kuliah maka siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, kecurangan dalam soal akan berkurang, dan proses evaluasi menjadi kurang menyenangkan dan membosankan.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, idenya bisa meningkatkan pemahaman teknologi di bidang pendidikan khususnya penggunaan layanan platform Quizizz, serta dapat terpenuhi kebutuhan tugas akhir misalnya agar siap mengikuti ujian. Ia bekerja keras untuk memajukan ilmu pengetahuan dan menciptakan pengetahuan yang lebih baik untuk masa depan negara sesuai dengan perubahan zaman, maka menjadi sebuah ide untuk menambah pemahaman, pengetahuan dan informasi tentang penggunaan aplikasi dan pengetahuan Quizizz. efektivitas penggunaan perangkat lunak Quizizz. Aplikasi Quizizz berdampak pada hasil belajar siswa.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah X_1 = nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen X_2 = nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol n_1 = jumlah sample kelas model eksperimen n_2 = jumlah sample kelas model kontrol S_1 = Varian besar S_2 = Varian kecil Terdapat pengaruh pada penggunaan quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD (tahun ajaran 2024/2025) pada pembelajaran matematika. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan analisis uji-t, dimana terdapat perbedaan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} , yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $t_{hitung} 0,39 \geq t_{tabel} 2,70$. Dapat disimpulkan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kedua kelas, disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar post test matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode Quizizz lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan uji ukuran pengaruh (*effect sizes*) dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect sizes (d)* sebesar 0,959. Nilai *effect sizes* sebesar 0,95 diinterpretasikan ke dalam tingkat pengaruh yang besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Inpres Tarlawi.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini dapat dikemukakan saran-saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru, terdapat beberapa saran yaitu:
 - a. Metode pembelajaran menggunakan dapat lebih sering digunakan untuk mengaktifkan proses pembelajaran tentunya dengan kreativitas yang lebih dari yang telah peneliti lakukan agar tidak terkesan monoton.
 - b. Guru dapat menggunakan metode ini agar dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa dalam menggunakan media ini agar tidak membosankan.
2. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dan berani dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa harus dimotivasi oleh guru terlebih dahulu.
3. Bagi sekolah, hendaknya memaksimalkan pengadaan alat untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran menggunakan quizz demi mendukung dan memfasilitasi guru untuk selalu melakukan inovasi-inovasi baru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan dalam kelas.
4. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan untuk meningkatkan kualitas penerapan quizz dalam pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif serta kreatif dan memberikan pengaruh yang lebih besar lagi terhadap proses pembelajaran.